

MELLOM MEDIER

VISUELL ADAPTASJON I TO TEGNESERIEFILMATISERINGER

MASTEROPPGAVE I
ESTETISKE STUDIER
HØST 2008

JAN MAGNUS KLAFSTAD

INSTITUTT FOR MEDIER OG KOMMUNIKASJON
UNIVERITETET I OSLO

Sammendrag

Adaptasjoner av tegneserier har blitt laget helt siden filmens barndom. De siste årene har imidlertid en ny form for tegneserieadaptasjoner gjort seg gjeldende, filmer som i høyere grad enn før kan sies å utnytte den visuelle estetikken i den adapterte tegneserien. Formålet med denne oppgaven er å undersøke de betingelsene som ligger til grunn for en slik visuell adaptasjon mellom medier, med utgangspunkt i de to tegneserieadaptasjonene *Sin City* (2005) og *American Splendor* (2003). Tegneseriene analyseres med et teoretisk rammeverk hentet fra tegneserieteori, og analyseresultatene herfra brukes i en videre analyse av filmene. Deretter diskuteres filmenes adaptasjonsstrategier med utgangspunkt i adaptasjonsteori. Det viser seg at filmenes måte å adaptere tegneseriens visuelle estetikk er svært forskjellige. *Sin City* kan forstås som fasisit-basert, hvor tegneseriens estetikk oppfattes som noe som skal gjenskapes. *American Splendor* kan i motsetning til dette forstås som modell-basert, den gjensker mangfoldigheten i tegneseriens visuelle uttrykk ved å konstruere en lignende visuell mangfoldighet i filmen.

Summary

Adaptations of comics have been made ever since the birth of cinema. However, in the last few years a new form of comic adaptations has gained prominence, films that to a higher degree than before take advantage of the visual aesthetics of the adapted comic. The purpose of this thesis is to explore the conditions that surround this form of visual adaptation between media, based on the two comic adaptations *Sin City* (2005) and *American Splendor* (2003). The comics are analyzed with a theoretical framework gathered from comics theory, and the results are used in a further analysis of the films. The adaptational strategies of the films are then discussed, taking adaptation theory as a point of departure. The films' ways of adapting the visual aesthetics of the comics turn out to be very different. *Sin City* may be seen as fidelity-based, the aesthetic of the comic is understood as something to be remade. *American Splendor*, on the other hand, can be viewed as model-based, it recreates the multiplicity of the comics' visual expression by constructing a similar visual multiplicity in the film.

Forord

Stor takk til Arnt Maasø for god veiledning og verdifulle innspill, til Håkon Larsen for konstruktiv kritikk, til Anny Klafstad for korrekturlesning, og til Truong Vu Pham for forside og hjelp med layout. Takk også til venner og familie for støtte i skriveprosessen. Og sist, men ikke minst, takk til Aida Kevelj, for kjærighet og oppmuntring.

Jan Magnus Klafstad

Oslo, oktober 2008

Innhold

1	Innledning.....	1
2	Tegneserieteori.....	4
2.1	Om tegneserieteori	4
2.2	Definisjoner av tegneserier.....	6
2.3	Presentasjon av teoretikere og verk.....	9
2.4	Panel og sekvens	12
2.5	Tekst og bilde	16
2.6	Oppsummering	20
3	Sin City	21
3.1	Sin City som tegneserie	21
3.1.1	Frank Miller og Sin City	21
3.1.2	Visuelt uttrykk	23
3.1.3	Paneloppbygging og layout.....	27
3.1.4	Tekst og bilde	29
3.2	Sin City som film	32
3.2.1	Om filmen.....	32
3.2.2	Fargebruk og lyssetting	33
3.2.3	Bildegomposisjon og motiver	39
3.2.4	Sammenlignende analyse: That Yellow Bastard.....	41
3.2.5	Registrert eller konstruert virkelighet.....	44
3.3	Noir-estetikk i Sin City	45
3.3.1	Film noir	45
3.3.2	Noir-estetikk	48
3.3.3	Noir i tegneserien.....	50
3.3.4	Noir i filmen	53
4	American Splendor.....	55
4.1	American Splendor som tegneserie.....	55
4.1.1	Harvey Pekar og American Splendor.....	55
4.1.2	Visuelt uttrykk	58
4.1.3	Paneloppbygning og layout.....	62
4.1.4	Tekst og bilde	65
4.2	American Splendor som film.....	69

4.2.1	Om filmen.....	69
4.2.2	Grunn-narrativet	70
4.2.3	Dokumentarisk stil	72
4.2.4	Animasjon	75
4.2.5	Lyd og musikk	81
4.2.6	Sammenlignende analyse: "Alice Quinn"	82
4.3	Visuell flerfoldighet og metaperspektiv i American Splendor.....	84
4.3.1	Visuell flerfoldighet.....	84
4.3.2	Metaperspektivet.....	88
5	Adaptasjonsstrategier	92
5.1	Tegneseriene	92
5.2	Filmene	94
5.3	Adaptasjonsprosesser.....	95
5.3.1	Adaptasjonsteori	96
5.3.2	Overføring og adaptasjon.....	97
5.3.3	Transtekstualitet	99
5.3.4	Hypertekstualitet og adaptasjon.....	101
5.4	Tegneserier og film.....	105
6	Konklusjon	110
7	Kilder.....	113
7.1	Litteratur	113
7.2	Andre kilder	116
7.3	Analyseobjekter - tegneserier	116
7.4	Analyseobjekter – filmer	117
7.5	Andre tegneserieeksempler	117
7.6	Andre filmeksempler	118
8	Illustrasjoner	119

1 Innledning

Filmadaptasjoner av tegneserier er på ingen måte et nytt fenomen. Tvert imot, helt siden filmens fødsel har den hentet historier og karakterer fra dette notorisk undervurderte mediet. Faktisk var brødrene Lumieres *L'arroseur arrosé* ("Gartneren vannes") fra 1895, som gjerne blir omtalt som den første narrative filmen, basert på en tegneseriestripe.¹ Siden den gang har filmmediet forsynt seg fra tegneserien utallige ganger.

De to mediene har også hatt en påfallende lik utvikling, i det minste med tanke på kommersielle aspekter. I begge tilfeller har det vokst frem en sterk, amerikansk industri som i høy grad har dominert markedet og utvalget. De store tegneserie-forlagene Marvel og DC kan med fordel sees som en slags tegneseriens Hollywood, de står for en kommersialisering av tegneserien som ligner den de store filmstudioene kan sies å være ansvarlige for i filmmediet. Det er ikke dermed sagt at det ikke kan komme noe godt ut av de store tegneserieforgene eller filmstudioene. Men det har betydd at det er nettopp i skjæringspunktet mellom disse industriene at vi finner de fleste tegneserieadaptasjoner.

En konsekvens av dette er at disse adaptasjonene ofte er produsert med tanke på merkevarebygging. De er sentrert rundt gjenkjennelige karakterer, med narrativer spesielt skrevet for filmen. Som adaptasjoner er de dermed ikke alltid like interessante, uavhengig av om de er gode filmer eller ikke. Beveger vi oss vekk fra dette krysningspunktet mellom tegneserie- og filmindustri, finner vi imidlertid filmer som i større grad søker å utnytte både det narrative og det visuelle potensialet i tegneseriene.

Dette er noe vi kan se i sammenheng med den økte kulturelle statusen tegneserien har fått de siste tiårene.² Filmskapere og filmselskaper ser nå ut til å anse tegneserier som en kilde til gode historier i høyere grad enn før, og er dermed mer interessert i å overføre narrativet i seriene til film. Trenden er tydelig i filmer som *Ghost World* (Terry Zwigoff, 2001) og *From Hell* (Albert og Allen Hughes, 2001). Dette betyr selvfølgelig ikke at man har sluttet å produsere den

¹ Christiansen 2001, s. 90

² For eksempel vant Art Spiegelman en Pulitzer Prize i 1992 for sin serie *Maus*, og både Neil Gaimans *Sandman*, Alan Moores *Watchmen* og Frank Millers *The Dark Knight Returns* har vært inne på New York Times' Bestseller-liste

mer merkevare-orienterte varianten, bare at vi nå har fått en større bredde blant de tegneserieadaptasjonene som faktisk produseres.

I noe som kan sees som en videreføring av denne trenden, har det de siste årene også blitt laget en del tegneserieadaptasjoner som søker å overføre noe av tegneseriens visuelle uttrykk og estetiske særtrekk. Dette er en naturlig konsekvens av at tegneserien i større grad blir tatt på alvor som fortellerform og grafisk uttrykk, men skyldes nok også den stadige forbedringen av digitale filmteknikker, som gjør denne formen for adaptasjoner lettere (og billigere) å gjennomføre. I alle tilfeller åpner disse filmene opp for nye diskusjoner rundt de to mediene.

I denne oppgaven vil jeg se nærmere på dette fenomenet. Jeg vil ta for meg to filmer, *Sin City* (Robert Rodriguez og Frank Miller, 2005) og *American Splendor* (Shari Springer Berman og Robert Pulcini, 2003), som kan sies å utnytte den visuelle estetikken i sine forelegg i uvanlig stor grad, og undersøke hvordan denne overføringen foregår. Den sentrale problemstillingen lyder slik: *På hvilken måte adapterer Sin City og American Splendor den visuelle estetikken fra tegneseriene, og hvordan forholder de seg til sine forelegg?* For å svare på dette overhengende spørsmålet må andre, mer grunnleggende spørsmål også besvares. Hva er den dominerende visuelle estetikken i tegneseriene? Hvordan er denne ivaretatt i filmene? Hvilke trekk ved estetikken er evetuell utelatt?

I utvelgelsen av analyseobjekter var det nødvendig å foreta noen avgrensninger. Jeg bestemte meg tidlig for å utelukke animasjonsfilmer, da disse har langt større forutsetninger for å gjenskape en tegneseries visuelle uttrykk enn en tradisjonell spillefilm. Jeg har også foretatt en tidsmessig avgrensning. Fordi jeg oppfatter selve fenomenet med å forsøke å gjenskape tegneseriens uttrykk på film som et nytt fenomen, var det nødvendig at jeg konsentrerte meg om filmer fra de siste årene, 2000 og framover. I tillegg har jeg bestemt meg for å utelukkende forholde meg til amerikansk film. Dette var ikke noen selvfølge. Til tross for at de fleste tegneserieadaptasjoner blir produsert i USA, er ikke dette et utelukkende amerikansk fenomen. For eksempel har både Japan og Frankrike produsert denne typen filmer de siste årene (henholdsvis *Oldboy* (Chan-wook Park, 2003) og *Immortel (ad vitam)* (Enki Bilal, 2004)).

Ut i fra disse kriteriene har jeg altså valgt ut to filmer som jeg føler er relevante i denne sammenhengen, *American Splendor* og *Sin City*. Felles for disse filmene er at de synes å forsøke å gjenskape et mer tegneseriepreget uttrykk enn mange andre tegneserieadaptasjoner, og de er dermed mer egnet til å studere overføringspraksiser mellom de to mediene. Samtidig er de også veldig ulike, både i serie- og filmform, og vil dermed også bidra til bredde i analysen. Tegneseriene er begge regnet som klassikere på hvert sitt felt. De vil bli grundigere introdusert i sine respektive kapitler.

Som utgangspunkt for analysen av seriene vil jeg benytte meg av tegneserieteori. Mye som skrives om tegneserier tar utgangspunkt i film- og litteraturteori, men i mine øyne er det ingen tvil om at tegneserien både fortjener og trenger egne teoretiske perspektiver. Tegneseriemediet har i våre dager kommet mye lengre enn at det trenger å gjøre unnskyldinger for seg selv og sin eksistens ved å låne kredibilitet fra andre, mer aksepterte medier. Tegneserieteori er likevel fortsatt et felt som ikke er altfor kjent for de fleste, og i kapittel 2 vil jeg derfor introdusere dette feltet, og samtidig legge frem de grunnleggende teoretiske konseptene jeg kommer til å benytte meg av i analysen.

Kapittel 3 og 4 utgjør analysedelen av oppgaven. De vil i hovedsak følge samme struktur. Jeg vil først analysere seriene med utgangspunkt i de teoretiske konseptene fra kapittel 2, så analysere filmene med utgangspunkt i resultatene fra serieanalysen. Deretter vil jeg i begge kapitler sammenligne en kort sekvens fra serien med den korresponderende scenen i filmen. Til slutt vil jeg diskutere hvordan filmene utnytter seriens estetikk. I begge disse kapitlene vil jeg i utstrakt grad benytte meg av illustrasjoner, fordi jeg ser det som viktig å visualisere analyseobjektene i en oppgave som handler om visuell adaptasjon.

I det siste kapitlet vil jeg forsøke å se disse adaptasjonene i et større perspektiv. Med teoretiske modeller hentet fra adaptasjonsteori vil jeg diskutere hvordan disse filmene kan sees i forhold til hverandre, og hvordan deres adaptasjonsstrategier eventuelt skiller seg fra hverandre. Helt til slutt vil jeg diskutere film og tegneseriers forhold til hverandre, og hvilke betingelser som ligger til grunn for overføring av visuelt innhold mellom de to mediene. Tegneserieadaptasjoner er tross alt den perfekte arena for en utforskning av de to medienes likheter og forskjeller.

2 Tegneserieteori

Sett i lys av den utbredelsen tegneserien har hatt som kulturellt uttryksmiddel i løpet av det tyvende århundre, er mengden av teori som er produsert om denne kunstformen sørgelig liten. Mange har vært tilfredse med å analysere tegneserier med utgangspunkt i teorier skrevet om andre medier. Det er likevel ingen tvil om at tegneseriemediet trenger en egen teori for å forstås fullt ut. I dette kapitlet vil jeg foreta en utlegning av de teoretiske perspektivene jeg kommer til å benytte meg av i de neste kapitlene, hovedsaklig i analysen av tegneseriene. Jeg vil først kort introdusere feltet tegneserieteori, for deretter å gå gjennom noen forsøk på å definere tegneseriemediet. Deretter vil jeg presentere de teoretikerne jeg kommer til å benytte meg av i størst grad, for så å gå gjennom de to aspektene ved tegneserier jeg ser som de mest sentrale, sekvensen og blandingen av tekst og bilde. Fordi tegneserieteori fortsatt er et relativt marginalt fagområde i Norge, vil fremstillingen ta sikte på å gi en bred introduksjon til feltet. Hva som er mest relevant for analysen i denne oppgaven vil bli oppsummert til slutt.

2.1 Om tegneserieteori

En del av forklaringen på tegneserieteoriens heller beskjedne volum er den lave statusen mediet tradisjonelt har hatt sammenlignet med andre uttrykksformer som litteratur og film. Tegneserieformen har gjerne blitt sett på som infantil og enkel, noe som hovedsaklig er rettet mot barn, og dermed ikke verdt å bruke tid og krefter på å undersøke og analysere i akademisk sammenheng. I innledningen til artikkelsamlingen *Comics & Culture* peker Anne Magnussen og Hans-Christan Christiansen på dette problemet:

In a historical perspective, the lack of well-defined theoretical schools is partly due to a lack of interest in the field as such. One reason is that comics are not considered as belonging to the “fine arts”. As a consequence, no generally-acknowledged critical institutions have been established, and there has been only little interest in aesthetic appraisal of comics.³

Dette er imidlertid noe som har begynt å endre seg de siste årene. En rekke artikkelsamlinger og teoretiske verk avspeiler nå den økte kulturelle statusen

³ Magnussen & Christiansen 2000, s. 8

tegneserien har fått i dagens samfunn. Likevel må det fortsatt sies å være en klar mangel på tydelige teoretiske skoler og definerende verk.

Omfanget av det som ble skrevet om tegneserier var lenge temmelig begrenset, både mengdemessig og i geografiske termer. Det aller meste av det som har blitt skrevet, har blitt til innenfor en av to tradisjoner, den anglo-amerikanske og den fransk-belgiske. Av disse to må den sistnevnte klart sies å ha vært den mest produktive. Imidlertid har svært lite av det som er skrevet blitt oversatt fra fransk til engelsk, og formidlingen mellom disse to miljøene har dermed vært minimal. Igjen kan man si at dette er noe som er i ferd med å endre seg, både Christiansen og amerikanske Gene Kannenberg, Jr. er eksempler på teoretikere som trekker inn aspekter ved begge disse tradisjonene. Man kommer likevel ikke utenom at til tross for alt som har blitt skrevet innenfor den fransk-belgiske tradisjonen, kan man telle antallet engelske oversettelser på en hånd. Dette har naturligvis begrenset utvekslingen av synspunkter, og i den forstand bidratt til den nevnte mangelen på universelle og definerende teoretiske verk. Også i arbeidet med denne oppgaven har dette vært et hinder, da jeg selv ikke leser fransk. Dette har medført at jeg ikke har kunnet gått like dypt inn i den fransk-belgiske tradisjonen som jeg kunne ønsket, men jeg tror likevel jeg vil klare å gi et utfyllende og balansert bilde av de to tradisjonene.

I Norge har det aldri vært noen stor tradisjon for å skrive om tegneserier, og jeg har dermed ikke benyttet meg av norske verk. De få verkene som finnes er gjerne rettet mot barn og ungdom, og prioriterer tegneseriens historie framfor deres estetikk. Morten Harpers trebindsverk *Tegneserien i og utenfor rutene* er det mest omfattende, og vier en del plass til tegneserien som uttrykksform. Harper lanserer imidlertid ingen teoretiske konsepter selv, og bøkene er i stor grad referanseverk. Antallet publiserte masteroppgaver relatert til tegneserier de siste årene gir likevel grunn til å håpe at vi snart får se noen nye utgivelser på dette feltet i Norge.

I følge Magnussen og Christiansen kan man i grove trekk identifisere fire forskjellige teoretiske perspektiver som har vært utbredt i tegneserieteorien; det strukturalistiske, det psykoanalytiske, det kritiske/marxistiske og det post-strukturalistiske/postmoderne perspektivet. Ingen av disse har vært totalt begrenset til hverken den anglo-amerikanske eller den fransk-belgiske

tradisjonen, da begge har benyttet flere forskjellige perspektiver. Det er likevel klart at det strukturalistiske og post-strukturalistiske har vært det klart dominerende blant de fransk-belgiske teoretikerne. I denne oppgaven vil jeg ikke begrense meg til ett av disse perspektivene, men heller innta en mer pragmatisk holdning til teorien, og bruke det som er anvendelig og hensiktsmessig for en mest mulig utfyllende analyse av de utvalgte tegneseriene. Jeg må likevel medgi at det har vært et mål å benytte teoretikere både fra den anglo-amerikanske og fransk-belgiske tradisjonen.

2.2 Definisjoner av tegneserier

Å definere tegneserier er ingen enkel oppgave. Hva man ser som essensielt og konstituerende for mediet vil gjerne være med på å utelukke andre ting som man også tenker på som tegneserier. Som den amerikanske tegneseriehistorikeren Robert C. Harvey skriver, "definitions of comics these days tend to be essays rather than simple definitions. Partly, that's because it's difficult to define comics in ways that include everything we think of when we think of comics."⁴

Definisjonene kretser imidlertid som oftest rundt to hovedaspekter ved mediet, sekvensen (altså to eller flere paneler satt i sammenheng) eller blandingen av ord og bilde. I artikkelen av Harvey som jeg siterte ovenfor diskuterer han vanskelighetene med denne defineringen. Han peker på at en klar kilde til forvirring er det misvisende amerikanske ordet for tegneserier, "comics". I Norge er ikke dette et like aktuelt tema, da vi har det relativt konsise begrepet "tegneserie" i stedet, som minner mer om det tilsvarende franske begrepet "bande dessinée" (eg. tegnet stripe/remse). Det må imidlertid påpekes at også det norske begrepet favoriserer en bestemt definisjon, den som fremhever sekvensen som det konstituerende trekket ved tegneserier, og dermed ikke er helt nøytralt. Det er imidlertid ingen tvil om at det er et mye klarere og bedre egnet begrep enn "comics", som har blitt hengende igjen som navn på tegneserier i USA helt siden de første humorseriene begynte å publiseres regelmessig i søndagsavisene på slutten av 1800-tallet. Harvey legger da heller ikke skjul på sin misnøye med begrepet: "In short, *comics* lacks the precision it

⁴ Harvey 2005, s. 17

ought to have for ordinary communication let alone serious philosophical deliberations.”⁵

Harvey trekker inn flere definisjoner i sin diskusjon, men de som er mest interessante for oss her, er de som stammer fra teoretikerne jeg skal benytte meg av videre i oppgaven. La oss derfor bruke definisjonene som innganger til disse teoretikerne, for deretter å kontekstualisere dem i et større perspektiv.

Amerikaneren Scott McCloud definerer tegneserier på denne måten: ”Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer”.⁶ Denne definisjonen er ganske bred, og den inkluderer også ting som tidlige egyptiske malerier og Bayeux-teppet, som McCloud ser som naturlige forløpere til dagens tegneserier. Det som er tydelig er at det er sekvensen som står i sentrum for hans oppfatning av mediet, selv om hans definisjon også anerkjenner blandingen av tekst og bilde (”other images” kan være ord).

Belgiske Thierry Groensteen fremhever også sekvensen som et definerende trekk i sin definisjon: ”a visual narrative, a story conveyed by sequences of graphic, fixed images, together on a single support”.⁷ Han legger også til at sekvensen ”constitutes the principal basis of the language of the comic strip. No other criterion appears absolutely essential to me.”⁸ I likhet med McClouds definisjon inkluderer også denne en del ting vi ikke umiddelbart tenker på som tegneserier. Legg også merke til at Groensteen i motsetning til McCloud ikke trekker inn tekstlige elementer på noen måte i sin definisjon.

Harvey nevner ikke Will Eisners definisjon i sin artikkel, men jeg vil likevel inkludere den her, da Eisner var en av de første i USA som skrev om tegneserier. Han ser tegneserier som det mediet i moderne tid som benytter seg mest av det han kaller sekvensiell kunst. Dette definerer han som “an art and literary form that deals with the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea”⁹. Hans poeng er altså ikke at tegneserier og sekvensiell kunst er det samme, men at tegneseriemediet benytter seg av denne

⁵ Harvey 2005, s. 16

⁶ McCloud 1994, s. 9

⁷ Sitert i Harvey 2005, s. 17

⁸ Sitert i Harvey 2005, s. 17

⁹ Eisner 2006, s. 5

kunstformen. Her ser vi at den eksplisitte vekten på tekst skiller den fra de to foregående definisjonene, selv om sekvensen også her må sies å stå i sentrum.

Selv om jeg ikke kommer til å bruke Harvey like mye som de andre teoretikerne, kan det være interessant å se hva han selv skriver om tegneserier, for han skiller seg ganske klart fra de andre. Han velger å se tegneserier som en underkategori av "pictorial narratives", og anerkjenner dermed at det finnes andre narrative former som har sekvensen som et grunnleggende trekk, men ikke er tegneserier av den grunn. "Comics are a sub-set of pictorial narrative; therefore, all comics are pictorial narratives, but not all pictorial narratives are comics."¹⁰ Så langt minner han om Eisner, men det han i stedet trekker frem som essensielt i tegneserier er det verbale innholdet: "the essential characteristic of comics – the thing that distinguishes it from other kinds of pictorial narratives – is the incorporation of verbal content".¹¹ Dette skiller ham klart fra de andre teoretikerne vi har vært innom, noe han også selv er klar over: "To McCloud, "sequence" is at the heart of the functioning of comics; to me, "blending" verbal and visual content is."¹² Dette betyr imidlertid ikke at han utelukker viktigheten av sekvensen. Den er også viktig, for det er den som gir inntrykket av varighet: "If speech balloons give comics their life, then breaking the narrative into successive images gives that life duration, an existence beyond a moment."¹³

Grunnlaget for denne argumentasjonen er at Harvey er av den oppfatning at vitsetegninger også er tegneserier, en antagelse jeg ikke kan si meg enig i. Hans ønske om å innlemme disse i betegnelsen tegneserier ser ut til å ha gjort ham blind for andre, mer essensielle trekk ved mediet. Bare antallet "stumme" tegneserier som finnes, burde i seg selv understreke at det ikke er blandingen av ord og bilder som utgjør en tegneserie, uansett om det er en viktig bestanddel ved mediet eller ikke. Man kan fint ha tegneserier uten verbalt innhold, men det skal godt gjøres å forestille seg en tegneserie uten visuelt innhold. Imidlertid er det ikke her nødvendig for oss å velge ut en av disse definisjonene og holde den opp som den riktige. Det disse definisjonene illustrerer mer enn noe annet, er nettopp hvor viktig disse to aspektene ved tegneserier er; sekvensen av bilder og

¹⁰ Harvey 2005, s. 19

¹¹ Harvey 2005, s. 19

¹² Harvey 2001, s. 76

¹³ Harvey 2005, s. 21

blandingen av tekst og bilde. Etter først å ha presentert teoretikerne vil jeg derfor ta for meg disse to aspektene hver for seg.

2.3 Presentasjon av teoretikere og verk

Amerikanske Scott McClouds *Understanding Comics* blir regnet som et banebrytende verk innen amerikansk tegneserieteori. I likhet med Eisners *Comics & Sequential Art*, som jeg kommer tilbake til nedenfor, er den ikke utpreget akademisk, men forsøker i stedet å være underholdende og lettlest. McCloud tar likevel opp en del sentrale aspekter ved tegneseriemediet, og er ikke like normativ som Eisner, noe som gjør ham mer brukbar i akademisk sammenheng. Boka er utformet som en tegneserie, et effektivt grep som gjør det lett for McCloud å illustrere poengene sine i det mediet han diskuterer.

McCloud er svært USA-orientert i sin omtale av tidligere arbeider på området, og spriket mellom de to tradisjonene blir her klarere enn noen gang: "Eisner's *Comics and Sequential Art* was the first book to examine the art-form of comics. Here is the second."¹⁴ Eisners bok var kanskje den første amerikanske, men det betyr ikke at det var den første boken som noen gang ble skrevet om tegneserier. I Europa var det på dette tidspunktet allerede gitt ut flere bøker om tegneserier.¹⁵ Denne arrogansen undergraver til en viss grad McClouds autoritet på området, og viser tydelig mangelen på dialog mellom de to kontinentene. Den gjør imidlertid ikke McClouds innsikter i tegneseriemediet som sådan mindre verdifulle.

Tegneserier baserer seg i følge McCloud på ikoner, som han definerer som "Any image used to represent a person, place, thing or idea".¹⁶ I dette begrepet er altså både ord, bilder og symboler inkludert. Han argumenterer videre for at den ikoniske abstraksjonen tegningene i tegneserier benytter seg av, er et viktig trekk ved tegneserien som medium, fordi den fører til en grad av identifikasjon som er unik for dette mediet: "The cartoon is a vacuum into which our identity and

¹⁴ McCloud 1994, "Acknowledgement"

¹⁵ Se for eksempel Fresnault-Deruelle 1972

¹⁶ McCloud 1994, s. 27

awareness are pulled... / ...an empty shell that we inhabit which enables us to travel in another realm. We don't just observe the cartoon, we become it!"¹⁷

Vi har allerede så vidt vært innom Will Eisner og hans *Comics and Sequential Art* fra 1985. Boken var en av de første av sitt slag i USA, en bok som ikke bare handlet om tegneserier, men som tok tegneserier seriøst som et selvstendig medium. Den er imidlertid like mye en innføring i hvordan man lager gode tegneserier som en diskusjon av hva de grunnleggende trekkene ved tegneserier som medium er. Til tross for sin normative karakter, gir boka et godt innblikk i hvordan tegneserier lages og fungerer, alt rikelig illustrert med eksempler fra Eisners egen produksjon. Eisner hører jo selv med blant gigantene i amerikansk tegneseriehistorie, hans *The Spirit* (1940 – 1952) blir regnet som en ekstremt innflytelsesrik serie, hvor Eisner populariserte mange teknikker og konvensjoner. Senere var han også i forkant med sin *A Contract With God* (1978), en av de første tegneseriene som ble utgitt og markedsført som en "tegnaserieroman".

Som vi har sett legger Eisner mye vekt på sekvensen, men han hevder også at blandingen av det verbale og det visuelle er essensielt for å skjønne hvordan tegneserier fungerer. Blanding av ord og bilder gjør nemlig at tegneserien må leses på en spesiell måte, separat fra lesningen av annen litteratur.¹⁸ Den har skapt et språk hvor det verbale er sidestilt med det visuelle, det fungerer som "an extension of the imagery".¹⁹ Eisner legger vekt på at dette språket er basert på en referanseramme som er felles for skaper og leser. "Comics communicate in a "language" that relies on a visual experience common to both creator and audience."²⁰ Denne delte erfarings- og observasjonshistorien er særlig viktig i forhold til kroppslige gester og holdninger, det Eisner kaller ekspressiv anatomi, som han ser som primært i forhold til det verbale i en tegneserie. Dette fokuset på kroppslige gester er det som skiller ham klart fra andre teoretikere.

¹⁷ McCloud, s. 36 (Skråstreken indikerer her, og i resten av oppgaven, panelskifte i originalteksten)

¹⁸ Det er Eisner som bruker ordet litteratur, ikke undertegnede. En diskusjon av hvorvidt tegneserier kan betraktes som litteratur eller ikke er det desverre ikke plass til i denne oppgaven.

¹⁹ Eisner 2006, s. 10

²⁰ Eisner 2006, s. 7

Belgiske Thierry Groensteens *The System of Comics* er et av få verk innen den fransk-belgiske tradisjonen som foreligger i engelsk oversettelse. Den er et forsøk på å innsirkle de kodene og reglene som ligger til grunn for tegneserien sett som språk, det Groensteen betegner som tegneseriesystemet. Sett i forhold til Eisner og McCloud er Groensteen klart mer akademisk, og han er også i en konstant dialog med andre tenkere og teoretikere på feltet, noe som gir han en grad av autoritet Eisner og McCloud ikke har.

Et sentralt begrep i hans teori, og det han ser som et nødvendig grunnlag for alle definisjoner av og diskusjoner om tegneserier, er ikonisk solidaritet. Med dette mener han den minste fellesnevneren for alle tegneserier, at "the images will be multiple and correlated in some fashion".²¹ Den videre teorien hans bygger på dette prinsippet. De relasjonene ("correlated in some fashion") som prinsippet om ikonisk solidaritet impliserer, betegner han med det brede begrepet artrologi.²² Det systemet som ligger til grunn for distribusjonen av rom og steder i tegneserier, kaller han det spatio-topikalske systemet. Dette må ikke sees som overordnet artrologien, men heller som en funksjon av den. Artrologien selv kan deles inn i to relasjonsgrader, restriktert artrologi og generell artrologi. Den restrikterte artrologien betegner de elementære, lineære relasjonene mellom paneler, mens den generelle betegner de translineære eller distanserte relasjonene.²³

Groensteen er svært kritisk til ideen om at tekst og bilde er like størrelser i tegneserier, en ide vi har sett at for eksempel Harvey argumenterer for. Han hevder dette er basert på en grunnleggende feilslutning om at "writing is *the* vehicle of storytelling in general"²⁴ og skriver videre at "the multiplicity of narrative forms have rendered this postulate obsolete".²⁵ Tegneserien må i stedet sees som en form som får sin narrativitet hovedsaklig fra det visuelle, og ikke nødvendigvis trenger det verbale for å fortelle en historie.

Vi har nå sett hvordan de forskjellige teoretikerne definerer tegneserier, og hva de ser som essensielt med mediet. La oss derfor gå videre til de to mest sentrale aspektene ved tegneserier, sekvensen av bilder og blandingen av ord og bilde.

²¹ Groensteen 2007, s. 19

²² Avledet av det greske *arthron*, artikulasjon

²³ Groensteen 2007, s. 22

²⁴ Groensteen 2007, s. 8

²⁵ Groensteen 2007, s. 8

2.4 Panel og sekvens

I denne delen vil jeg først og fremst fokusere på Groensteen, da han er den som skriver mest om sekvensen som grunnleggende aspekt ved tegneserien, men jeg vil også trekke inn McCloud for å se hvordan de to teoretikerne kan plasseres i forhold til hverandre når det gjelder dette aspektet. Hovedsaklig vil jeg benytte meg av terminologi hentet fra Groensteens gjennomgang av det spatio-topikalske systemet. Jeg er først og fremst interessert i visuelle elementer i tegneseriene, og dermed kommer meningsproduksjonen og narrasjonsakten, som kan sies å være Groensteens hovedanliggende, litt i bakgrunnen. Groensteens terminologi er imidlertid et solid verktøy, også i en analyse av hvordan tegneseriens grunnleggende elementer er med på å strukturere det visuelle uttrykket og forme dens individuelle estetikk.

I motsetning til andre teoretikere (han nevner selv Guy Gauthier og Ulrich Krafft), postulerer Groensteen at panelet må sees som den minste enheten i tegneseriesystemet, ikke tegn i selve panelet. Bare på denne måten kan man nærme seg det som er spesifikt for tegneserien som språk, og ikke gjelder alle visuelle kunstverker: "the comics panel is fragmentary and caught in a system of proliferation; it never makes up the totality of the utterance but can and must be understood as a component in a larger apparatus."²⁶ Groensteen tar dermed panelet som sitt utgangspunkt, og begynner beskrivelsen av det spatio-topikalske systemet med å identifisere panelets tre grunnleggende parametere. De to første er geometriske; panelets form (for eksempel rektangulær, kvadratisk eller rund) og dets areal. Det tredje parameteret er panelets situering på siden og i verket som helhet²⁷, og det er dette som determinerer panelets plass i leserekkefølgen. Sammen former disse tre aspektene panelets forhold til det Groensteen kaller hyperrammen. Dette er et begrep som betegner den tenkte rammen rundt panelene som siden utgjør, Groensteen skriver "panels can be considered as interdependent fragments of a global form"²⁸ og "The exterior outline of this form, its perimeter, can be given the name hyperframe".²⁹

²⁶ Groensteen 2007, s. 5

²⁷ Groensteen 2007, s. 28-29

²⁸ Groensteen 2007, s. 30

²⁹ Groensteen 2007, s. 30

Et begrep som har visse likheter med hyperrammen er multirammen. Disse to må imidlertid ikke forveksles. Multirammen betegner i stedet enheter med to eller flere rammer, og kan dermed brukes både om stripen, siden, verket som helhet og andre konstellasjoner. Med andre ord er en hyperramme alltid og nødvendigvis (med mindre siden bare består av ett panel) en multiramme, men en multiramme er ikke nødvendigvis en hyperramme.

Rammen rundt panelet kan i følge Groensteen sies å ha seks forskjellige funksjoner. Lukningsfunksjonen er den første av disse: "the frame has to close the panel, and also, to confer upon it a particular form".³⁰ Den andre funksjonen er den separative, og det er gjennom denne at rammen skiller panelet fra andre paneler innen multirammen. Denne er også tilstede der hvor det ikke finnes noen konkretisert ramme; så lenge panelene lar seg adskille på et kognitivt nivå har den implisitte rammen en separativ funksjon. Disse to første funksjonene kan egentlig sees som samme funksjon: "The function of closure and the separative function are, in truth, nothing but the same function, successively envisaged as it exerts itself on the interior space of the frame and toward the exterior field".³¹ Den tredje funksjonen er den rytmiske, når den inngår i en multiramme har rammen en klar rytmisk funksjon i denne multirammen. Den fjerde er den strukturerende, det er rammen som gir struktur til panelet. Den femte funksjonen er den ekspressive. I dette ligger det at rammen kan være som et tegn i seg selv, den kan si noe om det panelet viser. Den siste funksjonen er den Groensteen kaller den leserlige³² funksjonen: "a frame is always the sign of something to be read."³³ Denne funksjonen er tydeligst i tilfeller der et objekt som tilsynelatende ikke har noen funksjon i narrativet står alene i et panel. Gjennom rammens leserlige funksjon vil dette objektet da be om oppmerksomhet fra leseren, en oppmerksomhet det sannsynligvis ikke ville fått om det var en del av et større panel. Som vi ser er det kun den separative, den rytmiske og den leserlige funksjonen som er spesifikke for tegneseriemediet. De er gyldige bare i forhold til en ramme som er en del av en multiramme. De andre funksjonene er også

³⁰ Groensteen 2007, s. 40

³¹ Groensteen 2007, s. 45

³² *Readerly* i den engelske utgaven, min oversettelse

³³ Groensteen 2007, s. 53-54

gyldige i forhold til andre slags rammer. Men også disse funksjonene endrer til en viss grad karakter om rammen inngår i en multiramme.

Multirammen er ikke nødvendigvis bare sammensatt av paneler som står ved siden av hverandre med ugjennomtrengbare grenser. Det innsatte panelet, altå et mindre panel som er overlagt et større, bryter nemlig med dette. Groensteen skiller her ut to måter det innsatte panelet kan interagere med det inklusive panelet på, utifra hvorvidt det står i tjeneste til det inklusive panelet eller til historien. I det første tilfellet vil det innsatte panelet som oftest forstørre en del av det inklusive panelet. "In such a case, the inset does not aim to construct a specific link between the panels; it is rather a consequence of the wish to offer the largest possible area to the inclusive image, in order to magnify its decorative virtues".³⁴ Hvis det innsatte panelet derimot står i tjeneste til historien, vil det ta form av en kontekstualisering av et annet panel og "the highlighting of the privileged link that it maintains with another semantically bound panel."³⁵ Den vanligste varianten av dette er i følge Groensteen "a dialectical relation between the part and the whole, which places a view of the ensemble and of an element of the same scene in relation, separated and enlarged."³⁶ Groensteen peker også på en annen modalitet av denne siste varianten, hvor det blir etablert et samtidighetsforhold mellom to eller flere paneler: "the inset translates a relationship of the type *meanwhile*, when the traditional intericonic void is generally equivalent to a *then*."³⁷ "Intericonic void" betegner her det tomme rommet, eksplisitt eller implisitt, mellom paneler, det som på engelsk vanligvis blir kalt "gutters".

Det som forener alle disse forskjellige bestanddelene av det spatio-topikalske systemet er sidelayouten. Groensteen diskuterer først fire layoutkategorier han henter fra den franske tegneserieteoretikeren og –forfatteren Benoît Peeters. Disse må ifølge Groensteen forkastes, fordi sider kan opptre i flere av Peeters' kategorier samtidig, og det dermed er umulig å skille mellom disse kategoriene på et konkretisert nivå. Han lanserer deretter sin egen typologi. Denne utgår fra to spørsmål Groensteen hevder man nødvendigvis må spørre seg

³⁴ Groensteen 2007, s. 86

³⁵ Groensteen 2007, s. 87

³⁶ Groensteen 2007, s. 87

³⁷ Groensteen 2007, s. 89

i møte med enhver tegneserieside. For det første, er layouten regelmessig eller uregelmessig? Det vil si, varierer panelene i størrelse og form, eller er de identiske? For det andre, er layouten diskret eller prangende? Prangende vil her si at den trekker oppmerksomhet mot seg selv som layout, mens diskret vil si det motsatte, at den usynliggjør og spiller ned selve layouten. Utifra svarene kan man skissere opp fire brede kategorier: regelmessig og diskret, regelmessig og prangende, uregelmessig og diskret (dette karakteriserer Groensteen som den klassiske og dominerende layouten) og uregelmessig og prangende.³⁸

Hos Scott McCloud finner vi ingen tilsvarende grundig gjennomgang av tegneseriens bestanddeler. Han er likevel innom noen av de samme elementene i sin utlegning av det han kaller lukning³⁹, som han fremhever som et konstituerende trekk ved tegneseriemediet. Med dette menes den meningsproduksjonen som leseren selv foretar ved å knytte to paneler sammen. På denne måten er leseren selv med på å skape den fiksjonsverdenen som tegneserien åpner opp for. "Comics panels fracture both time and space, offering a jagged, staccato rhythm of unconnected moments. But closure allows us to connect these moments and mentally construct a continuous, unified reality."⁴⁰

Denne lukningen er dermed viktig i forhold til hvordan rom og tid representeres i tegneserier: "The reader's deliberate, voluntary closure is comics' primary means of simulating time and space."⁴¹ Panelet, som McCloud kaller det viktigste ikonet i tegneserien, spiller også en rolle i denne representasjonsprosessen. "The panel acts as a sort of general indicator that time or space is being divided".⁴² Han skiller ut seks måter overgangen mellom paneler kan foregå på⁴³, rangert fra å kreve lite lukning til å kreve mye. Øyeblikk-til-øyeblikk vil si at det samme subjektet er avbildet med liten tidsavstand mellom panelene. Handling-til-handling vil si at det samme subjektet er avbildet, men i utførelsen av distinkte handlinger. Subjekt-til-subjekt betegner en overgang fra et subjekt til et annet i samme scene eller ide. Scene-til-scene er overganger som tar form av store hopp i tid og rom mellom panelene. Aspekt-til-aspekt vil si

³⁸ Groensteen 2007, s. 97-98

³⁹ *Closure* i originalteksten. Begrepet er vanskelig å oversette, jeg har valgt "lukning", men man kunne også oversatt det med for eksempel "sammenføyning"

⁴⁰ McCloud 1994, s. 67

⁴¹ McCloud 1994, s. 69

⁴² McCloud 1994, s. 99

⁴³ McCloud 1994, s. 70-72

overganger mellom forskjellige aspekter ved en scene, ide eller stemning. Den siste overgangen kaller McCloud non-sequitur, og den indikerer at det ikke er noen logisk forbindelse mellom panelene.

I forbindelse med en omtale av stripen som en separat enhet kommer Groensteen inn på “gutters”, tomrommet mellom paneler. Her blir forskjellen mellom de to teoretikerne tydelig. I motsetning til McCloud, som bare ser disse tomrommene som manifestasjoner av varierende grader av lukning, ser Groensteen tydelige forskjeller mellom forskjellige tomrom, og peker på de varierende funksjonene hos tomrommene mellom paneler, mellom striper og mellom sider.

2.5 Tekst og bilde

Som vi har sett, er det ingen av hovedteoretikerne jeg benytter meg av, Groensteen og McCloud, som ser blandingen av tekst og bilde som det konstituerende trekket ved tegneserier, slik som for eksempel Harvey. De er imidlertid fullt klar over den betydningen denne interaksjonen har, både i meningsdannelsen og som et strukturerende element. Groensteen skriver for eksempel om tekstforekomster at ”It is evident that they often participate in a determinant fashion to the production of a global meaning”.⁴⁴ Det kan synes overflødig å fokusere på denne interaksjonen i en oppgave med fokus på visuell estetikk, men jeg vil tvert imot hevde at denne blandingen ofte er en sentral del av det visuelle uttrykket i en tegneserie, i det minste i de tegneserier der det forekommer tekst. Som vi allerede har sett at Eisner påpeker, fungerer det tekstlige som en forlengelse av det visuelle. Jeg vil derfor i det følgende først ta for meg tekstforekomster som et visuelt, strukturerende fenomen, og deretter komme inn på interaksjonen mellom tekst og bilde.

Gene Kannenberg, Jr. bruker flere steder begrepet leksi for å beskrive tekstblokker i tegneserier, blant annet i en artikkel om blandingen av tekst og bilde i Chris Wares tegneserier. Begrepet henter han fra Amy Spauldings bok *The Page as a Stage Set: Storyboard Picture Books* (1995), hvor hun bruker det for å beskrive distinkte tekstblokker. Spaulding har selv hentet begrepet fra Roland

⁴⁴ Groensteen 2007, s. 127

Barthes' *S/Z* (1970), men påpeker at hennes bruk av ordet skiller seg fra Barthes'. Kannenberg definerer det som "a block of text which is designed to be read/viewed as a single unit, usually (although not always) a smaller sub-unit in a larger structure such as a panel or a page".⁴⁵ Begrepet innbefatter dermed elementer som snakkeboble, tekstbokser og lydord, og er effektivt i den forstand at det anerkjenner teksten ikke bare som tekst, men også som strukturell og visuell komponent. Jeg vil derfor benytte meg av dette begrepet når jeg omtaler tekstblokker som visuelle komponenter, uavhengig av om den aktuelle teoretikeren bruker det eller ikke.

Groensteen foretar en undersøkelse av hvordan leksier former både vår lesning og hyperrammen som helhet, "without regard for their particular status and the nature of the statements that they accommodate".⁴⁶ Han slår fast at leksien må karakteriseres som underlegen panelet i et tenkt hierarki av former fordi "the panel can proceed without the balloon while the balloon necessarily implies the panel".⁴⁷ Dette er åpenbart også gyldig for tekstbokser i panelene. Selv om leksien kan anta et utall av forskjellige former, innehar dens ramme de samme seks funksjonene vi så var tilfellet med panelrammen. De forskjellige formene leksien kan anta (tekstbokser, snakkebobler og lignende, og alle variasjoner av disse) er "intended to guarantee the intelligibility of the enunciative situation, that is to allow the reader to know who expresses what and by which method."⁴⁸ Groensteen identifiserer fire forskjellige relasjoner mellom leksien og vertspanelet. Disse er forholdet i dybde, forholdet mellom formene, forholdet mellom arealene (altså proporsjonene) og leksiens posisjon i panelet.⁴⁹

McCloud skriver lite om leksier som strukturerende og visuelle elementer, men identifiserer i stedet sju forskjellige måter ord og bilde kan kombineres på.⁵⁰ Han påpeker imidlertid at det ikke nødvendigvis er et likt forhold mellom ord og bilder i disse kombinasjonene. En tekstspeifikk kombinasjon vil si at bildene bare illustrerer teksten, uten å legge til noe ekstra. Den motsatte formen er den bildespeifikke, hvor det visuelle sier alt, og ordene fungerer mest som et lydspor.

⁴⁵ Kannenberg 2001, s. 178

⁴⁶ Groensteen 2007, s. 67

⁴⁷ Groensteen 2007, s. 68-69

⁴⁸ Groensteen 2007, s. 74

⁴⁹ Groensteen 2007, s. 69

⁵⁰ McCloud 1994, s. 153-155

Mellomformen er den duospesifikke kombinasjonen, hvor teksten og bildet forteller det samme. En additiv kombinasjon vil si at teksten forsterker eller utdyper bildet eller omvendt. I en pararell kombinasjon sier tekst og bilder forskjellige ting. Det McCloud kaller en montasje-kombinasjon er det nærmeste han kommer å behandle teksten som et visuelt element. Her blir teksten behandlet som en integrert del av bildet. Den siste kombinasjonen, som McCloud utpeker som den vanligste formen for ord-bilde interaksjon i tegneserier, er den gjensidig avhengige, hvor tekst og bilder forteller noe sammen som ingen av dem ville klart alene.

Harvey ser tilsynelatende også denne siste varianten som den mest utbredte, selv om han i tillegg tilskriver den en normativ verdi: "in the best examples of the medium, the words give a meaning to the pictures that the pictures otherwise lack, and vice versa. The blend creates a new meaning that is not present in either of the two vital ingredients alone without the other."⁵¹

Groensteen karakteriserer ikke relasjonene mellom tekst og bilde på samme måte, men identifiserer i stedet syv funksjoner av det verbale i tegneserier.⁵² De to første funksjonene, som er tilstede også i tilfeller hvor det verbale ikke er nødvendig for å forstå det narrative innholdet, er den dramatiserende og den realistiske. Den dramatiserende funksjonen er åpenbart tilstede i dialoger mellom karakterer. Den realistiske funksjonen blir ofte oversett, men er tydelig nettopp i det at det oppstår en realitetseffekt ved at karakterer snakker sammen, rett og slett fordi det er det mennesker gjør i det virkelige liv. En "stum" tegneserie føles da også mindre realistisk enn en som inkorporerer dialog.

De neste to funksjonene, forankring og avløsning, henter Groensteen fra Roland Barthes og hans artikkel "Bildets retorikk" fra 1964. Forankringsfunksjonen vil si at det verbale gir stabilitet til meningen i et gitt bilde, i følge Barthes er et bilde i seg selv alltid polysemisk. Det verbale "styrer leseren gjennom bildets signifikater slik at noen unngås og andre mottas".⁵³ Groensteen medgir at det verbale noen ganger har denne funksjonen, men er ikke enig med Barthes i at bilder i tegneserier nødvendigvis er polysemiske. Tegneseriebilder trenger ikke alltid en verbal "krykke" for å forstås, for de er allerede forankret

⁵¹ Harvey 2005, s. 22

⁵² Groensteen 2007, s. 134

⁵³ Barthes 1994, s. 28

utifra sin deltagelse i en multiramme: "The sequence itself exerts an anchoring function in relation to each of the images that compose it".⁵⁴ Avløsningsfunksjonen⁵⁵, som Barthes selv påpeker er tydeligst tilstede i vitsetegninger og tegneserier, vil si at det verbale og bildet utfyller hverandre, og oppnår en mening ingen av dem har på egen hånd. "På samme måte som bildene er ordene fragmenter av et mer generelt syntagma, og budskapets enhet realiseres på et høyere nivå: historiens, anekdotens, diegesens nivå".⁵⁶ Som vi ser er denne funksjonen nærmest identisk med det McCloud kaller den gjensidig avhengige kombinasjonen av ord og bilde.

Den femte funksjonen er den suturerende, og ble opprinnelig framlagt av Benoît Peeters. Den trer i kraft når det er det verbale som binder sammen to paneler som ellers ville fremstått som separate, for eksempel skilt av en brå endring i tid og sted. Groensteen hevder imidlertid at den egentlig bare er et spesielt tilfelle av forsterkningsfunksjonen, fordi det også her er kombinasjonen av ord og bilde som tillater dem å sammen oppnå en ny mening. Den sjette funksjonen er den kontrollerende, og det er den som strukturerer den narrative tiden i tegneserien, hovedsaklig ved hjelp av tekstbokser med ord som "samtidig", "senere" og "dagen etter". Den må ikke forveksles med den suturerende funksjonen, hvor panelene ikke bindes sammen på denne eksplisitte måten. Det må også påpekes at disse tekstboksene nesten alltid kan erstattes med visuelle elementer, for eksempel endring av lokale, fargevalgør, lys og lignende. Den siste funksjonen, den rytmiske, viser seg når det verbale bidrar med rytmiske strukturer til den narrative sekvensen, og på denne måten påvirker vår lesning. Den viser seg også når det verbale forlenger varigheten av et panel utover det bildet viser, for eksempel ved at et dramatisk øyeblikk forlenges av en snakkeboble som egentlig inneholder mye mer tekst enn hva som hadde vært mulig å uttale i et kort øyeblikk.

⁵⁴ Groensteen 2007, s. 130

⁵⁵ I Knut Stene-Johansens oversettelse av Barthes brukes ordet forsterkning i stedet for avløsning. Jeg har likevel valgt å bruke avløsning, da dette er et mer innarbeidet fagbegrep på norsk (se for eksempel Larsen 1999)

⁵⁶ Barthes 1994, s. 28

2.6 Oppsummering

Vi er nå utrustet med en grundig oversikt over tegneserieteoriens vesentligste aspekter. Spørsmålet er dermed hvilke av disse som er mest fruktbare i en analyse av de tegneseriene vi har foran oss. Når det gjelder paneler og layout, er det åpenbart at Groensteens begrepsapparat er et svært godt verktøy. Det tillater oss å foreta nyttige distinksjoner mellom tegneseriens forskjellige bestanddeler, og er dermed svært anvendelige også i en analyse av visuelle aspekter, til tross for at Groensteens hovedformål er å undersøke meningsproduksjon i tegneserier. Også layout-kategoriene han opererer med er effektive, i den forstand at de tillater oss å gruppere serier utifra hvordan deres panellayout er organisert. McClouds kategoriseringer av overganger mellom paneler er ikke like relevant for denne oppgaven, fordi de er vanskelige å bruke i en omtale av visuelt uttrykk.

Groensteens begrepsapparat er også nyttig i omtalen av tekst og bilde i tegneserier, igjen fordi de tillater oss å gjøre klarere distinksjoner. Her har jeg imidlertid også tatt i bruk begrepet leksi, som jeg ser som svært effektivt når det gjelder tekst som visuelt og strukturerende element. I noen grad kommer jeg også tilbake til Groensteens verbale funksjoner og McClouds kombinasjoner av ord og bilde, men disse kommer i annen rekke.

Det er imidlertid klart at paneler, layout og leksier ikke i seg selv gir en utfyllende omtale av en tegneseries visuelle uttrykk. Det vil derfor bli nødvendig å gjøre plass til noen observasjoner av hovedtrekk i estetikken, analysert utifra enkeltpaneler. Det er tross alt i enkeltpaneler at tegningene kommer til sin rett, og det er her vi kan se nærmere på billedkomposisjon, vinkler, farger og lignende. Analysen av tegneseriene vil dermed først fokusere på dominerende visuelt uttrykk, så på paneloppbygging og layout, og til slutt på tekst og bilde. På denne måten vil alle aspekter ved tegneseriene bli belyst på best mulig måte.

3 Sin City

Vi ska nå se nærmere på *Sin City* som tegneserie og film, og forsøke å sirkle inn noen sentrale aspekter vedrørende hvordan adaptasjonen foregår. Jeg vil først foreta en analyse av tegneserien og prøve å peke på noen definerende trekk ved den visuelle estetikken. Deretter vil jeg analysere filmen, og også her prøve å sirkle inn grunntrekkene i den visuelle estetikken. Til slutt vil jeg diskutere hva disse tekstene har til felles, og i hvilken grad de kan sies å benytte seg av samme estetik.

3.1 *Sin City* som tegneserie

I denne delen av kapitlet vil jeg først introdusere *Sin City* og dens opphavsmann Frank Miller. Jeg vil også kort si litt om innholdet i de historiene filmen er basert på, siden det da blir lettere å følge analysen. Denne vil følge strukturen jeg la opp til i teorikapitlet, altså først visuelt uttrykk, deretter paneloppbygning og layout, og til slutt forholdet mellom tekst og bilde.

3.1.1 Frank Miller og *Sin City*

Frank Miller er kanskje mest kjent for sitt hjertebarn *Sin City*, en serie som etter hans eget utsagn er bygd rundt disse fire grunnelementene: "All the guys are tough, all the trenchcoats are long, all the cars are vintage and all the women are gorgeous".⁵⁷ Han står imidlertid også bak en rekke andre serier, og blir betraktet som en av de mest innflytelsesrike tegneserieskaperne i vår tid. Karrieren hans begynte for alvor med *Daredevil* i 1981. Den var på dette tidspunktet en relativt ubetydelig og ikke spesielt populær serie, men Miller klarte etterhvert å sette sitt personlige preg på den. I løpet av de 33 numrene han jobbet på serien, befestet den seg som en av Marvels mest populære. I 1986 begynte utgivelsen av *Batman: The Dark Knight Returns*, en serie som sammen med Alan Moore og Dave Gibbons' *Watchmen* (1986 – 1987) var med på å omskrive og reformere hele superheltsjangeren på 80-tallet. Blant hans øvrige serier er *Ronin* (1983) og *300* (1998) noen av de mest kjente, men han har også jobbet med et stort antall

⁵⁷ *Sin City* [DVD], kommentarspor med Robert Rodriguez og Frank Miller (00:53:53)

andre serier, både for de store serieforlagene Marvel og DC og for mindre, uavhengige forlag.

Sin City så dagens lys for første gang i 1991, i en spesialutgave av bladet *Dark Horse Presents*. I motsetning til Millers tidligere serier, som ofte hadde vært laget i samarbeid med andre, hadde han denne gangen både skrevet og tegnet alt innholdet selv. Denne første delen av den senere så omfangsrike serien var bare åtte sider lang, men allerede her ble tonen satt for det som skulle bli en av 90-tallets mest populære serier. Miller fulgte opp denne første episoden med tolv til, alle publisert i *Dark Horse Presents*. Etter denne opprinnelige serien fikk han et eget blad, hvor flesteparten av historiene først ble trykt, før de senere ble samlet i bokform. Totalt finnes det sju bøker i serien om *Sin City*. Fem av disse er lengre historier som er samlet i bokform, en av dem ble gitt ut direkte som bok (*Family Values*), og den siste er en samling av forskjellige korte historier som ikke strakte seg over flere blader. Den foreløpig siste *Sin City*-utgivelsen var blad nummer ni av *Hell and Back (A Sin City Love Story)*, som kom ut i april 2000.

Filmen *Sin City* er i hovedsak basert på tre av *Sin City*-historiene, *The Hard Goodbye*, *The Big Fat Kill* og *That Yellow Bastard*. Jeg har valgt å oppsummere litt av handlingen i disse historiene her, så det blir lettere å følge analysen både i forhold til tegneserien og filmen. *The Hard Goodbye* er den første publiserte *Sin City*-historien, og ble opprinnelig utgitt bare som *Sin City*. Navnet *The Hard Goodbye* fikk den først da den senere ble samlet i bokform, sannsynligvis som et nikk tilbake til Raymond Chandlers hardkokte krimroman *The Long Goodbye* fra 1953. Paradoksalt nok er denne historien det siste som skjer i *Sin City*-kronologien slik den ser ut til nå, og alle påfølgende historier er satt til tiden før hendelsene her. Hovedpersonen er Marv, en stadig tilbakevendende karakter i *Sin City*-universet. Historien handler i korte trekk om at han blir anklaget for et mord han ikke har begått, og hvordan han sporer opp de ansvarlige. Jakten tar ham helt til toppen av makthierarkiet i Sin City, for det viser seg at det er den mektige kardinal Roark som står bak. Mordet de prøvde å anklage Marv for, ble begått for å dekke over tidligere kannibalistiske mord på prostituerte i Sin City. Serien ender med at Marv selv blir henrettet, både for mordet han ikke har begått og for å ha drept kardinal Roarke.

Den andre av historiene som er med i filmen er *The Big Fat Kill*. Den ble opprinnelig gitt ut som fem blader fra november 1994 til mars 1995. Her er det Dwight McCarthy som er hovedkarakteren, en drapsmann som har fått et nytt ansikt for å skjule sin identitet. Historien handler om at han prøver å dekke over at en politimann, Jackie-Boy, har blitt drept i Old Town, bydelen Sin Citys prostituerte styrer. Etterhvert blander mafiaen seg inn, for hvis mordet blir avdekket vil det bety slutten for deprostituertes Old Town, og mafiaen kan selv ta over styringen. Dwight klarer imidlertid å overliste gangsterne, og historien slutter med et veritabelt blodbad av et bakholdsangrep, utført av Dwight, hans gamle flamme Gail, som er lederen for jentene i Old Town, og flere andre av de prostituerte.

Den tredje historien, *That Yellow Bastard*, ble opprinnelig utgitt i seks blader, fra februar til juli 1996. Her begynner handlingen mer enn åtte år før hendelsene i *The Hard Goodbye*, så disse to historiene representerer sammen både starten og slutten på *Sin Citys* kronologi. Protagonisten her er politimannen John Hartigan. Han er egentlig klar for pensjonisttilværelsen, men har en siste sak han vil oppklare først. En seksualmorder som bare går etter unge jenter, har kidnappet den elleve år gamle Nancy Callahan. Morderen er sønnen til senator Roark, broren til kardinal Roark fra *The Hard Goodbye*. Hartigan sporer opp Roark Junior, men selv om han klarer å redde Nancy, blir han i likhet med Marv anklaget for mordene han prøver å løse. Etter åtte år i fengsel aner han at noe er galt med Nancy, og tilstår for å slippe ut. Etter å ha sporet henne opp, innser han at han har ledet Junior, som nå har fått en sykkelig gul hudfarge, rett til henne. Etter å først ha blitt overrumplet av Junior, tar han igjen opp jakten, og denne gangen lar han ham ikke slippe unna. Serien ender med at Hartigan sender Nancy avgårde under påskudd av at han skal rydde opp etter seg, for så å skyte seg selv når hun er borte.

3.1.2 Visuelt uttrykk

Serien er hovedsaklig tegnet i sort-hvitt, uten noen form for gråtoner overhodet. Miller tar ofte spenningen mellom sort og hvitt til det ytterste, og serien inneholder en nærmest endeløs rekke av tegninger med svært skarpe kontraster. I den mest ekstreme enden av skalaen finner vi klare siluetter, hvite former mot sort



Figur 3.1: Kontraster i stedet for omriss i et panel fra *That Yellow Bastard*

bakgrunn og omvendt. På den andre siden finner vi mer detaljerte tegninger, der Miller i høyere grad utnytter klare streker for å lage mer kompliserte tegninger. Det vanligste er imidlertid en syntese av disse to. På en gjennomsnittlig tegning vil ikke omrisset av karakterer og objekter være tegnet inn, men heller være antydnet ved hjelp av kontraster (Figur 3.1). Detaljer tegnes i stedet inn med klare streker.

I motsetning til andre sort-hvitt serier, som gjerne velger denne løsningen av økonomiske hensyn⁵⁸, er det i *Sin City* helt fra begynnelsen av klart at dette i aller høyeste grad er et stilistisk valg. En gjennomsnittlig serie i sort-hvitt vil gjerne være sorte tegninger mot hvit bakgrunn, hvor strekene brukes både til å tegne inn omriss og detaljer. Miller har i stedet valgt å la formene skille seg ut mot motsatte bakgrunner, og han fyller gjerne hele sider med sort i stedet for å ha sorte karakterer mot hvit bakgrunn. Dette er med på å stilisere tegningene til et punkt hvor man noen ganger må bruke tid på å forstå hva som er avbildet i et gitt panel.

⁵⁸ Dette er selvfølgelig en generalisering, med poenget er uansett gyldig nok i forhold til mange undergrunnstegneserier, for eksempel *American Splendor*.

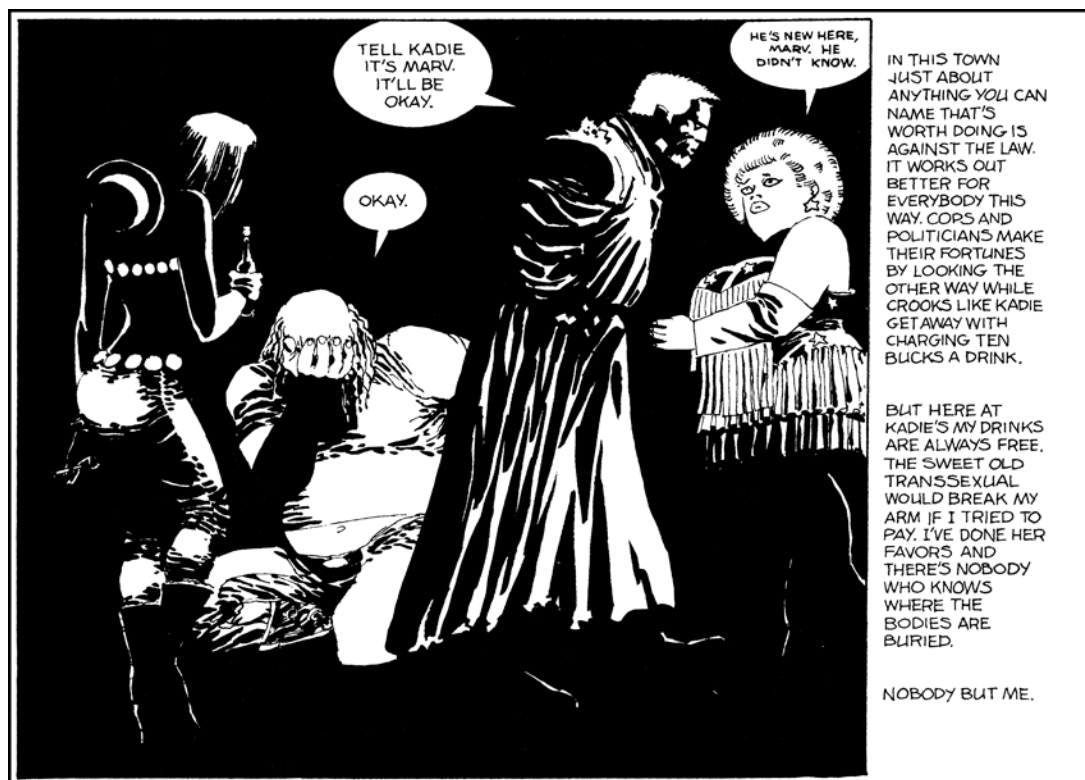
Som sagt er serien holdt i sort-hvitt. Med den fjerde historien i *Sin City*-universet, *That Yellow Bastard*, endrer imidlertid dette seg. Her er serien fortsatt i sort-hvitt, men karakteren Junior er, som nevnt ovenfor, fargelagt i en gulfarge som står i sterk kontrast til resten av serien (Figur 3.2). Dette er med på å skille ut denne karakteren i større grad, og kan dessuten sies å være en måte å karakterisere ham på. Gul er en farge som gjerne blir forbundet med feighet, en egenskap også tittelen på historien er med på å understreke ("That Yellow Bastard" kan oversettes som "Den feige jævelen"). Gulfargen fremstår dessuten som sykkelig i forhold til seriens øvrige uttrykk, og peker klart ut Junior som antagonist i historien. Imidlertid må også dette grepet sies å være en del av det kontrastsystemet som er karakteristisk for serien som helhet. I stedet for å sees som et brudd med den gjennomgående sort-hvitt stilen, kan den med fordel sies å være en videreføring og intensivering av kontrastsystemet. I senere historier har Miller benyttet seg av dette grepet i stadig større grad, da gjerne også for å fremheve spesielle objekter, ikke bare karakterer. I seriene som ligger til grunnlag for denne analysen er det imidlertid bare i *That Yellow Bastard* det er tilstede.

Bildekomposisjonene er i stor grad preget av å være bygd opp rundt karakterene, med minimalt av bakgrunnsdetaljer (Figur 3.3). Ofte etablerer Miller handlingsrommet i et innledende panel, og alle paneler etter dette som utspiller seg i samme handlingsrom, er utelukkende konsentrert rundt karakterene og et par utvalgte objekter. Dette kan sees i sammenheng med det stiliserte uttrykket vi



Figur 3.2: Karakteren Juniors gulfarge skiller seg fra seriens sort-hvitt uttrykk

har sett at Miller benytter seg av. Om man skal benytte seg av kontraster i den graden Miller gjør, hvor karakterenes omriss synliggjøres gjennom kontraster mellom sort og hvitt i stedet for klare linjer, er det umulig å samtidig ha detaljerte bakgrunner i panelene. Resultatet er at karakterene løsriveres fra sine omgivelser, og det er interaksjonen mellom dem som blir stående i fokus. Noen av



Figur 3.3: Bildekomposisjon med få bakgrunnsdetaljer

komposisjonene er selvfølgelig mer komplekse, da gjerne etablerende paneler eller høydepunkter i narrativet, men størstedelen av panelene må sies å være preget av en nærmest minimalistisk stil når det kommer til bakgrunner og detaljer.

Vekslingen mellom forskjellige vinkler fra panel til panel er svært dynamisk, og det er vanskelig å trekke ut noe spesielt mønster. Miller varierer veldig mye på dette punktet, han skifter mellom lave og høye vinkler hele tiden, og beveger seg veldig fritt rundt i handlingsrommet. Dette forvanskes ytterligere av at det ofte ikke er annet enn karakterene som vises i et gitt panel, og at det derfor er vanskelig å si om det er karakterene eller vinkelen som forflytter seg. Det er imidlertid klart at det er en stor andel skjeve og vridde vinkler i uttrykket, men

siden disse går inn i et samspill med et utall andre vinklinger, er det vanskelig å fremheve dette som normen på dette punktet.

3.1.3 Paneloppbygging og layout

Det er vanskelig å identifisere et fast mønster i panelbruken i de tre historiene vi har foran oss, til det er graden av variasjon hos Miller for stor. Vi kan likevel notere oss noen generelle tendenser. Panelenes former er alltid rektangulære eller kvadratiske, ingen av dem har en rund, elliptisk eller på annen måte ”myk” form. Størrelsen på panelene varierer en del, men en gjennomsnittlig side består av to eller tre paneler. Et stort antall paneler tar form av hel- eller dobbeltsider. Panelene er som oftest lukket rundt seg selv, enten med en eksplisitt eller implisitt ramme. Det finnes likevel noen få unntak fra denne regelen, hvor deler av motivet i et panel overskrider rammen til et annet panel. Noen helsider inneholder også to paneler uten eksplisitte rammer, slik at det er vanskelig å determinere hvorvidt det foregår overskridelser.

Når det gjelder innsatte paneler, er det stor forskjell mellom historiene. Mens *The Big Fat Kill* og *That Yellow Bastard* begge inneholder et stort antall innsatte paneler, finner man ingen overhodet i *The Hard Goodbye*. Disse panelene fungerer hovedsaklig på en av to måter. De kan brukes som overganger mellom to inklusive paneler (med Groensteen kan vi si at de står i tjeneste til historien), eller de kan brukes til å fokusere på detaljer i det inklusive panelet (det Groensteen kaller å stå i tjeneste til det inklusive panelet) (Figur 3.4). Begge variantene forekommer i betraktelig grad i begge seriene, men den andre typen må sies å være den dominerende av de to.

Til tross for at det ikke er noe fast mønster i hvordan panelene organiseres, er de fleste sidene komponert utifra



Figur 3.4: Innsatte paneler



Figur 3.5: Skråstilte paneler

vertikale og horisontale linjer. Størstedelen av panelene korresponderer med et tenkt rutenett, selv om de ikke følger faste mønstre i forhold til hvordan dette rutenettet arrangeres. Noen steder bryter serien imidlertid med disse horisontale og vertikale linjene, og vi får paneler som er skråstilt i forhold til den totale sidens hyperramme (Figur 3.5). Her er det åpenbart at Miller bruker panelet som et retorisk verktøy, panelets plassering på siden bidrar vesentlig til leserens oppfatning av hendelsesforløpet.

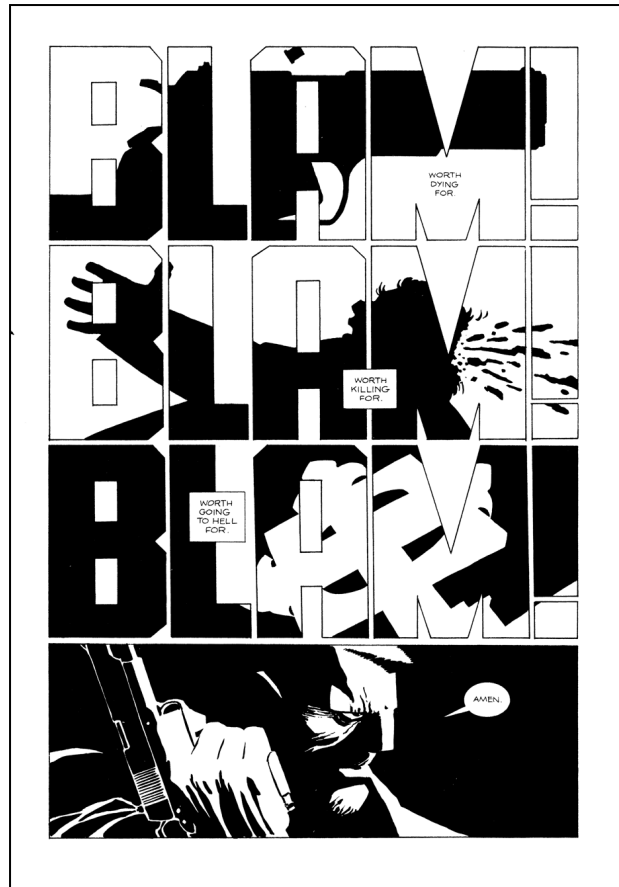
I teorikapitlet så vi at Groensteen identifiserte fire brede kategorier for organiseringen av layouten. Disse

kategoriene var regelmessig/diskret, regelmessig/prangende, uregelmessig/diskret og uregelmessig/prangende.⁵⁹ Den vanligste av disse er den tredje varianten, uregelmessig/diskret, og det er også den vanligste i seriene jeg tar for meg her. Majoriteten av sidene følger ikke noe fast mønster, men gjør ikke noe forsøk på å trekke oppmerksomheten mot seg selv eller sin mangel på fast mønster. Men også to av de andre kategoriene er tilstede, om enn i mindre antall. Noen av sidene følger et fast mønster, uten å trekke oppmerksomhet mot seg selv, og må dermed kunne karakteriseres som regelmessig/diskret. Et eksempel på dette er sidene hvor Nancy erklærer sin kjærlighet til Hartigan i *That Yellow Bastard*.

Det kanskje mest interessante bruddet med uregelmessig/diskret-normen vi har identifisert i serien, finner vi i *The Hard Goodbye*. Sekvensen hvor Marv skyter og dreper en prest finner sted på bare en side. Her er det fire paneler, som alle strekker seg over hele sidens bredde. De tre første er utformet som ordet "BLAM!", det siste har ikke denne formen (Figur 3.6). Her har vi helt klart å gjøre

⁵⁹ Groensteen 2007, s. 98 (Se kap. 2.4 for en gjennomgang av disse kategoriene)

med en uregelmessig/prangende layout, da den tydelig trekker oppmerksomheten mot sin egen utforming. Denne siden står også for en interessant sammenblanding av tekst og bilde. Bildet er teksten, samtidig som det viser noe, vi har altså å gjøre med en dobbelt utsigelse, en klar utnyttelse av det Groensteen kaller rammens ekspressive funksjon. Kanskje mer enn noe annet eksempel hittil viser dette hvilket unikt medium tegneserier er.



Figur 3.6: Lydordet er panelet

3.1.4 Tekst og bilde

Forholdet mellom tekst og bilde blir som vi har sett gjerne ansett som en sentral del av tegneseriemediet, uavhengig av om man ser det som et konstituerende trekk eller ikke. Will Eisner skriver for eksempel at blandingen av ord og bilder i tegneserier tvinger fram en egen lese måte som er særegen for tegneseriemediet, en påstand jeg langt på vei kan si meg enig i. Til tross for at jeg ikke ser inkorporeringen av verbalt innhold som sentral i forhold til en definisjon av selve mediet, er det likevel klart at majoriteten av tegneserier som lages, inneholder en eller annen kombinasjon av tekst og bilde. En undersøkelse av disse aspektene slik de opptrer i en gitt serie, vil være hensiktsmessig for å gi et komplett bilde av seriens uttrykk og estetikk. Derfor vil jeg, selv om denne oppgaven har den visuelle estetikken i seriene og filmene som sitt hovedanliggende, i de neste avsnittene se nærmere på forholdet mellom tekst og bilde slik det kommer til uttrykk i *Sin City*.

Ut fra en analyse av serien har jeg valgt å dele leksiene i *Sin City* inn i fire grupper, utifra hvordan de opptrer i serien. Den mest utbredte av disse gruppene

er snakkeboblen, som har som sin hovedfunksjon representasjonen av dialog mellom karakterene. I tillegg til dette fungerer den til en viss grad også som en veiviser for leseren gjennom panelene. Snakkeboblene har den samme ovale, avrundede formen i alle de tre historiene vi tar for oss her, og er aldri knyttet direkte til en karakter gjennom ekspressive aspekter som egen farge eller lignende. Snakkeboblen er felles for alle karakterene, og er nesten alltid begrenset til panelet de har sin kilde i, de strekker seg sjelden over flere paneler. Unntaket fra denne regelen er innsatte paneler. De er gjerne små og har sjelden plass til snakkebobler, så i disse tilfellene vil boblen som oftest befinne seg i det inklusive panelet. Selve teksten i snakkeboblene er alltid skrevet i samme stil, men noen ganger med tykkere skrift for å legge mer vekt på enkelte ord.

Den andre formen for leksier vi finner i serien er billedtekstene. Disse brukes alltid som et talerør for protagonisten i historien, her er det tankene til Marv, Dwight og Hartigan som formidles. I motsetning til snakkeboblene har ikke billedtekstene alltid en klart definert ramme rundt seg. De opptrer både med rammer, som er firkantede og skiller seg klart fra snakkeboblenes runde form, og helt fritt i bildet, men da gjerne trukket litt vekk fra bildets fokuspunkt.



Figur 3.7: Lydord som integrert del av komposisjonen

Lydord er den tredje formen for leksier i serien. Her benytter Miller seg av et utall forskjellige måter å tegne inn lydordene på. Bortsett fra den mest åpenbare funksjonen, å representere lyder i et lydløst medium, brukes de også til å indikere bevegelsesretningen til lydkilden (Figur 3.7). Illustrasjonen er et eksempel på det McCloud kaller en montasjekombinasjon. I motsetning til



Figur 3.8: Sjeldent tilfelle av tankeboble

snakkeboblene og bildetekstene, som er begrenset til ett panel, strekker lydordene seg gjerne over flere. På et sentralt punkt i narrativet i *That Yellow Bastard* brukes et lydord også som representasjon av selve handlingen. Hartigans selvmord vises aldri eksplisitt, først ser vi Hartigan holde pistolen mot hodet over en dobbeltside, med bildeteksten "An old man dies, a young woman lives. Fair trade. / I love you, Nancy."⁶⁰ Deretter følger en sort dobbeltside med teksten "BOOM" i store hvite bokstaver over begge sidene, og på den neste dobbeltsiden, som er det siste panelet i serien, ligger Hartigan død på bakken. Den mest innovative bruken av lydord er eksempelet fra *The Hard Goodbye* som vi allerede har vært innom, hvor ordet "BLAM!" både fungerer som lydord og panel.

Den siste og fjerde formen for leksier i serien er tankeboblene. Disse har en ujevn ramme, og i stedet for en pil til kilden, er det små bobler som fyller denne funksjonen. Denne leksietypen opptre bare en gang totalt i de tre seriene. I det Hartigan er på vei til løslatelseshøringen sin for å tilstå drapene han ikke har begått, tenker fangevokteren på at livet hans er innholdsløst og kjedelig (Figur 3.8). Fordi dette er så utypisk for serien, føles det nærmest som et brudd med resten av stilen.

Hvis vi bruker McClouds forskjellige former for kombinasjoner av ord og bilde som utgangspunkt, er det klart at det han identifiserer som den vanligste

⁶⁰ Miller 2005c, s. 218-219

varianten, den gjensidig avhengige, også er den vanligste i *Sin City*. I de fleste tilfeller er det kombinasjonen av ord og bilde som driver historien videre. Vi har likevel også en del tilfeller av bildespesifikke kombinasjoner, som understreker at dette er en handlingsbasert serie, som ofte bruker det visuelle for å drive narrativet.

3.2 *Sin City* som film

Vi går nå videre til å analysere filmutgaven av *Sin City*, og da spesielt de visuelle trekkene. Først vil jeg kort presentere filmen. Jeg vil så ta for meg det mest iøyenfallende visuelle trekket, bruken av farger og lys. Deretter vil jeg se på bildekomposisjon og motiver. Jeg vil også foreta en nærlesning av en sekvens som opptrer i begge tekster, for å se i hvilken grad funnene fra resten av analysen kan gjenfinnes i en sammenligning av denne sekvensen. Til slutt vil jeg diskutere hvorvidt et skille mellom konstruert og registrert virkelighet fortsatt er gyldig som et skille mellom tegneserier og film i en tid hvor filmer kan konstrueres digitalt i så høy grad som *Sin City*.

3.2.1 Om filmen

Sin City ble filmatisert i 2005, regissert av Robert Rodriguez og Miller selv. I produksjonen brukte de Millers tegneserie som script, og ingen er derfor tittulert som manusforfatter, den eneste henvisningen til manus i rulletekstene er at filmen er basert på Millers tegneserie. I tillegg til dette har Quentin Tarantino regissert en kort sekvens i filmen, som en vennetjeneste til Rodriguez.

Filmene gjorde det bra både blant kritikerne og publikum, og spilte inn ca. seks ganger sitt eget budsjett. Mange kritikere trakk fram filmens evne til å overføre mye av det visuelle uttrykket og stemningen fra tegneserien.⁶¹ Rodriguez selv har også uttalt at han så på dette mer som en oversettelse av tegneserien enn en adaptasjon.⁶²

Som nevnt er filmen i hovedsak basert på tre av Millers tegneserier fra *Sin City*, *The Hard Goodbye* (1991), *The Big Fat Kill* (1994) og *That Yellow Bastard* (1996). I tillegg er korthistorien "The Customer Is Always Right" (1994) brukt som

⁶¹ Se for eksempel Ebert 2005 og Haddal 2006

⁶² *Sin City* [DVD], kommentarspor med Robert Rodriguez og Frank Miller (00:04:23)

en kort introduksjonssekvens, og Miller har skrevet en kort avslutningssekvens spesielt til filmen. *The Hard Goodbye* inkorporerer dessuten tekstlinjer fra historien *A Dame To Kill For* (1994).⁶³ Historiene er ikke strukturert i den rekkefølgen de kom ut i, som ikke er kronologisk i forhold til fiksjonsuniverset, men det er heller ikke gjort noen forsøk på å gjenopprette denne kronologien. I stedet er "The Customer Is Always Right" brukt som en innledende sekvens, en kort historie som setter tonen og introduserer publikum for Sin City. Etter tittelsekvensen begynner første del av *That Yellow Bastard*, som er den første (omtalte) hendelsen i tegneseriens fiksjonsunivers. Denne historien er delt i to. Etter den første delen kommer *The Hard Goodbye* og *The Big Fat Kill*. Så kommer resten av *That Yellow Bastard*, og til slutt Millers nyskrevne avslutningssekvens.

Holder vi oss til den opprinnelige kinoutgaven av filmen, er strukturen altså lagt opp slik: kort introduksjonssekvens, tre lengre historier, kort avslutningssekvens. Samme leiemorder fungerer som hovedperson i begge de korte sekvensene, og skaper dermed en forbindelse mellom disse som ytterligere tjener til å befeste deres status som rammer rundt de andre sekvensene. I tillegg kommer to av de lengre sekvensene i midten av den tredje, slik at det skapes en enda mer symmetrisk struktur. Dette medfører også at alle hovedpersonene blir presentert i løpet av de første tre kvarterene av filmen.

I "Recut & Extended"-utgaven som er tilgjengelig på DVD, og som ifølge Rodriguez var planlagt helt fra starten av, står imidlertid hver av sekvensene for seg, med egne rulletekster. Dette problematiserer selvfølgelig hva man skal anse som den definitive utgaven av teksten. I det følgende har jeg valgt å ta for meg kinoutgaven.

3.2.2 Fargebruk og lyssetting

Filmene er for det meste holdt i sort og hvitt, i likhet med tegneserien. Den veksler mellom veldig kontrastfylte bilder med sterke sorte og hvite valører, og mer gråtonede bilder, hvor kontrasten tones ned. Man kan forestille seg at filmene beveger seg over et vidt spektrum av forskjellige kontrastgrader, fra utelukkende sort og hvitt til mer detaljerte bilder som tar i bruk mange forskjellige gråtoner.

⁶³ Som sannsynligvis blir en sentral del av den planlagte *Sin City 2*.

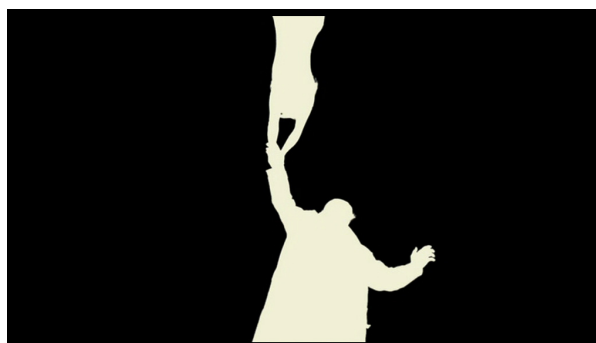


Figur 3.9-12: Vekslende grad av kontrast

Noen ganger endrer graden av kontrast seg midt i en tagging, for eksempel ved å gå fra relativt realistiske gråtoner til harde kontraster mellom sort og hvitt. Dette skjer gjerne i scener som involverer hovedpersonene, enten for å gjenskape et spesifikt tegneseriepanel (tegneserien er hovedsaklig sort og hvit, så en økning av kontrasten er alltid med på å gjenskape tegneserieuttrykket i større detalj) eller for å skape ikoniske bilder av karakterene i løpet av de første øyeblikkene vi ser dem. Et eksempel på det siste finner vi i en scene hvor Dwight truer Jackie-Boy inne på Shelleys bad. En close-up av Dwight i det han nesten drukner Jackie-Boy i toalettet er først holdt i den vanlige gråtonen, for så å øke kontrasten og zoome inn ytterligere på Dwights ansikt, og i det han slipper ham senkes kontrasten igjen, og vi ender opp med den samme gråtonen (Figur 3.9-12).

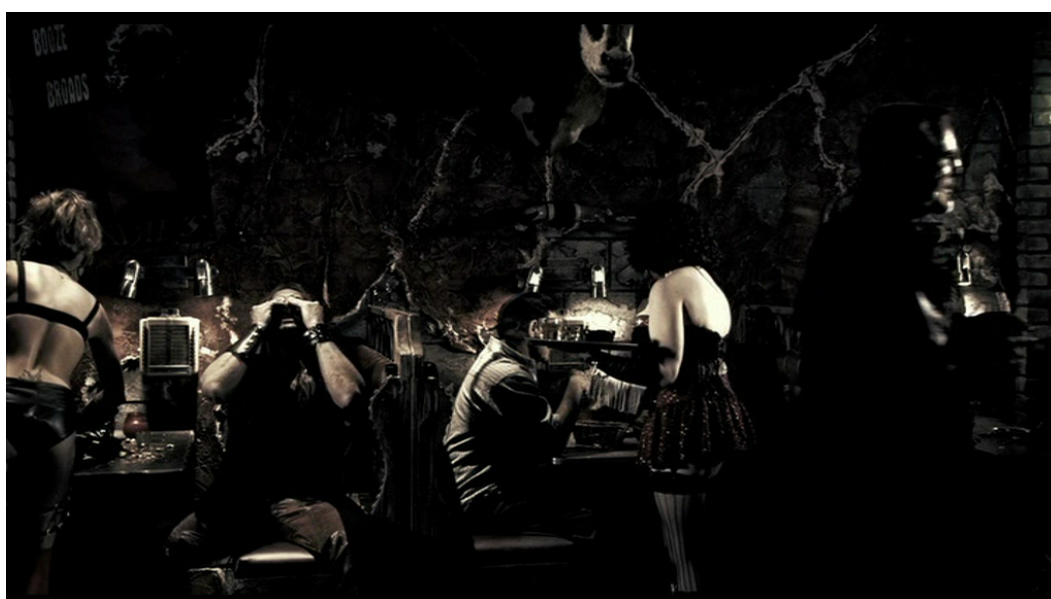
I de bildene som er utelukkende sorte og hvite, er det gjerne snakk om klare hvite siluetter mot en ensfarvet sort bakgrunn. Her er altså kontrastbruken tatt ut i det ekstreme. Hvis vi fortsatt tenker oss at filmen beveger seg over et spektrum av kontrastgrader, vil disse bildene representere det ene ytterpunktet. Det forekommer fire av disse siluettbildene, en for hver historie i filmen (den avsluttende sekvensen er spesialskrevet for filmen, og fungerer mest som en epilog til *The Big Fat Kill* og et bånd mellom begynnelsen og avslutningen på filmen, så jeg regner ikke den som en egen historie). De blir brukt på avgjørende punkter i narrativet, vendepunkter (Dwight som drukner i tjære men blir reddet av

Miho) eller avsluttende scener (Hartigans selvmord i *That Yellow Bastard*). Disse bildene er gjerne kopiert direkte fra tegneseriepanelene (Figur 3.13-14), og fungerer på samme abstraherende ikoniske nivå som dem. Men i motsetning til tegneserien, hvor det ikoniske blir brukt hele tiden som en del av det visuelle språket, blir de her brukt som referanser tilbake til tegneserien, i tillegg til å være slående visuelle komposisjoner som føles utypiske for filmmediet.



Figur 3.13-14: Kopiering av motiver fra tegneserien

Filmen er imidlertid ikke helt fargeløs. Det er to måter farger blir brukt på i filmen. Den første av disse er scener der det er farger i hele bildet, ikke bare gråtoner. Dette er begrenset til ett konkret sted i filmens fiksjonsunivers, Kadie's Bar, og er hovedsaklig teknisk begrunnet. Størstedelen av filmens bakgrunner er digitalt konstruerte (mer om dette nedenfor), men scenene i Kadie's Bar er skutt på et spesiallaget sett. Her er det lagt til farger for at ikke bildet skal bli for flatt og sterilt, og på den måten



Figur 3.15:Fargetoner I Kadie's Bar

skille seg for mye fra resten av filmens uttrykk. Disse fargene, stort sett brune, gule og rødlige toner (Figur 3.15), er imidlertid forholdsvis bleke, og bildene er ikke radikalt annerledes enn resten av filmen. De føles litt varmere, og er på den måten med på å farge vårt inntrykk av Kadie's Bar, den skiller seg ut fra de ugjestmilde gatene i Sin City. Hovedinntrykket er likevel at filmen er i sort og hvitt, så selv der hvor filmen er i farger, søker den å etterligne uttrykket fra sort-hvitt film.

Den andre måten farger er brukt på i filmen, er at noen karakterer og objekter er holdt i klare, tydelige farger, mens bakgrunnen er i sort-hvitt. Et godt eksempel på dette er Jackie-Boys bil, som er turkis mot den sort-hvite bakgrunnen i Old Town (Figur 3.16). Dette er som vi har sett et grep som er hentet rett fra tegneserien, men det er utvidet og brukt mer enn i de tegneseriene filmen



Figur 3.16: Fargede objekter mot sort-hvitt bakgrunn

er basert på. I den første tegneserien, *The Hard Goodbye*, var det ingen slik fargebruk i det hele tatt, men Miller har etterhvert benyttet seg mer og mer av dette. Og i filmen er det på alle måter et gjennomgående og karakteristisk trekk. Objektene og karakterne det er snakk om, er ikke bare satt i vanlige farger, men sterke, saturerte farger som skiller seg mest mulig ut fra bakgrunnen, og tjener til å øke det allerede kontrastfylte uttrykket i bildebruken. På et narrativt plan sørger de dessuten for å utheve spesielle og viktige objekter, og fungerer på den måten som en slags frampek. Denne bruken er imidlertid ikke konsistent, for eksempel



Figur 3.17: Stilisert, hvitt blod

er det ingenting som tilsier at skoene til Dwight gjør krav på noen spesiell fremheving, men de er likevel et sentralt blikkfang i bildet de gangene man ser dem. Denne fargebruken må dermed sies å være både et narrativt redskap for filmskaperne og et utelukkende visuelt grep som er hentet rett fra tegneseriene.

Det er mye blod i filmen, og dette er representert på forskjellige måter. I mange av tilfellene er det hvitt, veldig stilisert og mer i tråd med hvordan blodet er representert i tegneserien (Figur 3.17). Andre ganger er det rødt, da gjerne for å skape mer slående bilder og få blodet til å gjøre mer inntrykk som blod, vi skal føle volden mer på kroppen. Og i sekvensene med Yellow Bastard er blodet hans gult, i tråd med hans karakter. Dette er både en slående visuell effekt og en slags karakterisering av han, noe vi også så var tilfellet i serien. Det er ikke lenger noe menneskelig igjen i denne karakteren, både kroppen og blodet hans har antatt en sykkelig gulfarge.

Som vi har sett er spillet mellom sort og hvitt en sentral del av filmens visuelle uttrykk. En viktig del av dette spillet er lyssettingen. Den er for det meste gjort digitalt (mer om dette nedenfor), og filmskaperne har dermed hatt større mulighet for å utnytte potensialet i dette enn i en tradisjonell film, hvor man er avhengig av lyskastere på settet. Lyskastere er bare brukt på karakterene, resten er digtalt. Lyset er ofte både hardt og dempet på en gang, ved at det er satt hardt lys på en karakter, men ikke lagt mye lys på bakgrunnen bak ham, som når



Figur 3.18: Digital lyssetting

Dwight står ute på vindusavsatsen i det Jackie-Boy kjører avgårde (Figur 3.18). Dette har en karakteristisk effekt, som ikke er særlig realistisk, men som heller ikke føles overdrevent stilisert. Vi tror på det vi ser, selv om det hadde vært fullstendig umulig at lys oppførte seg på den måten i den virkelige verden.

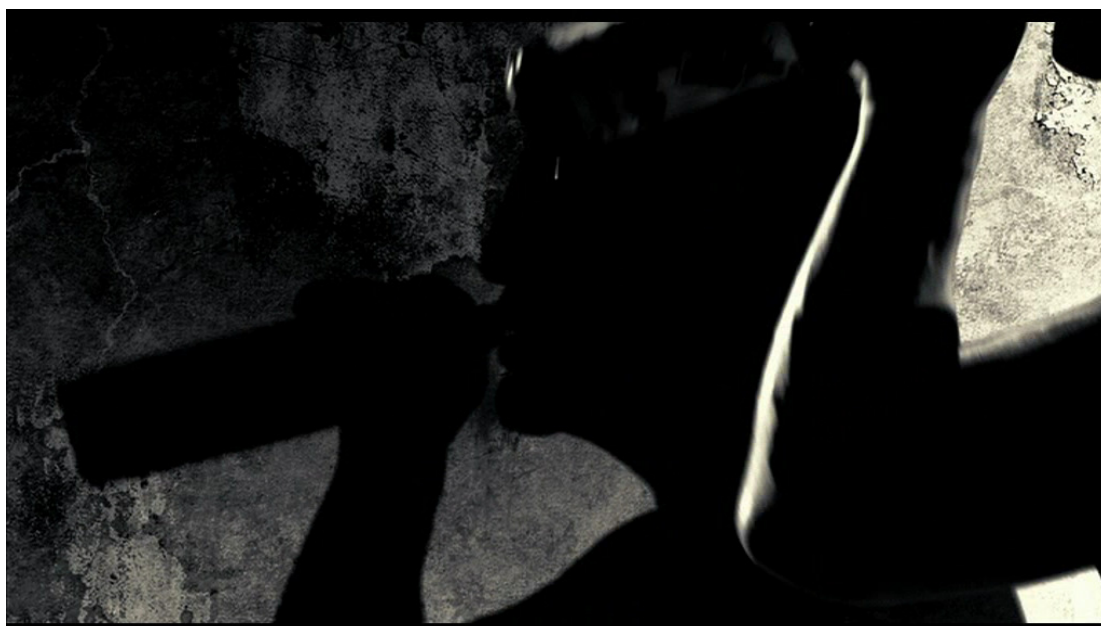
Lysset ellers er ofte dempet og sparsomt brukt, og bildet er gjerne preget av mye skygger og mørke områder. Historien utspiller seg utelukkende i mørke omgivelser, enten i eksteriøre nattescener eller mørke interiørscener, så dette kan i og for seg sees på som en "realistisk" lyssetting, i den grad man kan snakke om noe sånn i en så konstruert film. De gangene det brytes med dette mønsteret, er det gjort for å skape mer ikoniske bilder som viser tilbake på tegneserien. Men stort sett er bruken av skygger og mørke, altså fraværet av lys, like fremtredende som bruken av lys. I de mest ekstreme tilfellene av dette er bildet redusert til å være et utsnitt av skygger mot en vegg eller et gulv (Figur 3.19), men skygger er et sentralt trekk ved filmens visuelle uttrykk, selv om de ikke er like tydeliggjorte som dette i alle tilfeller.

Alle disse aspektene, kontraster, sort-hvitt og lyssetting, er tilsammen med på å forankre filmen i en noir-estetikk som også tegneserien benytter seg av, noe jeg skal komme tilbake til nedenfor.

3.2.3 Bildekomposisjon og motiver

Bildekomposisjonene i filmen er som oftest veldig enkle og rene, med minst mulig bakgrunn og bare noen få utvalgte objekter i forgrunnen, i tillegg til karakterene. Spesielt gjelder dette når handlingen utspiller seg i lukkede rom, men også noen eksteriøre scener er bygd opp på denne måten. Dette gir et veldig stilisert og lite realistisk inntrykk, som umiddelbart gir assosiasjoner til tegneseriens ikoniske abstrahering. I noen scener er dette dratt ut i det ekstreme, med bare et minimum av objekter som orienterer seeren om hva som skjer. Et eksempel på dette er scenen hvor senator Rourke besøker Hartigan på sykehuset for å true ham. De eneste objektene i bildet er en sykehusseng og to beholdere med intravenøs næring. Bak dette ser vi senatoren, mot en svart bakgrunn. I den svarte bakgrunnen er det et hvitt rektangel som vi skjønner er en dør (Figur 3.20). Denne formen for stiliserte komposisjoner er et av de visuelle trekkene ved filmen som klart minner om tegneserien, og denne måten å komponere bildet på gjør det også lettere å være tro mot serien.

Bildeutsnittene er ofte hentet rett fra tegneserien. Rodriguez var innstilt på å gjenskape mest mulig av tegneserien på lerretet, og brukte derfor tegneserien som storyboards. Resultatet er at bildekomposisjonene ofte har en slående visuell likhet med de korresponderende tegneseriepanelene, både når det gjelder perspektiv, utsnitt og oppbygning.



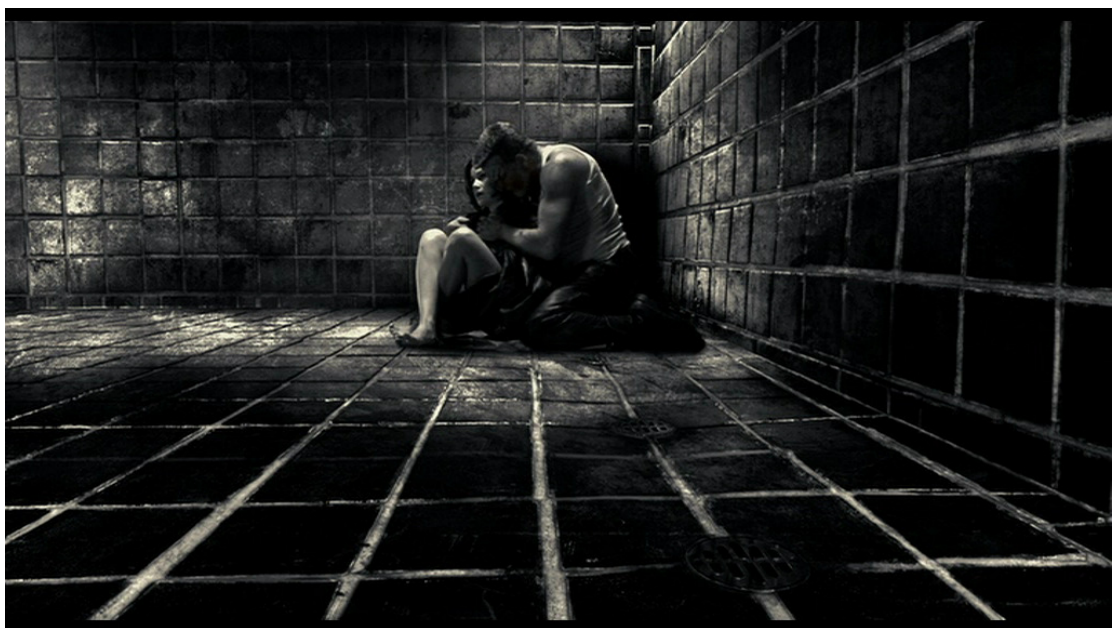
Figur 3.19: Skygger er en sentral del av det visuelle uttrykket



Figur 3.20: Enkel og stilisert bildekomposisjon

Konkrete tegneseriepaneler i seg selv er også representert i filmen. Hele tittelsekvensen består av tegninger av karakterene hentet fra tegneserien, med den aktuelle skuespillerens navn under. Men tegningene er også tilstede i filmen som sådan. På Kadie's Bar henger det noen plakater med tegninger laget av Miller (gjørne forsideomslag til seriene) og på fyrstikkesken fra Kadie's som Hartigan finner hos Nancy Callahan er det også trykt en tegning av Miller (som egentlig forestiller Nancy selv).

Noen visuelle motiver går igjen gjennom hele filmen. At hovedpersonen kjører en bil gjennom Sin Citys gater er for eksempel noe som skjer i hver av fortellingene, og disse bildene er ofte bygd opp ganske likt. Kanskje mer



Figur 3.21: En av flere varianter av rutenett-motivet

interessant er et mer abstrakt motiv, rutenett-mønsteret. Dette opptrer i mange forskjellige konkrete former, men dukker opp med jevne mellomrom i hele filmen (Figur 3.21). Gang på gang opptrer karakterene mot bakgrunner som består av rutenett, gjerne store vinduer som er delt inn i mindre ruter eller mursteinsvegger, men også i baderomsfliser og gitre i fengselet. Dette bidrar til å skape rene linjer i et allerede stiliserte bildespråk, og er dermed med på å ytterligere forsterke denne estetikken. Men kanskje viktigere i denne forbindelse er at det refererer det rutenettet som hele filmen er basert på, tegneseriens paneler lagt ut på en side.

Hittil har vi sett at filmen benytter seg av et stilisert billedspråk som i høy grad baserer seg på kontraster og spill mellom lys og skygge. Stadige referanser tilbake til tegneserien, både konkrete og mer abstrakte, må også sies å være en del av filmens visuelle uttrykk.

3.2.4 Sammenlignende analyse: *That Yellow Bastard*

I det følgende vil jeg se nærmere på en konkret sekvens i filmen, for å undersøke hvordan trekkene jeg har identifisert ovenfor opptrer i en kortere scene.

Sekvensen jeg har valgt ut er begynnelsen av *That Yellow Bastard*, og handler i korte trekk om at Hartigan redder elleve år gamle Nancy fra Roark Jr., bare for selv å bli anklaget for Juniors ugjerninger. I kinoutgaven av filmen kommer denne etter den korte introduksjonshistorien og tittelsekvensen. Resten av historien kommer først etter *The Hard Goodbye* og *The Big Fat Kill*.

I tegneserien består scenen av totalt 99 paneler av varierende størrelse, fordelt over 46 sider. Det er ikke noe definert mønster i hvordan disse panelene opptrer, men en gjennomsnittlig side vil som oftest inneholde to eller tre paneler, ofte rektangulære, gjerne med en eller to innsatte paneler. De innsatte panelene inneholder som oftest nærbilder av karakterer. To av panelene strekker seg over en dobbeltside, fjorten av dem over en hel side. Tre av panelene er mindre paneler som står alene på en helt sort side. To sider er helt sorte med tekst, en side er helt sort. Utover dette er det 47 grunnpaneler (her mener jeg paneler som er mindre enn en side) og 30 innsatte paneler.



Figur 3.22-25: Gjengivelse av paneler fra *That Yellow Bastard*

I filmen består sekvensen av 119 klipp og varer i ca. 5 minutter. 19 av klippene er nærmest identiske gjengivelser av paneler fra tegneserien (Figur 3.22-25). 2 av klippene er tydelig basert på paneler, men har litt annerledes utsnitt og komposisjon. Det er i disse klippene filmen klarer å legge seg tettest opp til tegneserien visuelt sett. De motivene som er gjengitt, er ofte definerende punkter i narrativet, og fungerer som ankre i forhold til tegneserien, mens det som kommer mellom dem ikke er gjengitt like trofast visuelt sett. Det som er gjengitt er gjerne utsnittet og komposisjonen i bildene. Noen ganger er lyset endret litt, slik at skygger faller annerledes enn de gjør i serien. Andre ganger er karakterene vendt den andre veien eller lignende, men komposisjonene er uansett gjenkjennelige.

En vesentlig forskjell mellom de to mediene er fremstillingen av bevegelse. I film er dette noe som konstituerer mediet, mens i tegneserier er bevegelse noe som må gjengis indirekte. Her ligger en stor forskjell i hvordan de visuelle motivene er overført. I en scene hvor Hartigan sniker seg opp på to kriminelle, Shlubb og Klump, er det et panel i tegneserien hvor man ser Hartigan gjemme seg bak en vegg, i øverste venstre hjørne av panelet. I filmen er utsnittet og bildekomposisjonen gjengitt nesten identisk, men her ser vi at Hartigan kommer snikende inn i bildet og tar plass i øverste venstre

hjørne av bildet. Filmen tar dermed panelets utvalgte øyeblikk og forlenger det begge veier.

De panelene som ikke er gjengitt identisk på et visuelt nivå, er likevel representert i filmen, som oftest ved at komposisjonen er endret, men det narrative innholdet beholdt. Noen av panelene i tegneserien er ikke gjengitt hverken visuelt eller narrativt. De dreier seg om bilen til Roark, et segment av historien som det ikke er gjort plass til i filmen. Dette er et vanlig trekk ved de fleste adaptasjoner, og det dreier seg uansett bare om fire paneler. Kanskje mer interessant er det at det er lagt til visuelle motiver som ikke finnes i serien i det hele tatt. Dette er de første klippene av sekvensen. Her ser vi Hartigan kjøre bortover Sin Citys gater, og vi hører stemmen hans på lydsporet. Monologen er hentet rett fra seriens første rute, så det er rimelig å anta at dette skjer før tegneserien begynner. Det første panelet i tegneserien inneholder en tekstboks med Hartigans indre monolog, og viser Hartigan og partneren hans, som prøver å holde ham tilbake. Så i en viss forstand har filmen satt bilder til fortellerstemmen og deretter gått til det første bildet. Filmen foretar altså her en slags tolkning av tidsperspektivet i det første panelet.

Visuelle motiver er det filmen klarer best å overføre. Spill mellom paneler av varierende størrelse har den ikke prøvd å imitere. Man kunne kanskje forestille seg at den kunne klart det i en viss grad, for eksempel ved å ha mindre bilder mot en svart bakgrunn. Men innsatte paneler som overganger mellom større paneler lar seg rett og slett ikke gjennomføre på film, man måtte i så fall ha funnet en slags tilsvarende metode innen filmmediet. Og dette er et trekk som opptrer ganske ofte bare i det lille utdraget jeg har tatt for meg her.

Vi har altså sett at det filmen klarer å overføre best av visuelle trekk er utsnitt og bildekomposisjon. Videre tar den det stiliserte uttrykket som finnes i tegneserien og gjør dette til et sentralt trekk ved hele filmens estetikk. Den gjennomfører også en tolkning av tegneseriens tidsperspektiv i sin utvidelse av øyeblikkene tegneserien har valgt ut. Filmen fremstår dermed like mye som en lesning av tegneserien som en adaptasjon.

3.2.5 Registrert eller konstruert virkelighet

Som nevnt ovenfor er mye av arbeidet med filmen gjort digitalt. Faktisk er filmen en av de første i verden som kan sies å være fullstendig digital. Så godt som alle bak-grunner (det ble kun bygget tre reelle sett til innspilingen) er laget i postproduksjonen, og i tillegg er den filmet med digitale kameraer. Andre filmer som har bestått av nesten utelukkende digitale kulisser, som *Sky Captain and the World of Tomorrow* (Kerry Conran, 2004), er filmet med tradisjonelle film-kameraer, og kan dermed ikke sies å være digitale i samme grad. Rodriguez leide inn tre forskjellige effektfirmaer for å gjøre det digitale arbeidet, dette for å oppnå et litt forskjellig uttrykk på hver av historiene og på den måten understreke hver histories selvstendighet.

I sammenligninger mellom tegneseriemediet og filmmediet blir deres forhold til virkeligheten ofte diskutert. Tegneserier er basert på fantasi, tegneserieskaperne står fritt til å skape sin egen virkelighet og så sette denne i spill. Filmer har på den annen side en klar forankring i virkeligheten, filmskaperne må nødvendigvis forholde seg til en allerede eksisterende virkelighet. I *Tegneseriens æstetik* skriver Hans-Christian Christiansen "Det rum, som fremtræder på lærredet, udgår fra den filmiske registrering af et virkeligt rum, mens virkeligheden på den anden side ikke besværer tegneren – og dette er en afgørende forskel mellem film og tegneserier".⁶⁴ Men forvansker ikke *Sin City* bruk av digitale bakgrunner og effekter dette skillet? Her er det jo ikke slik at filmen bare registrerer et virkelig rom, den skaper selv dette rommet og står fritt til å manipulere det som den vil. Virkeligheten "besværer" ikke lenger filmskaperne på samme måte. Riktignok står skuespillerne fortsatt i et indeksikalt forhold til virkeligheten, men de er da også nesten det eneste i filmen som gjør det.

Christiansen bruker begrepene *skapt* og *fremvist* for å skille mellom disse to virkelighetsforholdene. Tegneserien skaper noe, filmen fremviser noe. I *Sin City* er imidlertid begge disse forholdene til stede samtidig. Bakgrunnene er skapt, mens skuespillerne blir fremvist. Den framstår i høy grad som et blandingsprodukt mellom animasjon og film, og stiller spørsmål ved hva som konstituerer filmmediet som sådan. Når det ikke lenger er slik at filmen nødvendigvis

⁶⁴ Christiansen 2001, s. 66-67

fremviser noe allerede eksisterende, faller da grunnlaget for en differensiering på bakgrunn av virkelighetsforhold bort? Man kan jo ikke skille mellom tegneserier og film på bakgrunn av hva de skaper og fremviser, når dette ikke lenger er konstituerende trekk ved mediene.

Selv om denne differensieringen på bakgrunn av virkelighetsforhold forvanskes og problematiseres av *Sin City*s utstrakte bruk av digitalt etterarbeide, mener jeg det fortsatt er et gyldig skille her. Skuespillerne lar seg nemlig ikke (i det minste ikke på dette tidspunktet) konstruere digitalt, og dermed må det i det minste være noe i en film som fremvises, og ikke skapes. Hvis ikke ville det vært snakk om en ren animasjonsfilm. I tegneserier er det ingenting som fremvises, eller i det minste er det ingenting som må fremvises, sånn som i film.

Denne måten å produsere filmen på har selvfølgelig også store konsekvenser for det visuelle uttrykket. Friheten til å konstruere virkeligheten som man vil, er essensiell i overføringen av *Sin City* fra tegneserie til film. Den gjør det lettere å komponere bakgrunner som er i stil med Millers grafiske uttrykk, men gjør det også mulig å bruke lyset på en måte som ikke hadde vært mulig i en tradisjonell film. Ovenfor så vi at det stiliserte billedspråket er en viktig bestanddel i filmen, og dette er muliggjort nettop av at filmen forholder seg til virkeligheten på en måte som likner tegneseriens.

3.3 Noir-estetikk i *Sin City*

Vi har allerede sett at både tegneserien og filmen er preget av en estetikk som er sterkt influert av film noir. I denne delen av kapitlet skal vi undersøke denne estetikken nærmere. Jeg vil først foreta en utlegning av selve fenomenet film noir, deretter peke på noen sentrale trekk i noir-estetikken. Deretter vil jeg undersøke hvordan disse trekkene opptrer i henholdsvis tegneserien og filmen.

3.3.1 Film noir

Som filmsjanger er film noir notorisk vanskelig å definere. Det er flere grunner til dette, men en av de viktigste er at i motsetning til Hollywood-sjangre som westerns eller musicals, som bygger på et sett med faste konvensjoner fastsatt av filmindustrien selv, er film noir et begrep som først og fremst ble brukt av kritikere. Det ble først brukt av den franske kritikeren Nino Frank i 1946, i en

omtale av det han og andre kritikere oppfattet som en ny type amerikansk film etter andre verdenskrig. Under krigen ble det naturlig nok ikke importert ny amerikansk film til Frankrike, slik at mange filmer produsert etter 1940 ble sluppet i løpet av noen måneder høsten 1946.

Det var imidlertid de franske filmkritikerne Raymond Borde og Étienne Chaumeton som sørget for å befeste begrepet, da de i 1955 ga ut boken *Panorama du Film Noir Américain*. Dette var det første forsøket på å identifisere noen grunnleggende fellestrekk mellom disse filmene. Borde og Chaumeton fokuserte på det de så som en spesiell følelse av desperasjon og avmakt i film noir, en marerittaktig atmosfære preget av dysterhet og mørkhet. Men en filmsjanger lar seg vanskelig definere klart på bakgrunn av kriterier som atmosfære og stemning. Senere kritikere har også fokusert på likheter i narrative mønstre og likheter i kinematografien. Mange av filmene fra denne perioden ligner hverandre både på et fortellingsmessig plan (de tar gjerne form av kriminalhistorier) og et fortellermessig plan (fortellingen utvikles ofte gjennom grep som flashbacks og voiceover). Det hersker dessuten liten tvil om at mange av dem deler den samme stilen på et visuelt plan, med utstrakt bruk av chiaroscuro-lyssetting, skyggespill og vridde vinkler. Uenigheten er likevel stor på flere områder. For eksempel hevder Charles Higham og Joel Greenberg at film noir kan sees som en sjanger⁶⁵, mens kritikere som Raymond Durgnat og Paul Schrader tvert imot mener at begrepet ikke kan defineres utifra sjangerkarakteristikker.⁶⁶ Som vi snart skal se er det også stor uenighet om hva de stilistiske forløperne til film noir er.

Visse ting er det likevel enighet om. De fleste kritikere betrakter *The Maltese Falcon* (John Huston, 1941) som den første noir-filmen og *Touch of Evil* (Orson Welles, 1958) som den siste. Uansett om man ser film noir som en avsluttet sjanger eller ikke, gir det mening å snakke om en historisk film noir, begrenset til disse ytterpunktene. Det var i denne perioden størsteparten av filmene ble laget, og kanskje enda viktigere, i denne perioden ble filmene ennå ikke betraktet som film noir. Det skulle komme til å ta noen tiår før begrepet festet seg, særlig i USA. Det er dermed en større grad av selvbevissthet i senere filmer

⁶⁵ Higham og Greenberg 2005, s. 27

⁶⁶ Durgnat 2005, s. 38 og Schrader 2005, s. 53

som kanskje kan karakteriseres som film noir. Disse senere filmene kan med fordel heller karakteriseres som neo noir, filmer som benytter seg av noir-stilen i full bevissthet om at de benytter seg av en gitt stil.

I *The Dark Side of the Screen: Film Noir* skriver Foster Hirsch at den historiske film noir'en hadde to klare stilistiske forgjengere. På den innholdsmessige og litterære siden er det de hardkokte detektivfortellingene til forfattere som Raymond Chandler og Dashiell Hammett som er den klareste forløperen. Disse ble populære på 30-tallet, og representerte det som på den tiden var noe helt nytt i krimlitteraturen. I stedet for Arthur Conan Doyles og Agatha Christies gentlemandetektiver som løste mordmysterier ved hjelp av logikk og sine "små grå", ble publikum nå introdusert for en ny type detektiv, en detektiv som både drakk og røykte, og som ikke gikk av veien for å bruke vold på sin vei mot å løse en sak. I stedet for Sherlock Holmes og Hercule Poirot var det antihelter som Philip Marlowe og Sam Spade som sto i sentrum, detektiver som var langt fra perfekte, men fulgte et eget moralsk kompass og som løste sakene ved hjelp av snartenkhet og initiativ, ikke bare logisk deduksjon.

Den andre forløperen er i følge Hirsch den tyske ekspresjonistiske filmen fra tyvetallet, en av de mest innflytelsesfulle retningene innen europeisk stumfilm. Tyske regissører som F.W. Murnau og Fritz Lang lagde på denne tiden filmer som satte det visuelle i forsetet, alt ble underlagt en komposisjon som skulle utnytte alle bildets muligheter. Vesentlige deler av denne komposisjonen består av et spill mellom lys og skygge, en større utnyttelse av bildets mørke flater og en til da usett lek med kamera-vinklinger og kulisser. Flere av disse trekkene dukker altså opp igjen i film noir tyve år senere. Det kan være flere grunner til dette, men det er nærliggende å trekke frem det faktum at flere tyske og øst-europeiske regissører emigrerte til USA før Hitler kom til makten. Regissører som Billy Wilder og Fritz Lang var henholdsvis fra Østerrike og Tyskland, og de regisserte begge noen av de filmene som blir sett på som essensielle innen noir-kanonen, for eksempel *Double Indemnity* (Billy Wilder, 1944) og *The Big Heat* (Fritz Lang, 1953).

I følge Hirsch er dette de to viktigste forgjengerne, en litterær og en filmatisk, en påstand også Paul Schrader argumenterer for. Andre er uenige i denne argumentasjonen, blant andre den franske kritikeren Marc Vernet. I artikkelen "Film Noir on the Edge of Doom" argumenterer han for at det Hirsch,

Schrader og andre fremhever som tydelig influert av hardkokt detektiv-litteratur og tysk ekspresjonisme, ikke uten videre kan reduseres tilbake til disse kildene. I følge Vernet ble det produsert filmer allerede på 30-tallet som inneholdt disse trekkene, uten at noen så det som film noir av den grunn.⁶⁷ Vernet har nok et poeng her, og det er ingen tvil om at film noir ikke er en så entydig kategori at man kan føre den tilbake til enkle innflytelseskilder helt uten videre. Film noir kan være veldig mye forskjellig, og man kan finne noir-filmer som ikke synes å ha noe særlig til felles utover det faktum at begge på et eller annet tidspunkt har blitt klassifisert som noir. Det må imidlertid påpekes at Vernet i sin tur har blitt angrepet for denne artikkelen, blant annet av Alain Silver: "a reactionary commentator like Vernet offers nothing new but just another brand of breezy assumptions. Actually, he offers a void, a noir hole where there once was a body of films".⁶⁸

Vanskelighetene med å definere kategorien er imidlertid ikke vårt tema her. Faktum er at siden den historiske film noir'en ble lagt til hvile med *Touch of Evil* (om man da sier seg enig med dette skillepunktet) har ideen om film noir vokst seg desto større. En film som idag er tydelig påvirket av film noir, er gjerne mer innfluert av den kollektive oppfatningen om hva film noir er, enn spesifikke filmer. Og denne oppfatningen er ikke bare basert på de historiske filmene. James Naremore skriver i sin *More Than Night: Film Noir in It's Contexts* at "It seems obvious that both parody and criticism have helped to shape the popular conception of film noir, enhancing its strength as an intellectual fashion and as a commercial product".⁶⁹ I det følgende vil jeg prøve å vise hvordan *Sin City*, både i tegneserie- og filmform, benytter seg av denne ideen om noir. Men før jeg gjør det, må vi gå gjennom de trekkene som vanligvis blir fremhevet som typisk noir, altså de trekkene som konstituerer vår kollektive oppfatning av film noir.

3.3.2 Noir-estetikk

Det som kanskje oftest blir fremhevet som karakteristisk ved den visuelle stilen i noir-filmer er bruken av lys: "Above all, it is the constant opposition of areas of

⁶⁷ Vernet 1993, s. 12-14

⁶⁸ Silver 2005, s. 6

⁶⁹ Naremore 1998, s. 201

light and dark that characterizes film noir cinematography.”⁷⁰ I stedet for å lyssette scener med tanke på at seeren skal oppfatte mest mulig av hva som skjer eller å gi en mest mulig realistisk gjengivelse av virkeligheten, brukes lyssettingen her gjerne for å fremprovosere en atmosfære i bildet. Dette vil si at vel så karakteristisk som bruken av lys, er fraværet av lys. ”Compulsively addicted to shadows, and to high contrast between light and dark, the *noir* screen offers a cornucopia of patterns of chiaroscuro, as pools of shadow surround and sometimes overtake small centers of light”.⁷¹ I nærbilder av ansikter er dette tydelig ved at vi ofte bare ser halve ansiktet, resten er skyggelagt eller bare avtegnet som en siluett mot bakgrunnen. Vi får et spill mellom lys og skygge, som tjener både til å gi stemning til scener og til å illustrere den moralske dualiteten i menneskesinnet som mange noir-filmer tematiserer. Dette spillet er i høy grad preget av noir-filmenes bruk av sort og hvitt. I en tid da flere og flere filmer ble spilt inn i farger, holdt film noir seg til sort-hvitt, og bruken av dette ble gitt legitimitet ”by virtue of the fact that it suggested both gritty realism and the highest aesthetic refinement”.⁷²

Et annet karakteristisk trekk er kameravinklingene. Disse er gjerne vridde, slik at en implisitt horisontlinje vil være skjev i forhold til lerretets horisontallinje. Komposisjonen av bildet er også gjerne ujevn, i noir-filmer er ikke normen lenger harmoniske og balanserte komposisjoner, men ”bizarre, off-angle compositions of figures placed irregularly in the frame, which create a world that is never stable or safe, that is always threatening to change drastically and unexpectedly.”⁷³ Spesielt i scener der karakteren(e) er desorienterte eller desperate, finner vi at film noir er nyskapende på det visuelle planet. Ekstreme nærbilder og svært lave eller høye vinklinger brukes ofte i disse tilfellene.

En del visuelle motiver går også ofte igjen i noir-filmer. Karakterer som er rammet inn i bildet (såkalt *frame in frame*) er vanlig, og også karakterer som er presset inn i et hjørne eller mot en vegg. Speilrefleksjoner brukes ofte for å implisere psykologisk dualitet i karakterer. Det kanskje vanligste av de tilbakevendende motivene er karakterer som står foran vinduer, med skyggen av

⁷⁰ Place og Peterson 2005, s. 67

⁷¹ Hirsch 1981, s. 90

⁷² Naremore 1998, s. 172

⁷³ Place og Peterson 2005, s. 68

persiener over seg, som for å vise at karakteren allerede er innesperret, det finnes ingen utvei. Byens plass i noirmytologien er også vanskelig å komme utenom i en oppsummering av visuelle motiver i film noir. De aller fleste av de historiske noir-filmene foregår i urbane miljøer, og selv om graden av filming på location varierer sterkt, er byen alltid tilstede, enten konkret gjennom regnvåte gater, byhus og utsikter fra vinduer, eller implisitt gjennom leiligheter og kontorer.

3.3.3 Noir i tegneserien

Tegneserieutgaven av *Sin City* kan selvfølgelig aldri være en film noir, da dette impliserer både visuelle og narrative grep som nødvendigvis er begrenset til filmmediet. Men både på det visuelle og narrative nivået kan man likevel finne mange likhetstegn med noir-filmene. Her ser vi tydelig hvor stor innflytelse film noir har hatt helt siden 50-tallet. James Naremore skriver at "Noir in the late twentieth century spreads across virtually every national boundary and every form of communication"⁷⁴, og nevner museumsretrospektiver, universitetsemner, remakes, masseproduserte pocketbøker, eksperimentell litteratur og malekunst, rett-på-tv-filmer og parodier som eksempler, men som vi snart skal se kunne han godt ha føyd til tegneserier på listen.

Så hvilke elementer er det som gjør at vi kan referere til *Sin City* som noir? Kanskje først og fremst er det mangelen av farger som først setter tonen. Til tross for at Miller noen ganger benytter seg av fargede enkeltobjekter, er det generelle inntrykket likevel at tegneserien er i sort-hvitt. Dette i seg selv gjør ikke tegneserien til noir, men måten det sorte og hvite behandles på levner ingen tvil om hva Miller er inspirert av. Hele tiden fremstår panelene som komposisjoner av lys og skygge heller enn tegninger som senere er blitt fylt inn med sort, og det er nettopp denne fascinasjonen for lys og skygge som peker klarest tilbake til noir-filmene, i det minste på det visuelle planet. Hirsch skriver i forbindelse med de historiske film noir'ene at "No white wall in any noir drama is free of shadows"⁷⁵, og dette er også sant for *Sin City* som tegneserie. Skyggene er overalt hele tiden, i byen er det alltid natt og skyggene ligger alltid på lur. På et punkt skiller den seg imidlertid fra hvordan lys og skygge behandles i noir-filmer. I disse filmene er

⁷⁴ Naremore 1998, s. 38

⁷⁵ Hirsch 1981, s. 90

lyset, til tross for at det er konstruert i den forstand at den er spesialtilpasset på et studio-sett, fortsatt virkelig. Lyset kommer fra en konkret kilde og falt virkelig sånn som det faller i filmen. I motsetning til dette er lyset i *Sin City* alltid skapt, det er tegnet og kan falle akkurat der hvor Miller vil det skal falle.



Figur 3.26: Lek med lys og skygge i tegneserien

Vi ser altså at Christiansens skille mellom registrert og konstruert virkelighet er fullt gyldig i dette tilfellet, hvor spørsmålet ikke forvanskes av digital konstruksjon. Konsekvensen er at vi for eksempel får paneler hvor bakgrunnen blir detaljert i skyggen, mens den delen av bakgrunnen som vanligvis ville vært detaljert, er fullstendig hvit (Figur 3.26). Her forgår det en lek med lys og skygge, en reversering som ikke ville latt seg gjøre i en tradisjonell film, rett og slett fordi det ikke var fysisk mulig, men som like fullt er helt i tråd med hvordan lys og skygge ble behandlet i film noir.

Også på områder som er ekvivalente til kinematografi er det en del slående likheter. Komposisjonsmessig er det en tydelig affinitet til film noir, med utstrakt bruk av skjeve vinklinger og close-ups i scener med stor intensitet. Dette kan sies å være en måte å gjøre opp for den bevegelsen som tegneserien nødvendigvis mangler, og dermed ikke kan benytte seg av. I motsetning til noirs ujevne komposisjoner er Miller imidlertid mer symmetrisk i sine komposisjoner, så her er det en tydelig forskjell. Han benytter seg gjerne av høye og lave vinklinger, ofte for å gi en følelse av innesperrethet, akkurat som i film noir.

Motivmessig henter *Sin City* mye fra film noir. Rammen i en ramme brukes mye, som i disse panelene henettet fra *The Big Fat Kill* (Figur 3.27-28). Også de to andre motivene jeg pekte ut som særlig vanlige, personer som er sperret inne i et hjørne eller opp mot en vegg, og karakterer som står foran vinduet med skyggen av persienner over seg, opptrer i høy grad. Det som kanskje er mer interessant enn at Miller bruker samme motiver, er at han tilsynelatende bruker dem med samme formål, og dermed på samme måte, som i film noir.



Figur 3.27-28: "Frame-in-frame" i tegneserien

tilbake på film noir i *Sin City*, for dem er det mange av, men et aspekt er særlig viktig og fortjener å nevnes; bruken av språket. Dette er noe av det som aller mest setter stemningen i *Sin City*, og her er det tydelig at det er det hardkokte, korthugde språket til karakterene i romanene av Chandler og Hammett som er forbildet. Dette kommer tilsyne i dialogene, men mer enn noe annet i tekstboksene, protagonistens indre monolog. Dette peker også tilbake på den utstrakte bruken av voiceover i film noir, og det faktum at to av protagonistene dør på

Det siste rent visuelle aspektet som peker tilbake på noir, kan også sees som et narrativt aspekt, byen, den urbane settingen. I *Sin City* er byen som en karakter i seg selv, den er brutalt tilstede og former livet og skjebnen til alle som oppholder seg i den. Men det er sjelden vi ser byen i form av tegninger, den er mer implisitt tilstede i form av barer, smug, regnvåte gater, havnen og så videre. Her er *Sin City* mer på linje med de studioproduerte noir-filmene enn de som er skutt på location. Den impliserer byen og lar byen snike seg inn i ethvert panel, men som oftest uten å la den eksplisitt komme tilsyne.

I denne oppgaven fokuserer jeg mest på den visuelle estetikken i tegneseriene og filmene, og det narrative kommer dermed litt i bakgrunnen. Jeg skal ikke begynne på en analyse av de narrative mønstrene som kan sies å peke

slutten av serien og således ikke er i stand til å holde den monologen de tilskrives, er helt i tråd med tilsvarende praksis i for eksempel *Double Indemnity* og *Sunset Boulevard* (Billy Wilder, 1950). Språket er hardt og kynisk, og karakteriserer på mange måter både byen og karakterene. I *The Hard Goodbye* sier for eksempel Marv "I love hit men. No matter what you do to them, you don't feel bad. Fact is, the worse you do, the better it gets."⁷⁶, et sitat som eksemplifiserer språkbruken i serien godt.

3.3.4 Noir i filmen

I en film vil det nødvendigvis alltid være lettere å realisere en renere noir-estetikk, siden filmen er det mediet estetikken oppsto i og forbindes med. Tegneserien kan hente elementer fra film noir og være klart noir, men i en film vil denne estetikken på mange måter være lettere å gjennomføre. Som vi har sett ovenfor, er det hovedsaklig gjennom bruk av skygger og lys, sort-hvitt kontraster og vinklinger at tegneserien benytter seg av en noir-estetikk. I filmen er også disse elementene de vesentligste, men her lar dette seg gjennomføre på en mer dynamisk måte, fordi filmen har bevegelse, som tegneserien nødvendigvis alltid må implisere. Spillet mellom lys og skygge er dermed bevegelig, og dette gir opphav til stemninger tegneserien ikke kan oppnå på samme måte. Det filmen gjør er altså å ta de elementene i tegneserien som gjør at vi kan kalle den noir, og sette disse i spill i et bevegelig bilde. I en forstand kan man si at filmen remedierer den estetikken tegneserien allerede har remediert. De visuelle motivene i tegneserien som klart lot seg identifisere som standardiserte noir-motiver, er også gjengangere i filmen.

Filmene har altså en del åpenbare noir-trekk, og disse er i hovedsak hentet fra tegneserien. Spørsmålet er dermed hvorvidt filmene legger til andre noir-trekk som tegneserien ikke kan gjennomføre på grunn av sin form. Her er det særlig et trekk som peker seg ut, voice-overen. I tegneserien må dette gjengis som tekst, men det er fortsatt en åpenbar referanse tilbake til noir-filmene. I filmene kan dette gjengis som tale, så her ser vi klart hvordan filmene omformer tegneseriens noir-uttrykk og tilpasser den sin egen form. Her blir også en vesentlig forskjell mellom de to mediene synlig; mens filmene kan gjengi fortellerstemmen (lyd) og en

⁷⁶ Miller 2005a, s. 59

separat handling (bilde) simultant, må tegneserien alltid gjengi dem separat, i form av en tegning og en tekstboks.

Som noir-film er det imidlertid klart at *Sin City* skiller seg en del fra sine forgjengere fra 40- og 50-årene. Den har en mye klarere bevissthet i forhold til de virkemidlene den bruker, og det er en mye klarere grad av referering. *Sin City* vet at den er en film noir, og den spiller bevisst på dette. Dette er for såvidt trekk den deler med andre noir-filmer produsert de siste tretti-førti årene. Kanskje er det mer enn noe annet denne selvbevissheten om sin egen noir-het som konstituerer det noen kritikere kaller neo noir. På andre områder skiller *Sin City* seg likevel ganske klart fra både de historiske noir-filmene og de såkalte neo noir-filmene. Her er det spesielt to aspekter som peker seg ut, og begge er hentet rett fra tegneserien. For det første er filmen klart mye mer voldelig enn andre filmer i samme kategori. Hender og andre kroppsdeler kuttet av, mennesker blir drept i et forrykende tempo og forbytere blir hamret med slag til det bare er våte bensplinter igjen. Denne ultravoldelige stilen ville vært utenkelig i en historisk noir, men i *Sin City* er den utført på en så karikert måte at den blir en del av den stiliserte estetikken som preger filmen som helhet. Og dette er også gyldig for det andre aspektet, den totale urealismen filmen legger opp til. Til tross for at det i de historiske noir-filmene gjerne var lagt mest vekt på atmosfære og stemning, var de alltid forankret i en grunnleggende realisme, filmene brøt ikke med den fysiske virkeligheten vi alle kan kjenne oss igjen i. *Sin City* derimot, legger opp til en helt annen og, igjen, stilisert utgave av verden. Biler flyr gjennom luften i høy hastighet og mennesker hopper ned fra tre-etasjes vinduer uten å tenke noe videre over det. Dette er grep som ikke ville latt seg gjøre uten de digitale kulissene filmen benytter seg av. Disse frigjør regissørene fra alle hensyn til realisme, og lar dem konstruere en noir-visjon som er basert på tegneseriens bruk av noir-estetikken, med både referanser til, og brudd med, de historiske noir-filmenes dominerende stil. Kanskje er det i denne retningen nyere noir-filmer vil gå, for som James Naremore skriver, "Film noir, like any other style or genre, tends to evolve by repeating old ideas in new combinations".⁷⁷

⁷⁷ Naremore 1998, s. 219

4 American Splendor

Vi skal nå ta for oss to tekster som skiller seg radikalt fra de vi analyserte i forrige kapittel. *American Splendor* er både som tegneserie og film svært annerledes fra *Sin City*. Vi skal se nærmere på begge disse tekstene. Jeg vil peke på estetiske trekk som er felles for begge tekstene, og forsøke å slå fast i hvilken grad filmen kan sies å benytte seg av estetikken i tegneserien.

4.1 *American Splendor* som tegneserie

Før jeg går i gang med selve serien, kan det være hensiktsmessig å si noe om hvordan jeg har strukturert analysen. Jeg vil først presentere serien og Harvey Pekar, og forsøke å sette den inn i en tegneseriehistorisk kontekst. Deretter vil analysen, i likhet med analysen av *Sin City*, i hovedsak følge den strukturen jeg har lagt opp til gjennom teorikapitlet. Jeg vil altså først ta for meg det visuelle uttrykket, deretter paneloppbyggingen og layouten, og til slutt forholdet mellom tekst og bilde. I hver av disse delene kommer jeg først til å sirkle inn de aspektene som er gyldige for serien som helhet, deretter se nærmere på de individuelle tegnerne jeg har valgt ut, Robert Crumb, Greg Budgett / Gary Dumm⁷⁸, Gerry Shamray og Frank Stack.

4.1.1 Harvey Pekar og *American Splendor*

I alle medier finnes det verk som ikke fikk særlig oppmerksomhet da de først ble offentliggjort, men som senere har vokst i status og vist seg å være en innflytelse på og kilde til inspirasjon for talløse andre verk. I tegneseriemediet er Harvey Pekars *American Splendor* et slikt verk. En av de kanskje mest utbredte sjangrene i moderne tegneserier er den selvbiografiske serien, hvor serieskaperen henter stoff fra sitt eget liv og omformer dette til grafiske narrativer med større nedslagskraft enn man kanskje skulle tro. Serieskapere som Joe Matt (USA/Canada), David B. (Frankrike) og den mer hjemlige Martin Kellerman (Sverige) er, til tross for til dels store forskjeller seg i mellom, alle eksempler på denne formen for utleverende og personlige tegneserier. En av de viktigste

⁷⁸ Disse to samarbeider på størsteparten av seriene de er ansvarlige for, og det er dermed naturlig å analysere dem som et par.

opphavsmennene til denne sjangeren er Harvey Pekar og hans mangeårige serie *American Splendor*.

I motsetning til mange andre serieskaper tegner ikke Pekar serien selv, han skriver historien og får deretter en tegner til å realisere dem som serier. Dette er relativt sjeldent i tegneserieverdenen. Mange av de store autorene i mediet skriver og tegner seriene sine selv. En god del unntak finnes jo, for eksempel Alan Moore (*Watchmen*, *From Hell*) og Neil Gaiman (*Sandman*), som heller ikke tegner sine egne historier, men i det store og det hele må dette sies å være unntak fra normen.

Det første nummeret av serien ble utgitt i 1976. Pekar hadde da skrevet tegneserien i fire år, og den første utgaven samlet historiene han hadde produsert til da. Flere av disse var tegnet av hans mangeårige venn Robert Crumb, en av de viktigste serieskaperne av såkalte comix, alternative tegneserier utgitt uavhengig, altså ikke på de store selskapene som Marvel og D.C. Den originale rekken av blader ble utgitt frem til 1993, kom ut omtrent en gang i året og teller totalt 16 utgivelser. Disse ble publisert av Pekar selv fra hans hjem i Cleveland, Ohio⁷⁹, og ved å holde tidligere utgaver tilgjengelig lenge etter at de ble utgitt, bidro han til å øke seriens utbredelse og popularitet.

På begynnelsen av 90-tallet ble Pekar diagnostisert med lymfekreft. Etter operasjoner og måneder med kemoterapi ble han frisk igjen, men etter dette sluttet han å utgi serien selv. Dark Horse Comics utga de neste 15 utgavene av bladet. I 2006, 30 år etter at den første utgaven av *American Splendor* ble utgitt, begynte Pekar på en ny runde med serier, denne gangen utgitt på Vertigo, et datterselskap av D.C. Dette er betegnende for den forandringen som har skjedd i amerikanske tegneserier de siste tiårene. Da *American Splendor* kom ut for første gang, var det som en del av comix-bevegelsen, som var i sterk opposisjon til nettopp forlag som D.C., som ble oppfattet som forflatende i forhold til tegneseriens virkelige potensiale. De senere årene har dette endret seg, mye på grunn av suksessen til serieskaperne som de tidligere nevnte Alan Moore og Frank Miller, som har fått de store forlagene til å få øynene opp for det markedet som eksisterer blant voksne tegneserielesere.

⁷⁹ Ironisk nok også hjembyen til Jerry Siegel og Joe Shuster, de originale skaperne av *Superman*, en type serie Harvey Pekar var i klar opposisjon til da han begynte å utgi *American Splendor*.

Pararellt med selve bladet *American Splendor* har Pekar også utgitt flere lengre serier i bokform. Noen av disse har blitt publisert under *American Splendor*-navnet, mens andre er gitt ut som mer frittstående verk. Disse kan likevel med fordel sees som en forlengelse av *American Splendor*, da forfatteren, tegnerne og mye av tematikken stort sett er identisk.

De originale bladutgivelsene av *American Splendor* er i dag blitt samleobjekter, og er derfor ikke så lette å få tak i uten videre. Heldigvis har det blitt utgitt en del antologier som samler historiene fra bladene, og etter at filmen ble produsert, har disse blitt gitt ut på nytt. De er for det meste gitt ut på forskjellige forlag, men overlapper ikke i altfor stor grad. I arbeidet med denne oppgaven har det derfor falt naturlig å bruke disse bøkene som utgangspunkt for en analyse. Filmatiseringen av serien benytter seg hovedsaklig av materiale opp til 1994, så jeg har valgt fire utgivelser som samler materiale opp til dette punktet. Tre av disse er antologier, utgitt i henholdsvis 1986, 1987 og 1991.⁸⁰ Samlet gir disse et utfyllende, om ikke fullstendig bilde av *American Splendor* frem til 1991. I tillegg til disse vil jeg benytte meg av serien *Our Cancer Year*, som er en av Pekars utgivelser som ikke bærer navnet *American Splendor*. Den er et samarbeidsprosjekt mellom han og kona hans, Joyce Brabner, som også er tegneserieforfatter, og handler om året Pekar hadde lymfekreft. Denne serien er inkorporert i filmen i så høy grad at Brabner er ført opp som medforfatter, og er derfor nødvendig i en utfyllende analyse av materialet filmen baserer seg på.

Som nevnt er *American Splendor* en av de aller første tegneseriene i den selvbiografiske retningen. Historiene dreier seg i all hovedsak om Pekars hverdag og hans noe pessimistiske syn på tilværelsen. Pararellt med dette finnes det også små fortellinger fra barndommen hans eller historier han har blitt fortalt av andre. Det som binder dem sammen, er Pekars øye for detaljene, det storslåtte og gripende i det hverdagslige. Noen av de tidlige fortellingene handler om hvordan tegneserien kom i stand, og dette metatekstlige aspektet går gjennom serien som en rød tråd. I flere av historiene møter Pekar mennesker som har lest tegneserien hans, eller han drar på seriemesser eller er gjest på talkshows. I den forstand kan man si at tegneserien handler om Pekar som lager tegneserien. Men ikke alle

⁸⁰ De to første ble samlet i en utgave etter at filmen hadde premiere, men jeg bruker originalutgavene.

historiene er slik. Mange av dem gjenforteller bare små opptrinn fra Pekars dagligliv, og i så måte er serien mer som en personlig dagbok for Pekar. Det som løfter den ut av det trivielle, er nettopp Pekars evne til å gjøre det personlige universelt. I mange av seriene er det ikke engang noe særlig narrativt innhold, flere av dem forestiller bare Pekar som går en tur mens han tenker på sin tilværelse og fremtid.

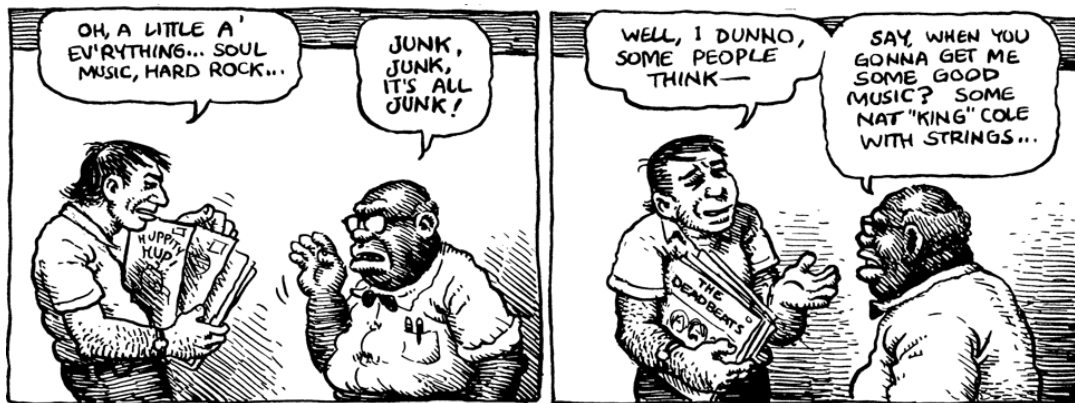
Det er også et stort spenn mellom tonen i de forskjellige historiene. Noen kan være små morsomme anekdoter, som "Standing behind old jewish ladies in supermarket lines", mens andre dreier seg om mer alvorlige temaer, som depresjon i "Awakening to the terror of the new day", eller kreft i *Our Cancer Year*. Fellesnevneren for alle disse historiene er likevel Harvey Pekar, han er omdreiningspunktet og vår guide i hans verden. Som livet den forestiller, har serien både morsomme og alvorlige øyeblikk.

4.1.2 Visuelt uttrykk

Det er vanskelig å peke ut noen generelle aspekter ved estetikken i *American Splendor*, siden den har blitt, og blir, tegnet av så mange forskjellige personer, ofte med vidt forskjellig uttrykk. Noe av styrken i serien slik jeg ser det, er nettopp denne mangfoldigheten av stiler og uttrykk, som likevel oppleves som koherent, fordi den holdes sammen av Pekars egne fortellermåte.

Det trekket som de fleste av historiene har til felles, er det realistiske uttrykket. Alle tegningene er i sort-hvitt⁸¹, og de fleste av dem er preget av en detaljert gjengivelse av virkeligheten. Noen av historiene avviker fra dette mønsteret, men det store flertallet av dem er tegnet i denne stilen. I forordet til den første antologien skriver Crumb at flere av tegnerne benyttet seg av fotografier av Pekar og hans omgivelser for å oppnå en mest mulig troverdig gjengivelse. Til tross for dette fremstår Pekar ofte ganske forskjellig gjennom de forskjellige tegneres strek, noe som også blir gjort til et hovedpoeng i historien om hvordan han møtte sin tredje og nåværende kone, Brabner. Hun har lest *American Splendor* før hun møter Pekar for første gang, og i det hun sitter på flyet, lur

⁸¹ Dette er ikke så mye et bevisst estetisk valg som en økonomisk nødvendighet. Pekar publiserte som nevnt serien selv, og fargede tegninger var utenkelig innenfor de budsjetttrammene han hadde til rådighet.



Figur 4.1: Eksempel på Robert Crumbs visuelle uttrykk

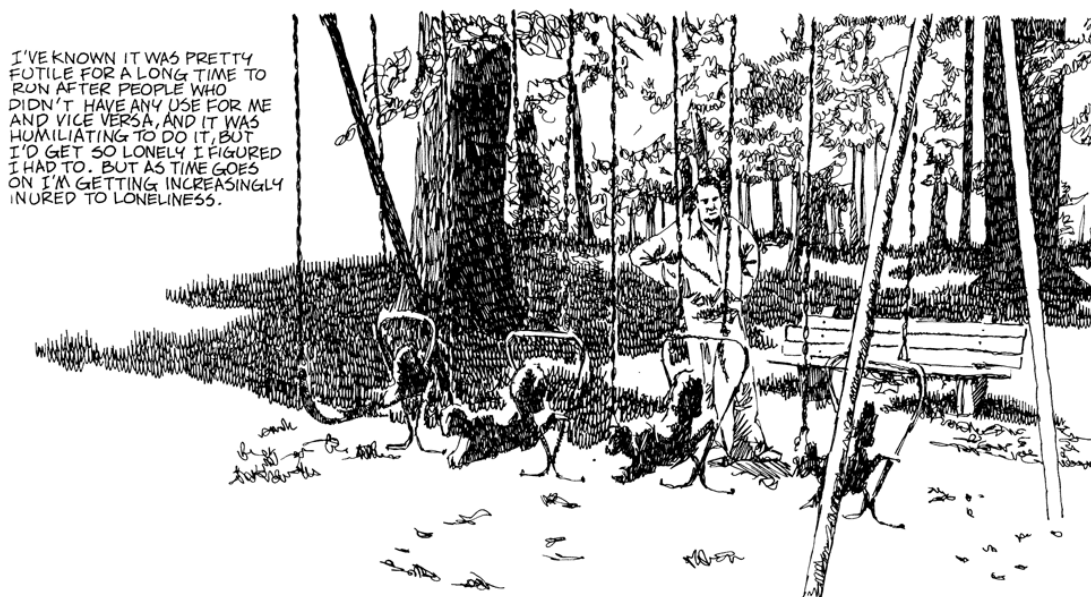
hun på hvilken av gjengivelsene som er den mest korrekte. De forskjellige tegnernes utgaver er gjengitt i en tankeboble.⁸²

Til tross for det felles realistiske uttrykket er det altså til dels store forskjeller mellom historiene. Crumb har den mykeste streken, og er den som har det uttrykket som kanskje korresponderer mest med folks oppfatning av hvordan en tegneserie-tegning skal se ut. Dette skyldes kanskje den innflytelsen han har hatt på en hel generasjon med tegneseriesskapere. Men han holder seg likevel klart innenfor grensene av hva man kan kalle et realistisk uttrykk (Figur 4.1). Greg Budgett og Gary Dumm har også tegnet mange av de originale historiene, som oftest sammen, men også hver for seg. De har en klarere strek enn Crumb, og



Figur 4.2: Eksempel på Greg Budgett og Gary Dumms visuelle uttrykk

⁸² Se figur 4.28 for en gjengivelse av dette panelet.



Figur 4.3: Eksempel på Gerry Shamrays visuelle uttrykk

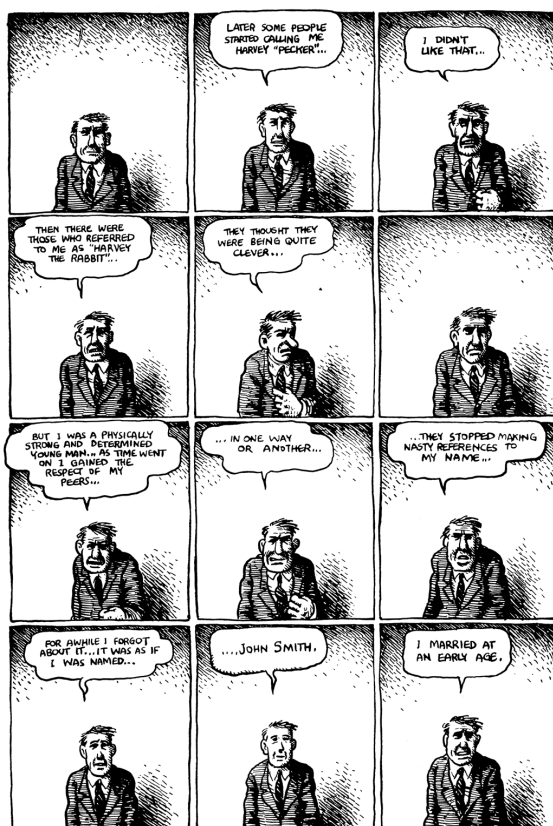
ofte enda mer detaljerte bakgrunner. Crumb fokuserer ofte på personene og lar bakgrunnen være ensfarvet i sort eller hvitt, mens Budgett og Dumm gjerne gjengir bakgrunnene og personene like detaljert (Figur 4.2). Gerry Shamray bryter mer enn disse tre med den generelle stilen i tegningene. Han har en tynnere strek, og tegner ikke alltid konturlinjene, men lar formene heller fremstå mot hverandre. I stedet for å fylle inn mørke områder med svart lar han disse være preget av små mønstre, slik at teksturen noen ganger blir formen (Figur 4.3). Frank Stack er den som bryter mest med den generelle stilen i *American Splendor*. Så har han da også tegnet *Our Cancer Year*, som ikke er utgitt under *American Splendor*-navnet. I forhold til de andre er tegningene hans mer preget av bølgende linjer og utflytende streker (Figur 4.4). Her er realismen mer nedtonet, for å gi rom til en mer impresjonistisk stil som i stedet for å være konstant, endrer seg i takt med historien. Men også her finner vi til tider detaljerte bakgrunner og karakterer.

Når det gjelder komposisjonen av tegningene er det større likheter mellom de forskjellige tegnerne. De fleste panelene er preget av en symmetrisk komposisjon. De senterer seg gjerne rundt en karakter, som oftest Harvey Pekar, og denne vil da være i sentrum av panelet. Er det flere karakterer til stede, er panelrommet ofte jevnt fordelt mellom dem. Denne måten å distribuere rommet på kan sees som en forlengelse av tematikken i historiene, som ofte dreier seg om relasjoner mellom mennesker. Paneler som inkluderer begge sidene av disse

relasjonene er da en naturlig forlengelse. Det er til dels store tekstmengder i noen av panelene, både tekstbokser, snakkebobler og tenkebobler, og også disse er



Figur 4.4: Eksempel på Frank Stacks visuelle uttrykk



Figur 4.5: Monologfokusert historie

innordnet i et symmetrisk mønster sammen med karakterene. Det er sjelden mye dybde i panelene, som oftest er det karakterer på et frontplan mot en bakgrunn. Bakgrunnen kan noen ganger gi et visst dybdeinntrykk, men det er sjelden interaksjon mellom karakterer på forskjellige dybdeplan i panelet.

Når det gjelder vinklingen på panelene, kan vi med fordel skille mellom to typer historier.

Den ene typen kan vi kalle monologfokusert, den andre handlingsfokusert. Med monologfokusert mener jeg at historien i høy grad er fokusert rundt Harvey Pekar som snakker til leseren. I disse historiene vil det være svært lite variasjon i vinkler, de fleste av panelene viser Pekar i et halvnært eller halvtotalt utsnitt, og variasjonene mellom panelene er minimale (Figur 4.5). I en handlingsfokusert historie vil fokuset i stedet være på en fortelling, og her finner vi til dels stor variasjon i bruken av vinkler og utsnitt. Crumb er den mest konsistente av tegnerne på dette

punktet. Historiene han har tegnet består nesten utelukkende av paneler i et halvtotalt eller totalt utsnitt, med en konvensjonell øyenhøydes vinkel. Tidvis kan dette brytes av et nært utsnitt, men disse panelene er nærmest å betrakte som avvik fra normen.

Hos Budgett / Dumm finner vi en større grad av variasjon. Også her er mange av panelene relativt konvensjonelle, med halvtotale og totale utsnitt og en vinkel som tilsvarer øyenhøyde, men vi finner også en stor andel nære og ultratotale utsnitt. Vinklingen er også mer skiftende, her finner vi både høye og lave perspektiver, og noen ganger også skjeve vinklinger. Stack har på mange måter et liknende uttrykk når det gjelder dette aspektet. Til tross for store forskjeller dem imellom har de stort sett det samme utvalget av vinkler og utsnitt. I tegningene til Shamray er det også et bredt utvalg av utsnitt, men vinklingen er i høyere grad sentrert rundt øyenhøyde, til tross for visse avvik. Det som imidlertid skiller ham mest fra de andre tegnerne, er de hoppene han gjør fra totale og ultratotale utsnitt til nære og ultranære.

4.1.3 Paneloppbygning og layout

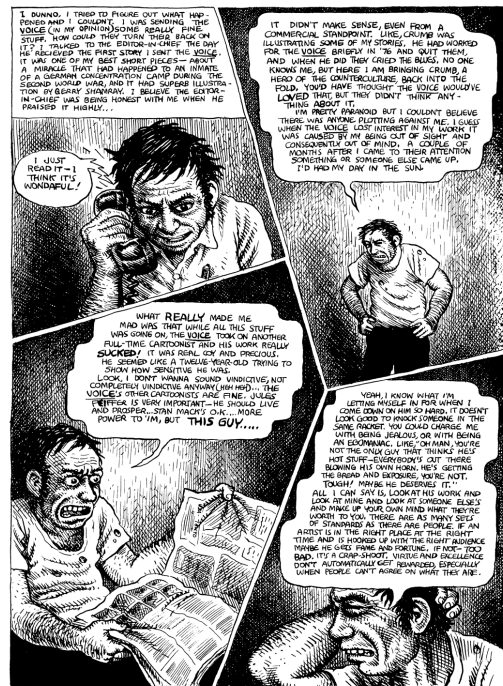
Panelbruken i serien varierer naturlig nok kraftig. Det er store forskjeller mellom de forskjellige tegnerne på dette punktet, og det er vanskelig å si noe generelt. I tillegg til de fem tegnerne jeg har fokusert på, er jo serien tegnet av et utall forskjellige personer, og hver av dem har en egen tilnærming. Dette er selvfølgelig sant i forhold til punktene jeg har diskutert ovenfor også, men her er det enda større variasjon. Jeg vil likevel fortsette å fokusere på de utvalgte tegnerne i denne delen, da de står bak flertallet av historiene.

Crumb er den tegneren som varierer panelbruken og sidelayouten minst. Han bruker nesten alltid rektangulære paneler, og en gjennomsnittlig side inneholder mellom 6 og 12 paneler av identisk størrelse (Se figur 4.5). I noen få tilfeller bryter han med dette mønsteret, som i historien "American Splendor Assaults the Media", hvor panelene har form av trapeser (Figur 4.6). Han følger imidlertid alltid det samme mønsteret innenfor en og samme historie, selv om panelantallet per side kan variere noe. Store variasjoner av antallet innenfor en historie forekommer ikke. Det er også lite interaksjon mellom panelene i Crumbs historier. Karakterer og objekter strekker seg aldri over flere paneler, som de gjør

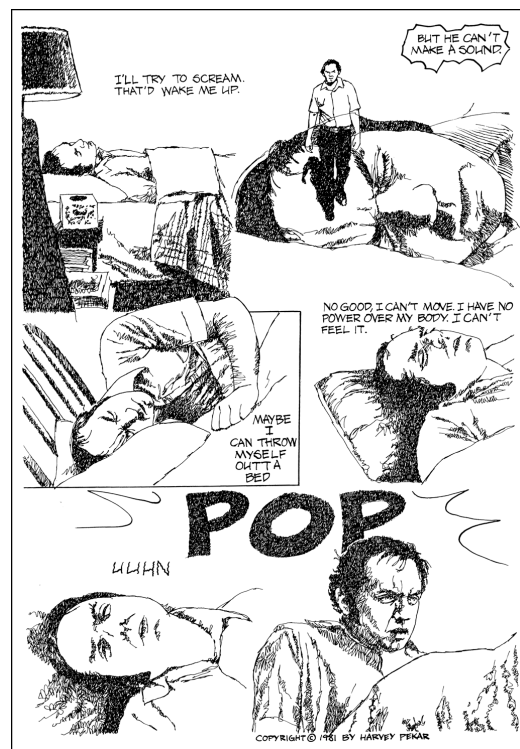
hos noen av de andre tegnerne. Innsatte paneler forekommer så godt som aldri, og paneler er alltid markert med en klar grenselinje.

Hos Budgett og Dumm er graden av variasjon mye høyere enn hos Crumb. De bruker også stort sett rektangulære paneler, men bryter med dette oftere enn Crumb. I de tilfellene hvor de bryter med det rektangulære mønsteret, er dette gjerne diktert av innholdet i de aktuelle panelene. For eksempel blir en telefonsamtale mellom to karakterer representert av to triangulære paneler i stedet for ett rektangulært. En gjennomsnittlig side i deres historier består gjerne av mellom 5 og 8 paneler av varierende størrelse. Også selve sidelayouten varierer fra side til side, og det er vanskelig å peke på noe definerende mønster. Overlappende paneler er vanligere, og vi finner også noen innsatte paneler. Panelgrensene er imidlertid alltid tydelig markert, så det er aldri noen tvil om hvor et panel ender og et annet begynner. I likhet med Crumb har de lite interaksjon mellom panelene i form av karakterer og objekter.

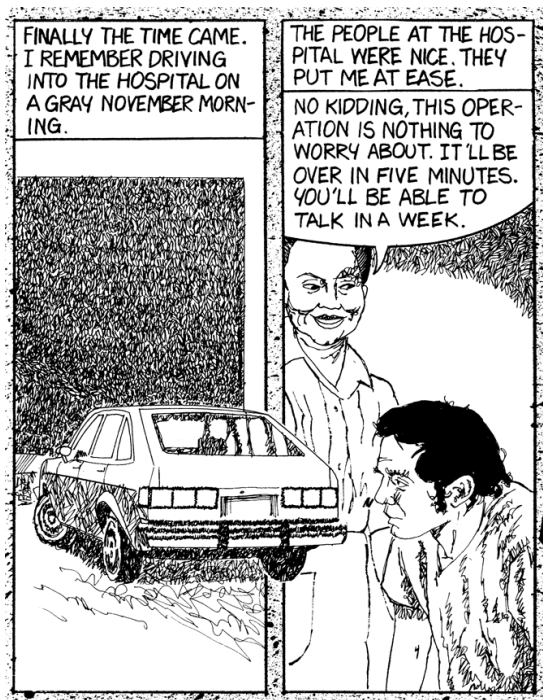
I historiene tegnet av Shamray er det mer variasjon mellom de forskjellige historiene enn hos de andre tegnerne, men det er hovedsaklig to varianter som peker seg ut. Den ene består av rektangulære paneler i ujevnt mønster. Her er det ingen fast layout lik den vi



Figur 4.6: Trapeformede paneler hos Crumb



Figur 4.7: Få panelrammer hos Shamray

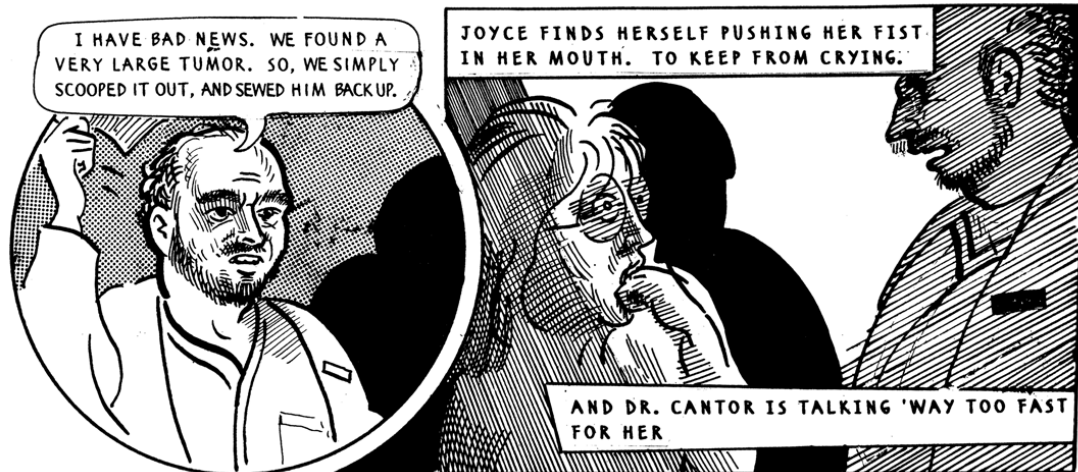


Figur 4.8: Overlappende paneler

disse historiene. Det som skiller ham klart fra de tegnerne vi har diskutert til nå, er interaksjonen mellom panelene. Dette er så og si ikke-eksisterende hos Crumb og Dumm/Budgett, men hos Shamray opptre dette flere ganger. Et godt eksempel er to paneler fra historien "An Everyday Horror Story", hvor en bil fra det ene panelet strekker seg over i det andre (Figur 4.8). Et annet vesentlig trekk ved Shamrays historier er hvordan han ofte lar hele siden være et stort inklusivt panel for flere mindre paneler, som dermed må betraktes som innsatte paneler. På disse sidene vil det gjerne være fem klart markerte paneler som er lagt inn over det store, og en del av det inklusive panelet, på identisk størrelse med de andre fem, vil fungere som et av panelene på siden.

Stack har bare tegnet en historie, så selv om den er lengre enn noen av de andre, er det ikke noe rom for variasjoner mellom historier hos han. Til tross for dette, eller kanskje nettopp på grunn av det, er det nettopp hos han vi finner den største mangfoldigheten, både når det gjelder paneloppbygging og sidelayout. Panelformene er her sterkt varierende, han benytter seg av både rektangulære, sirkulære og triangulære paneler (Figur 4.9). Disse inngår i en sidelayout som endrer seg hele tiden. En gjennomsnittlig side vil inneholde rundt seks paneler av varierende størrelse og form. En del av panelene er innsatt i andre paneler, og

kan finne hos Crumb, alle sidene benytter seg av et nytt mønster. Den andre varianten er historier som har få eller ingen paneler med panelgrenser (Figur 4.7). Her er det likevel mulig å snakke om en implisitt panelgrense, tegningene vil som oftest være avgrenset i en eller annen forstand. Som vi husker fra teorikapittelet, argumenterer Groensteen for at rammen er til stede og utøver en separativ funksjon så lenge panelene kan adskilles på et kognitivt nivå. Men det blir altså vanskelig, for ikke å si umulig, å snakke om en fast layout i



Figur 4.9: Varierende panelformer hos Stack

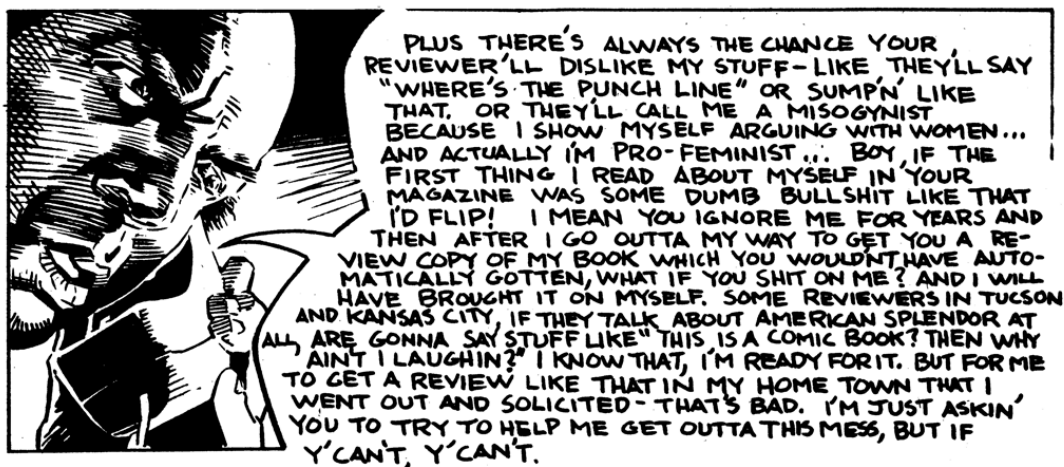
panelgrensene er som oftest tydelig markert, selv om det finnes mange eksempler på det motsatte. Imidlertid er det lite interaksjon av den typen vi fant hos Shamray i disse panelene.

Hvis vi igjen benytter Groensteens kategorier regelmessig/diskret, regelmessig/prangende, uregelmessig/diskret og uregelmessig/prangende⁸³, finner vi altså at fire av de fem utvalgte tegnerne kan klassifiseres som uregelmessig/diskret. Både Dumm/Budgett, Shamray og Stack benytter en varierende layout som ikke trekker oppmerksomhet mot seg selv som layout. Som vi vet er dette den vanligste varianten. Crumb kan også til en viss grad settes i denne kategorien, men har dessuten en del historier som må karakteriseres som regelmessig/diskret. To av Shamrays historier må også klassifiseres som uregelmessig/prangende, jeg tenker da på de som har få eller ingen panelgrenser. Samlet kan man altså si at både paneloppbyggingen og sidelayouten i *American Splendor* er sterkt varierende, i likhet med hva vi har sett var tilfellet på de andre punktene i analysen.

4.1.4 Tekst og bilde

På samme måte som i *Sin City* finner vi i *American Splendor* fire distinkte grupper av leksier, og disse korresponderer med de vi fant i *Sin City*. Imidlertid er det en del forskjeller mellom hvordan disse forholder seg til bildene på. I det følgende vil

⁸³ Se kap. 2.4 for en gjennomgang av disse kategoriene.



Figur 4.10: Tildels store tekstmengder i *American Splendor*

jeg gå gjennom de fire gruppene en etter en, og vise hvilken funksjon de fyller og hvordan de interagerer med bildene.

Det er til dels store mengder tekst i *American Splendor*. Mange paneler har mer tekst enn tegning (Figur 4.10), og forholdet mellom tekst og bilde er dermed annerledes her enn i en mer handlingsbasert serie som *Sin City*. Vi finner som sagt fire forskjellige typer leksier i serien. Disse er snakkeboblen, tankeboblen, billedteksten, og lydord. Snakkeboblens funksjon er å formidle dialog mellom karakterer. I de av historiene som kun omhandler Harvey Pekar som snakker til leseren, endres denne funksjonen. I stedet for å formidle mellom karakterer, formidler snakkeboblen her Pekars monolog til leseren. Vi kan altså skille ut to former for snakkebobler, en sentrert rundt dialoger og en sentrert rundt monologer, hvorav den dialogsentrerte er den dominerende. De fleste snakkeboblene har samme form, uavhengig av hvilken tegner som har tegnet historien. De signifiseres ved en jevn grenselinje og en hake som indikerer hvilken karakter som snakker, altså den konvensjonelle formen for en snakkeboble. De innehar aldri ekspressive trekk som er bundet til en karakter, men har samme form uansett hvem som snakker. Imidlertid brukes ekspressive trekk noen ganger, som oftest ved at en takkete grenselinje indikerer at stemmen kommer fra et elektrisk apparat, som telefon eller radio. Andre ganger brukes mer uvanlige trekk, for eksempel i et panel i historien "Awakening to the terror of the new day", hvor istapplignende former indikerer at karakteren fryser (Figur 4.11). I de fleste av historiene er snakkeboblene alltid begrenset til det panelet de har sitt opphav i.



Figur 4.11: Ekspressiv snakkeboble

Stack bryter med dette mønsteret i *Our Cancer Year*, hvor snakkeboblene ofte strekker seg over flere paneler, men det er alltid klart hvilket panel snakkeboblen har som opphavspanel. Hos Crumb strekker ikke snakkeboblene seg over flere paneler, men overlapper ofte med andre snakkebobler i samme panel. Grensen mellom snakkeboblene er imidlertid alltid tydelig markert.

Tankeboblen er den andre store leksiegruppen i *American Splendor*, og den brukes for

å formidle hva en karakter tenker. Også her finner vi en slags todeling, men denne er mer uklar enn hva som var tilfellet med snakkeboblene. Flere av historiene viser bare Harvey Pekar som tenker for seg selv, for eksempel mens han går en tur i en park. Disse er ikke direkte henvendt til leseren, men nærmer seg likevel den monologsentrerte formen for snakkeboble. Det er imidlertid vanskeligere å skille disse tankeboblene fra de andre tankeboblene enn det er å skille de dialogsentrerte snakkeboblene fra de monologsentrerte. Der snakkeboblene eksplisitt henvender seg til leseren, er tankeboblene mer implisitte i hvordan dette gjøres. Dessuten har andre karakterer også tankebobler, selv om Pekars er i et overveldende flertall. I form ligner tankeboblen på snakkeboblen. Den signifiserer konvensjonelt ved at grenselinjen er bølgete, og kilden vises ved små sirkler som peker på opphavskarakteren. Tankeboblen er sjelden eller aldri ekspressiv på samme måte som snakkeboblen, den har samme form uansett hva opphavskarakteren holder på med. Bortsett fra dette oppfører den seg i stor grad på samme måte som snakkeboblen, også når det gjelder forskjeller mellom de individuelle tegnerne.

Billedteksten opptrer på mange forskjellige måter. Dens hovedfunksjon er å formidle Pekars tanker, men noen ganger opptrer den også på en mer konvensjonell måte, ved å formidle informasjon om tidspunktet og stedet for handlingen i de følgende panelene utspiller seg. Disse tilfellene kan med fordel sees som eksempler på det Groensteen kaller den kontrollerende funksjonen. Billedteksten veksler mellom første- og tredjepersons perspektiv. Begge perspektiver brukes for å formidle Pekars tanker, mens den kontrollerende



Figur 4.12: Særegen tekstboks hos Crumb

varianten av billedteksten utelukkende er i tredjeperson. I de fleste tilfeller er billedteksten knyttet til et konkret panel. I noen tilfeller spenner den over flere paneler, spesielt i *Our Cancer Year*, hvor Stack flere ganger lar teksten stå relativt fritt på siden. Det er imidlertid sjelden tvil om hvilket panel teksten refererer til eller har sitt opphav i. Stack har også en høyere frekvens av billedtekster som ikke er satt i en tekstboks enn de andre tegnerne. Både Crumb og Budgett / Dumm har nesten alltid billedteksten i en egen tekstboks. Shamray varierer mer, men er konsistent innenfor hver historie, enten står all billedteksten i tekstbokser eller så er det ingen tekstbokser i det hele tatt. Hos Crumb finner vi en særegen form for tekstboks som ikke finnes hos noen av de andre (Figur 4.12). Den befinner seg gjerne midt i panelet, i motsetning til den vanlige tekstboksen som befinner seg over eller på siden av tegningen. Denne typen billedtekst er gjerne en forklarende tekst som peker på et konkret objekt eller en karakter i panelet, gjerne ved hjelp av en pil. Den kan altså sees som en variant av den informative billedteksten.

Lyddordet er den minst vanlige leksien i serien. Den opptrer ikke i særlig høy grad, men er like fullt tilstede hos alle tegnerne. Dens funksjon er å representere lyder, og de lydhermende ordene har derfor gjerne ekspressive trekk. Lyddordet står nesten alltid fritt i panelet, det har ingen ramme rundt seg. I de få tilfellene hvor det finnes en ramme, er dette gjerne bare en del av de ekspressive trekkene.

I likhet med *Sin City* kan *American Splendor* sies å ha en overvekt av det McCloud kaller gjensidig avhengige kombinasjoner av ord og bilde. Men i motsetning til hva som var tilfelle med *Sin City*, hvor vi så at også den bilde-spesifikke kombinasjonen gikk igjen, er det her den tekstspesifikke som tar dennes plass. Dette understreker igjen forskjellen mellom de to seriene; der *Sin*

City må karakteriseres som en handlingsdrevet serie, er *American Splendor* heller organisert rundt dialoger mellom karakterer og Pekar's egne monologer til leseren.

4.2 *American Splendor* som film

I denne delen av kapitlet vil jeg først presentere filmen og kort si noe om hva den baserer seg på. Deretter vil jeg undersøke nærmere de forskjellige visuelle stilene filmskaperne har benyttet i sin adaptasjon av tegneserien hver for seg. Jeg vil først se nærmere på det jeg vil kalle grunn-narrativet i filmen, de filmatiserte scenene som i all hovedsak er hentet fra serien. Dette er det nærmeste vi kommer tradisjonell film i *American Splendor*. Deretter vil jeg gå videre til de dokumentariske delene, som stort sett består av intervjuer med Pekar og hans nærmeste. Disse to stilene er helt klart de dominerende, men det er også en tredje variant til stede, animasjonen, som ofte er blandet med de andre stilene. Den vil bli den tredje stilen jeg ser nærmere på. Jeg vil også prøve å si noe om lydbildet i filmen, da hovedsaklig hvordan voice-overen brukes til å binde de forskjellige stilene sammen. Til slutt vil jeg foreta en komparativ analyse av en konkret historie fra serien og hvordan denne presenteres i filmen.

4.2.1 Om filmen

American Splendor ble filmatisert i 2002, og hadde verdenspremiere på Sundancefestivalen i januar 2003. Den ble regissert av ekteparet Shari Springer Berman og Robert Pulcini, som også skrev manuset, basert på *American Splendor*-serien og Pekar og Brabners *Our Cancer Year*. Filmene vant en rekke priser, blant annet på Sundance og i Cannes, og ble også nominert til Oscar for beste adapterte manus.

Handlingen i filmen er i hovedsak basert på *American Splendor*-utgivelsene fram til 1994, året da *Our Cancer Year* ble utgitt. I stedet for å bare filmatisere konkrete historier fra serien, har filmskaperne valgt å fokusere like mye på livet til Harvey Pekar utenfor panelene. Flere av historiene fremstår dermed på en annen måte i filmen enn i serien, en kort historie som "Standing Behind Old Jewish Ladies in the Supermarket" er filmatisert som historien om hva som fikk Pekar til å skrive akkurat den historien (og siden den er en av de første historiene,

serien som helhet) i stedet for å bare være en likefrem filmatisering av den. Det er dermed et meta-aspekt tilstede i filmen som er mer tydelig enn meta-aspektet i serien. Som vi skal se, benytter filmskaperne seg av dette i høy grad.

4.2.2 Grunn-narrativet

Med grunn-narrativet i filmen mener jeg de delene av filmen som er konvensjonell film. Disse er som oftest basert på historier fra serien, men er ikke nødvendigvis komplette gjengivelser. Kun fire historier er gjengitt noenlunde komplett, resten av grunn-narrativet er satt sammen av deler av historier eller rett og slett basert på Pekars liv slik det utfoldet seg utenfor tegneseriepanelene. I det følgende vil jeg undersøke hvordan disse delene er bygd opp og prøve å si noe om det visuelle uttrykket. Jeg vil imidlertid ikke komme inn på de delene av grunn-narrativet som blander seg med andre stiler. Dette vil jeg fokusere på senere, så grunn-narrativet dukker opp igjen nedenfor.

Dette er helt klart den dominerende stilen i filmen, den tar opp mest spilletid, og det er som sagt her vi finner konkrete historier fra serien. Handlingen er lagt opp noenlunde kronologisk. Vi møter først Harvey Pekar som barn i en kort introduksjonssekvens. Dette segmentet er ikke hentet fra serien, men fungerer mest av alt som en kommentar til serien og dens banebrytende fremstilling av hverdagsliv. Det er Halloween, og mens de andre barna er kledd ut som superhelter som Superman, Batman og Green Lantern, er Harvey⁸⁴ bare seg selv. Etter tittelsekvensen møter vi Harvey igjen, nå er det 1975, og dette kan sees som det egentlig startpunktet for narrativet. Med ett unntak, et tilbakeblikk for å fortelle hvordan Harvey møtte Robert Crumb, fortelles historien kronologisk fra dette punktet og fremover. Skuespilleren Paul Giamatti har rollen som Harvey i disse delene.

Kinematografisk sett er disse delene relativt konvensjonelle. De fleste scenene innledes med en etablerende innstilling før det klippes til nærrere utsnitt, slik at publikum alltid har oversikt over handlingsrommet. Store hopp mellom forskjellige utsnitt, for eksempel fra ultra-total til nær eller ultra-nær, forekommer ikke i det hele tatt. Det er ingen kontinuitetsbrudd, publikum blir alltid ledet

⁸⁴ I det følgende vil jeg, om ikke annet er spesifisert, referere til filmkarakteren som Harvey og virkelighetens Harvey som Pekar.

gjennom handlingen. Men som vi skal se, er det ikke i disse sekvensenes visuelle uttrykk at filmen finner sin originalitet, heller i spenningen mellom de forskjellige stilene.

Et av de tekniske grepene som er gjort, er å bruke et filter på filmen i nesten alle disse sekvensene. Dette endrer seg først etter at Harvey har blitt kvitt kreften han sliter med i nesten et år. Dette finner sted på slutten av filmen, og det er først her filteret fjernes, og vi ser at bildet blir merkbart lysere og klarere. Dette kan representere Harveys endrede syn på livet etter å ha vært gjennom kemoterapi i størstedelen av året, hans sedvanlige pessimistiske syn på livet endrer seg, og det ser ut til å finnes håp likevel. Pararellt kan det også sees som en måte å signalisere at vi nå beveger oss inn i vår egen tid, fortiden har tatt igjen nåtiden.

Et annet sentralt grep er bruken av montasjesekvenser. Dette er en klassisk filmkonvensjon, som her brukes både på en klassisk og mer original måte. Funksjonen er likevel den samme i begge tilfeller, å vise et lengre tidrom på få sekunder. Et godt eksempel på en klassisk variant er montasjesekvensen som viser at Harvey kommer i gang med serien. Her klippes bilder av livet hans sammen med tegneseriepaneler som viser samme situasjon, gjerne med en kommentar fra Harvey i en tanke- eller snakkeboble. På lydsporet hører vi musikk. En mer original utførelse er sekvensen som viser brevvekslingen mellom Harvey og hans blivende kone, Joyce. Her ser vi først bilder av Joyce som skriver brev til Harvey, deretter bilder av Harvey som leser det samme brevet, hele tiden med Joyce på voice-over som leser innholdet i brevet. Deretter er det Harvey på voice-over som leser sitt svar, klippet med lignende bilder. Etter hvert går denne vekslende voice-overen umerkelig over i en telefonsamtale, og vi ser separate bilder av de to som snakker sammen, før bildet deles og vi endelig ser dem i bildet samtidig, adskilt av en split-screen (Figur 4.13-15).

Bruken av voice-over er langt fra isolert til dette tilfellet. Det er et av de grepene som brukes hyppigst i grunn-narrativet. Men i motsetning til i montasjesekvensen er det ikke Giamatti som snakker mesteparten av tiden, men virkelighetens Harvey Pekar. Dette skal jeg komme tilbake til nedenfor.



Figur 4.13-15: Montasjesekvens i filmen

4.2.3 Dokumentarisk stil

Det jeg har valgt å kalle den dokumentariske stilen i filmen, betegner i hovedsak sekvensene hvor Pekar blir intervjuet i et studio. Dette er sammen med grunn-narrativet den dominerende modusen i filmen, det blir stort sett vekslet mellom disse to stilene.

Disse sekvensenes kan sies å ha en dobbel funksjon. Først og fremst lar de Pekar selv komme til ordet i filmen. De aller fleste av dem tar form av et intervju i et studio, og fungerer gjerne som kommentar til eller utdyping av et tema som nettopp har utspilt seg i grunn-narrativet. Den andre funksjonen er å binde sammen forskjellige scener i grunn-narrativet. I løpet av en intervju-sekvens blir det gjerne introdusert nye temaer som grunn-narrativet deretter plukker opp og spiller videre på. I en scene ser vi for eksempel Giamatti som Harvey. Han er på jobb, og vi ser hvordan han selger plater på sine daglige turer rundt på sykehuset. Dette blir så avløst av en sekvens hvor Pekar snakker om å samle plater, med innlagte paneler fra tegneserien som handler om det samme. Så kuttet det til en ny filmsekvens, denne gangen ser vi Harvey lete etter plater på et garasjesalg i 1962, og hvordan han på dette salget blir introdusert for Robert Crumb. Her kommer hovedfunksjonen tydelig til syne. Pekar selv utdyper det temaet som grunn-narrativet nettopp har introdusert, på en mye mer direkte og komprimert måte enn om det skulle vært fremstilt i en scene i grunn-narrativet. I den første dokumentarsekvensen kommer den andre funksjonen tydeligere til syne. Her snakker Pekar om manuset til filmen og hans voice-over, og kommenterer at han håper stemmen holder. Dette blir deretter avløst av en scene i grunn-narrativet hvor Harvey er hos legen på grunn av stemmeproblemer og får vite at han ikke kan snakke på tre måneder. Denne måten å forbinde de ulike sekvensene på er typisk for filmen, og gjør at forholdet mellom de forskjellige stilene ikke oppleves som et brudd.



Figur 4.16: Konstruert stil i dokumentarsekvensene

Den visuelle stilen i disse sekvensen er svært annerledes fra grunn-narrativet. I motsetning til den dempede og realistiske stilen vi finner der, som søker å usynliggjøre mediet og trekke oppmerksomheten mot selve handlingen, er det i dokumentarsekvensene en nærmest klinisk og svært synliggjort visuell stil. Studioet intervjuene finner sted i er dekket med greenscreens, slik at bakgrunnen alltid er hvit. Rundt i studioet er det plassert forskjellige objekter, for eksempel platesamlingen til Pekar, et par stoler og et bord, noen hyller og så videre (Figur 4.16). Utover disse objektene er det ingenting i studioet, og vi ser hverken vegger, tak eller gulv, fordi alt går i ett. Det er dermed paradoksalt nok en mye mer realistisk stil i de konstruerte filmsekvensene enn i disse såkalte dokumentariske scenene. Heller enn å fremstå som mer virkelig enn de konstruerte scenene, fremstår dette studioet som et uvirkelig og umulig sted, avskåret både fra den virkelige verden og filmens konstruerte verden.

Harvey Pekar er ikke den eneste som dukker opp i disse sekvensene. Både kona Joyce, vennen og selvproklamert nerd Toby Radloff og adoptivdatteren Danielle er til stede på forskjellige tidspunkter. Også disse kommenterer handlingen i grunn-narrativet, særlig Joyce, som er en stor del av denne. På et tidspunkt dukker også skuespillerne opp. I en av filmsekvensene står Harvey og Toby og snakker om jellybeans. Kameraet zoomer inn på jellybeansene i hånda til Harvey, så hører vi noen rope "Cut!", og er plutselig over i en dokumentar-



Figur 4.17: Virkeligheten invaderer fiksjonen

sekvens. Giamatti går mot høyre i bildet, og kameraet panorerer i samme retning, og ender med et utsnitt av Harvey Pekar, Paul Giamatti, Toby Radloff og Judah Friedlander (skuespilleren som portretterer Radloff) som står og spiser jellybeans (Figur 4.17). Skuespillerne går så og setter seg, og virkelighetens Harvey og Toby blir stående og snakke om jellybeans akkurat som i filmsekvensen vi nettopp så. Metaaspektet er altså tydeligere i disse sekvensene enn i grunn-narrativet. Det betyr imidlertid ikke at vi ikke finner det der i det hele tatt, der er det til stede gjennom Pekars voice-over, som jeg kommer tilbake til nedenfor.

Noen andre aspekter ved filmen kan også kalles dokumentariske, selv om de ikke inngår i studiosekvensene, og dermed ikke deler deres visuelle stil. Filmskaperne har nemlig også benyttet seg av originale opptak fra 80-tallet på to steder. Her er det snakk om tv-opptak, Pekar var i over ett år en fast gjenganger på David Lettermans Late Show og Toby Radloff hadde noen spots på MTV rundt samme tid. I begge tilfeller blandes de opprinnelige tv-opptakene med nyinnspilte scener fra grunn-narrativet. Dette er spesielt tydelig i scenen hvor Pekar er gjest på Late Show for første gang. Først ser vi Giamatti som Harvey og Hope Davis som Joyce sitte backstage og vente. Harvey blir hentet inn, og Joyce snur seg mot tv-skjermen i rommet, hvor det historiske klippet blir avspilt, og vi ser virkelighetens Pekar være gjest på showet (Figur 4.18). Joyce reagerer ikke på at

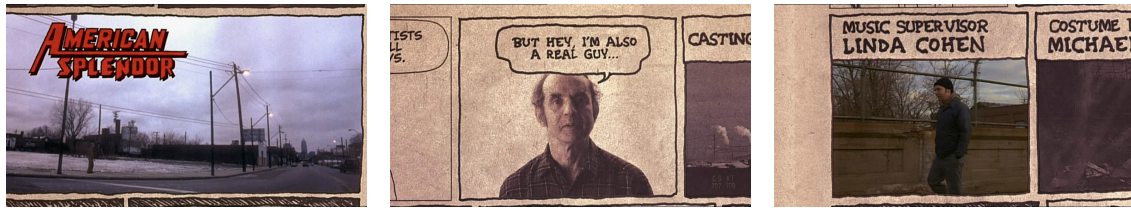


Figur 4.18: Dokumentaropptak i filmen: Pekar er gjest på David Lettermans Late Show

ektemannen tilsynelatende har skiftet utseende. Etter at han er ferdig, kommer Giamatti tilbake som Harvey, og grunn-narrativet fortsetter. Dette originale grepet har først og fremst to funksjoner. For det første øker det allerede høye antallet representasjoner av Harvey Pekar i filmen. Som vi skal se nedenfor er dette en sentral del av filmens måte å adaptere tegneserien på. For det andre øker det preget av dokumentar som filmen har. Ved å stadig vise opptak av den virkelige Harvey Pekar, i dette tilfellet historiske opptak fra 1988, bygger filmen opp under en slags kredibilitet som også smitter over på grunn-narrativet. For å si det på en annen måte; siden det er så mye virkelighet i filmen i form av dokumentaropptak og lignende, føles også grunn-narrativet mer virkelig enn det ellers ville gjort. Dette til tross for at det i aller høyeste grad er en konstruksjon, som i flere tilfeller ikke stemmer overens med hverken virkeligheten eller tegneserien.

4.2.4 Animasjon

Den siste av de tre stilene i *American Splendor* er animasjonen. Denne er klart mindre utbredt i filmen enn de to andre stilene, faktisk finner vi den bare fire ganger i løpet av spilletiden. Imidlertid er dette fire sentrale punkter i filmen, og disse ville vært vanskelig å gjennomføre uten animasjon. I motsetning til de dominerende stilene opptrer animasjonen aldri alene, den er alltid blandet med grunn-narrativet i en eller annen forstand. Den er imidlertid aldri blandet med



Figur 4.19-21: Tittelsekvensen er utformet som en tegneserie

dokumentarsekvensene. Siden bruken av denne stilen er så restriktiv, kan det være hensiktsmessig å gå gjennom de fire punktene i narrativet hvor den opptrer en etter en.

Den første animerte sekvensen i filmen er tittelsekvensen. Denne er utformet som en dobbelside i et tegneseriehefte. "Kameraet" fokuserer på ett panel av gangen, og hermer den konvensjonelle vestlige lesningen av tegneserier, altså mot høyre og nedover (Figur 4.19-21). Panelene veksler mellom tre forskjellige elementer. Noen av dem er filmsekvenser, disse forestiller både Giamatti som Harvey og virkelighetens Pekar som går gatelangs. Andre paneler er stillbilder, både av Pekar og hjembyen hans Cleveland. Den siste typen er paneler fra tegneserien med tegninger av Pekar. Noen av panelene har snakkebobler, og i disse introduserer den tegnede Pekar filmen. Selve krediteringen av filmmannskapet foregår i tekstbokser øverst i panelene. Denne tittelsekvensen fungerer, i tillegg til sin konvensjonelle funksjon som en tittelsekvens, som en introduksjon til de forskjellige elementene i filmen. Her er så godt som alle de visuelle stilene representert, og dette skjer i løpet av filmens første minutter. Men det er også et annet aspekt ved den som er viktig. Mens kameraet beveger seg over sidene, er det kun panelet som er i fokus som er bevegelig og i farger. De andre panelene toner ut i grått og blir bevegelsesløse. Dette fungerer som en effektiv invitasjon inn i adaptasjonen av *American Splendor*, det er en annen måte å fortelle publikum at her kommer panelene til live, her er det farger og bevegelse, ikke bare bevegelsesløse sort-hvitt tegninger. I en forstand er dette filmmediet som søker å demonstrere sin overlegenhet.

Den andre animasjonssekvensen er inkorporert i scenen jeg nevnte innledningsvis, hvor Harvey for første gang får inspirasjon til å skrive historier fra sitt eget liv. Denne historien er egentlig hentet fra tegneserien, men er her omformet nettopp ved hjelp av animasjonen. Først ser vi Harvey, som skal til å



Figur 4.22-23: Animasjonssekvensen omformer tegneseriehistorien

stille seg i kø på butikken. Bildet fryses, og vi ser en tankeboble fra Harvey med teksten "Pickin' the right check-out line is an art... There's a lotta things you gotta consider...", som er hentet ordrett fra serien (Figur 4.22-23). Bildet beveger seg igjen, men igjen fryses det når det fokuserer på Harvey, og enda en gang ser vi en tankeboble med tekst fra serien. Han velger en kø, og havner bak en gammel jødisk kvinne som begynner å krangle med kassadamen om priser og rabatter. Igjen dukker det opp en tankeboble som peker tilbake på Harvey, men denne gangen fryses ikke bildet. I stedet for tekst ser vi nå en animert utgave av Harvey som sier monologen fra den opprinnelige historien (med Giamatti på voice-over, ikke Pekar). Etterhvert forsvinner også denne tankeboblen, og i stedet trenger det seg inn et tegneseriepanel på venstre side av bildet. Her ser vi en animert Harvey som forteller film-Harvey at han må våkne opp og ikke kaste bort livet sitt (Figur 4.24). Så klippes det til et nærbilde av Harvey, og en animert Harvey dukker opp



Figur 4.24: Tegneseriepaneler trenger seg inn i grunn-narrativet

over skulderen hans og sier at han må "Make a mark". Hverken denne eller den foregående teksten er hentet fra serien, og sammen med animasjonen er det denne som gjør dette til noe mer enn en filmatisering av en *American Splendor*-historie. Det er i stedet blitt historien om hvordan *American Splendor* som helhet kom i stand, og hvordan Harvey skjønnte at observasjoner fra hverdagen også kunne være grunnlag for tegneserier.

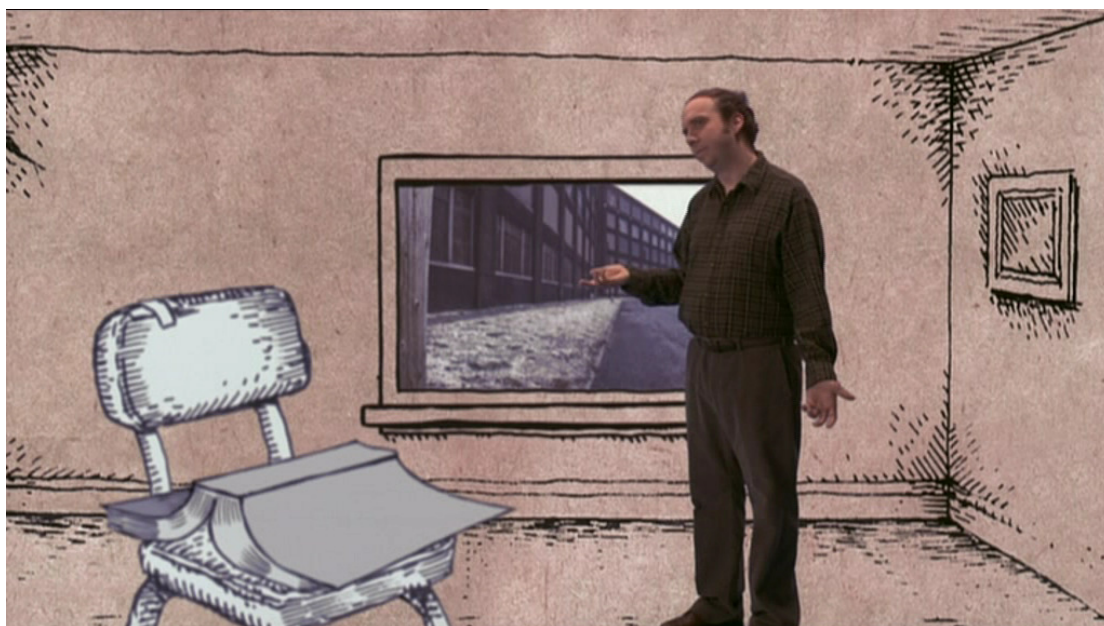


Figur 4.25-27: Forskjellige animerte representasjoner av Pekar i filmen

Den tredje sekvensen som benytter seg av animasjon er scenen hvor Joyce for første gang kommer til Cleveland. Hun har aldri møtt eller sett Harvey i virkeligheten før, og kjenner bare utseendet hans fra tegneserien. I det hun står og venter på ham, ser hun for seg tre utgaver av Harvey, animerte figurer som står rundt i stasjonshallen, alle tegnet med distinkte stiler (Figur 4.25-27). Deretter kommer Harvey opp til henne og spør om hun er Joyce. Utgangspunktet for denne scenen er et panel fra historien "A marriage album", hvor Joyce, mens hun sitter på flyet til Cleveland, lurer på hvilken tegneserieinkarnasjon av Harvey



Figur 4.28: Joyce lurer på hvilken utgave av Harvey som stemmer best med virkeligheten



Figur 4.29: Giamatti beveger seg rundt i et animert tegneseriepanel

som stemmer best med virkeligheten (Figur 4.28). Temaet er altså det samme, representasjoner av Harvey, og i filmen økes denne mengden ved å la Giamatti bli den fjerde av disse representasjonene av Harvey. Tross alt er jo han også bare en fremstilling av en karakter. På en måte sidestiller filmen seg her med tegneserien som bare enda et visuelt uttrykk Harvey kan uttrykkes i, filmens kinematografi blir sidestilt med Crumb eller Dumms uttrykk og stil.

Den fjerde og siste animasjonsscenen i filmen er i enda høyere grad en blanding av animasjon og live-action film. Denne scenen tar utgangspunkt i en konkret historie fra serien, men omformer den ganske fritt. I tegneserien viser alle panelene i denne historien Pekar som står og snakker til leseren. I filmen er dette gjenskappt ved at Giamatti beveger seg rundt i et animert rom som låner den visuelle stilen til Crumb, som tegnet originalhistorien, mens han fremfører monologen fra serien (Figur 4.29). På et tidspunkt trer han ut av dette tredimensjonale tegneseriepanelet og inn i et animert fotografi av Cleveland. Når han igjen trer tilbake i panelet, ser vi at dette er tegnet inn som et vindu på den ene vegg. Etter at monologen er fremført, fader bakgrunnen sakte til hvitt, mens Giamatti trekker seg bakover i det virtuelle rommet, og forsvinner ut til høyre. Denne sekvensen finner vi helt på slutten av filmen, etter at Harvey kollapser på soverommet som en følge av kemoterapien. I det sekvensen er over, fades det over til en boksignering for å promotere *Our Cancer Year*, og det er nå filteret på

filmen fjernes og alt fremstår mye lysere og klarere. Derfor fungerer denne animerte sekvensen som et bindeledd mellom sykdom og helse, fortid og nåtid. Selve monologen tar utgangspunkt i at Pekar ser at det finnes flere personer med navnet Harvey Pekar i telefonkatalogen, og dreier seg om hva som ligger i et navn, hva slags liv og identitet som skjuler seg bak bokstavene i katalogen.

Finnes det en sammenheng mellom disse sekvensene, en grunn til at nettopp disse er blitt produsert helt eller delvis som animasjon? En åpenbar grunn er at alle sekvensene representerer definerende punkter i filmen. Åpningssekvensen bruker animasjonen som en ramme for å introdusere de forskjellige visuelle stilene i filmen, og dessuten peker den grafiske utformingen tilbake på tegneserier helt fra starten av. De tre andre sekvensen finner sted på grunnleggende vendepunkter i narrativet, punktet hvor Pekar bestemmer seg for å lage tegneserier basert på sin egen hverdag, punktet hvor han møter sin kone første gang, og punktet hvor han endelig bekjemper kreften. Til en viss grad kan de også sies å representere begynnelsen, midten og slutten på narrativet som presenteres i filmen. Det virker dermed som om animasjonen, som i høy grad låner sitt visuelle uttrykk fra tegneserien (først og fremst Crumbs tegninger), er ment å forankre filmen i tegneserien på sentrale punkter i narrativet.

Det visuelle uttrykket fra tegneserien, eller kanskje heller fra tegneserie-mediet generelt, dukker også opp i en annen sammenheng i filmen. Tekstbokser som ligner de vi finner i *American Splendor* og de fleste andre serier, brukes



Figur 4.30: Tekstbokser angir tid og sted

jevnlige for å angi tid og sted i grunn-narrativet (Figur 4.30). Disse tekstboksene peker klart tilbake på serien, men bare gjennom sitt visuelle uttrykk. Selve konvensjonen med tekst som angir tid og sted er jo i høyeste grad knyttet til filmmediet, så det tilføres ikke noe nytt her. Tvert imot er det et svært gammelt grep innen mediet, som her omformes til en tegneseriereferanse.

4.2.5 Lyd og musikk

Et sentralt grep i filmen som ikke er knyttet til det visuelle uttrykket, er den utstrakte bruken av voice-over. Gjennom hele filmen er virkelighetens Harvey Pekar vår guide til hendelsene. La meg her presisere at det visuelle fortsatt er vårt hovedanliggende, men som vi skal se senere i kapitlet, er det også nødvendig med en gjennomgang av dette aspektet.

Voice-overen er i hovedsak knyttet til grunn-narrativet, og har to klare funksjoner. For det første introduserer Pekar handlingen og forklarer settingen. Tidvis kommenterer han handlingen fra sitt ståsted i nåtiden, og tidvis kommenterer han selve filmproduksjonen. Det siste skal jeg komme tilbake til i neste del, da dette er en viktig del av den meta-strukturen filmen gjør bruk av. Hans kommentarer til hendelsene er en sentral del av grunn-narrativet, og kan til en viss grad sammenlignes med tekstboksene i tegneserien, da de deler den samme funksjonen. Imidlertid er det et mye mer selvbevisst trekk ved disse kommentarene her enn i tegneserien, hvor de fremstår som en del av formen, ikke som et brudd med en sentral konvensjon.

Den andre funksjonen voice-overen har er kanskje enda viktigere. I en film som blander flere forskjellige visuelle stiler, er det nettopp denne voice-overen som holder alle stilene sammen til en koherent helhet. Pekar fungerer som et felles forankringspunkt for alle stilene, og mye av denne forankringen gjøres nettopp gjennom tilstedeværelsen av hans stemme på alle plan av fortellingen og i alle de visuelle stilene filmen består av. Vi ser dermed at mens voice-overen deler visse funksjoner med formgrep fra tegneserien, er dens dominerende funksjon i filmen først og fremst å være en måte å binde sammen de forskjellige uttrykkene på.



Figur 4.31: Musikk som noter

Et annet interessant grep på lydsiden er den utstakte bruken av gammel jazzmusikk på lydsporet. I tegneserien er dette en umulighet, men det er likevel her vi finner forelegget til denne musikken. Et av de sentrale temaene i *American Splendor*, i det minste i de tidlige historiene, er Pekars samling av gamle jazzplater og hans virke som frilans jazzritiker. Denne musikken kan aldri representeres direkte i serien, men må antydes gjennom det konvensjonelle tegnet for musikk i tegneserier, noter (Figur

4.31). I filmen kan derimot musikken inkorporeres som en sentral del av uttrykket. Dette er selvfølgelig symptomatisk for en av de store forskjellene mellom de to mediene, men det er likevel interessant å merke seg overgangen fra det generelle "musikk"-begrepet som blir benyttet i serien, til det konkretiserte musikkstykket vi hører i filmen. Her har det tydelig funnet sted en fortolkningsprosess, en prosess som utvilsomt er tilstede i store deler av filmen, men kanskje ikke alltid så tydelig som her.

4.2.6 Sammenlignende analyse: "Alice Quinn"

Som vi har vært inne på, er det ikke så mange historier fra serien som er direkte gjengitt i filmen. Jeg vil likevel forsøke å sammenligne en av disse filmatiserte historiene med sin motpart i serien, for å undersøke hvorvidt filmen prøver å inkorporere konkrete visuelle elementer fra tegneseriehistorien.

Historien jeg har valgt ut heter "Alice Quinn", og er fra 1982. Den er tegnet av Susan Cavey, og består av 31 paneler (inkludert tittelpanelet), fordelt over seks sider. Kort fortalt handler den om at Harvey treffer en gammel bekjent fra skolen, Alice Quinn, og de tankene han gjør seg om sin fortid og sitt liv i etterkant av dette møtet. I filmen varer denne scenen litt i underkant av fem minutter, og består av 40 innstillinger. En del av disse innstillingene er identiske, da de er del av shot-reverse shot-sekvenser. Totalt er det dermed 20 forskjellige innstillinger. Ingen av disse er basert på paneler fra serien. På det visuelle planet er det altså ingen kommunikasjon mellom mediene. Filmene henter ingen visuelle

trekk fra tegneserien, hverken motivmessig eller på et mer uttrykks- og stilmessig plan.

Det som i stedet er overført, er det narrative innholdet, men dette er forandret og forkortet i stor grad. I serien utspilles første del av handlingen, altså det innledende tilfeldige møtet med Alice Quinn, i en bank. Etterhvert som de kommer i prat, blir Harvey med henne hjem, hvor han hilser på mannen hennes, som er på vei ut. Harvey og Alice blir sittende og snakke om litteratur (Theodore Dreisers *Jennie Gerhardt*, som Harvey holder på med), tegneserier og personer, og på et tidspunkt får de selskap av sønnen hennes. Etterhvert drar Harvey hjem, hvor han leser ut *Jennie Gerhardt*. I filmen møter han henne i stedet i et bakeri, og de snakker litt både inne i bakeriet og utenfor, om livene deres og om litteratur (også her *Jennie Gerhardt*). Her blir Harvey imidlertid ikke med henne hjem. Hun tilbyr ham skyss, men han sier at han heller vil gå hjem. Hjemme leser han ut *Jennie Gerhardt*. Så ser vi han gå over en gangbru hvor han blir stående og se på bilene som passerer under ham. Som vi ser, er historien kraftig forkortet. I tegneserien fylles mye av historien også ut ved at Pekar selv snakker i tekstboksene, han forteller om hvor han kjenner Alice fra og lignende. I filmen er dette helt fraværende, vi får ikke noe informasjon om Alice, utover det hun og Harvey snakker om. Harvey's kommentering er likevel tilstede i form av voice-over, men denne introduseres først på slutten av sekvensen, hvor Harvey er alene.

Til tross for store forandringer er det sentrale rammeverket i historiene det samme. Harvey møter Alice Quinn, som han ikke har sett på flere år, og dette får ham til å begynne og tenke over sin egen tilværelse. Noe av dialogen er også hentet rett fra serien, hovedsaklig det som handler om *Jennie Gerhardt*. Pekars voice-over på slutten av sekvensen er også tatt fra serien, men med noen små forandringer for å gjøre den kortere. Det som imidlertid skiller de to historiene mest, er graden av autonomitet. I tegneserien er dette en selvstendig historie på lik linje med alle andre historier. I filmen fungerer den, i tillegg til å være en selvstendig historie, også som karakterisering av Harvey som person. Vi får vite at han har studert ved et universitet, og kanskje enda viktigere, at han er ensom: "I was alone all that weekend. I thought about Jennie Gerhardt an' Alice Quinn an' decades a' faces ran through my mind. I felt like cryin'; life seemed so sweet an'

so sad an' so hard t'let go of in the end.”⁸⁵ På denne måten fungerer sekvensen som en innledning til den sekvensen som følger den i filmen, hvordan han møter sin nåværende kone Joyce. I filmen er historien altså preget av scenene som kommer før og etter den, mens i tegneserien mangler dette aspektet helt, fordi historien der har en annen grad av autonomitet.

Som vi har sett, henter ikke filmen visuelle motiver eller stiltrekk fra tegneserien i sin filmatisering av ”Alice Quinn”. Den bruker det sentrale rammeverket fra historien, og inkluderer litterære motiver som *Jennie Gerhardt* og Harveys ensomhet, men utover dette forandrer den både settingen og lengden på historien. Videre ser vi også at historien får en helt annen status i filmen. Den fungerer ikke lenger som en selvstendig, autonom historie, men inngår i et felleskap med andre historier, og får sin funksjon fra sekvensene som kommer før og etter den.

4.3 Visuell flerfoldighet og metaperspektiv i *American Splendor*

Som vi har sett prøver ikke *American Splendor* å gjengi en konkret visuell stil fra tegneserien i sin adaptasjon. Det den i stedet gjør, er å ta i bruk to sentrale trekk ved seriens konstruksjon og på denne måten gjengi elementer fra seriens visuelle uttrykk, uten å egentlig bruke dette uttrykket i en konkret form. I det følgende vil jeg først forsøke å vise hvordan både serien og filmen er basert på en mangfoldighet av visuelle uttrykk. Deretter vil jeg se nærmere på hvordan den inkorporer meta-aspekter fra serien.

4.3.1 Visuell flerfoldighet

Det er vanskelig å peke ut en dominerende visuell stil i serien *American Splendor*. Som vi allerede har vært inne på, er den tegnet av et stort antall forskjellige tegnere, hver med sin individuelle stil og tegnemåte. Man kan selvfølgelig trekke ut visse relativt konstante trekk, som høy grad av realisme og en overvekt av øyehøyde perspektiver, men det er også flere historier som bryter med disse trekkene, og det samlede uttrykket blir dermed at tegneserien innehar en flerfoldighet av forskjellige visuelle stiler. I tiden etter at filmen ble produsert har

⁸⁵ Pekar 1987, “Alice Quinn”, s. 6, panel 2 (Gjengitt nesten ordrett i filmen)

Pekar også eksperimentert med andre visuelle stiler, som i en historie fra *Our Movie Year* (2004), hvor panelene er konstruert som 3D-modeller. I analysen av tegneserien vektla jeg dette poenget, og konstruerte også analysen rundt det, ved å fokusere på de forskjellige kunstnerne enkeltvis, fordi denne flerfoldigheten for meg fremstår som det mest sentrale ved den visuelle estetikken i serien. Pekar har da også utnyttet den stilvariasjonen som kommer av å jobbe med mange forskjellige kunstnere i arbeidet med serien, og valgt visuelle stiler utifra hva som passet en konkret historie best: "I liked the idea of trying to match up a story with an artist who was particularly good at drawing those kinds of stories."⁸⁶

Også i filmen er denne flerfoldigheten et vesentlig trekk ved den visuelle estetikken. Den blander både klassisk narrativ film (i form av både en realistisk, "skitten" kinematografi før kampen mot kreften og et lysere og klarere, men fortsatt realistisk uttrykk etter sykdommen), dokumentarsekvenser (i form av både intervju-scener gjort i forbindelse med filmen og originalopptak fra amerikansk fjernsyn) og tegninger / animasjon (både konkrete tegninger hentet fra serien og spesiallagde animerte sekvenser som låner uttrykket til Robert Crumb). Som vi ser, inkluderer disse kategoriene også flere forskjellige visuelle stiler, slik at filmen som helhet nødvendigvis må karakteriseres som basert på en grunntanke om visuell flerfoldighet. Det er også klart at bare et fåtall av disse stilene, de som tilhører tegning/animasjons-kategorien, kan sies å være direkte basert på serien. Det er kanskje mer interessant å se nærmere på de delene av filmen som ikke baserer seg på animasjon eller tegning, men tradisjonell film. I grunn-narrativet, hvor de konkrete filmatiseringene av historier fra serien foregår, finner vi nesten ingen eksempler på at filmen låner motiv eller uttrykk fra serien. Noen unntak finnes det, i en scene hvor Harvey og Joyce ligger i senga er utsnittet en direkte gjengivelse av åpningspanelet i historien "The Day Before The Be In" (Figur 4.32-33), men originalhistorien finner sted på begynnelsen av 70-tallet, mange år før Pekar møtte Brabner. Et annet eksempel er montasje-sekvensen hvor paneler fra serien blir klippet sammen med filmsekvenser med samme motiv (Figur 4.34-35). I dette tilfellet brukes det mest som et grep for å vise tegneseriens opphav i Pekars dagligliv, ikke som en faktisk utnyttelse av motiver fra serien i grunn-narrativet. Disse unntakene til tross, i det store og det hele er det klart at filmen

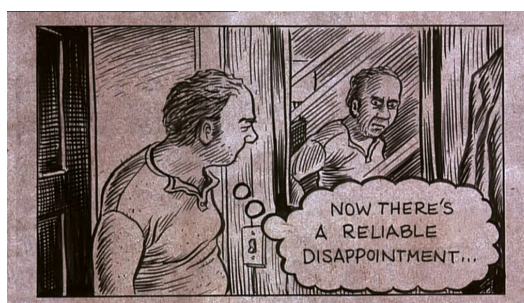
⁸⁶ Robinson 2003

ikke forsøker å hente visuelle stiler fra serien. I dette ligner resten av filmen på det som vi fant var tilfellet med den konkrete historien "Alice Quinn".



Figur 4.32-33: Sjeldent tilfelle av panelmotiv som gjenskapes

Det som synes klart, er at filmen, i stedet for å prøve å hente inn en gitt stil fra tegneserien, for eksempel basert på tegningene til Crumb, Shamray eller Stack, søker å reprodusere tegneseriens estetikk ved å duplisere det visuelle uttrykket på en lignende måte som serien. I en forstand kan man si at den hermer den estetiske strukturen i det foreliggende verket. Det er likevel forskjeller i hvordan disse visuelle stilene kobles sammen og interagerer. I tegneserien er de visuelle stilene fraskilt, og forbeholdt en historie av gangen. Mange av tegnerne sto bak et høyt antall historier, og i den forstand finnes det forbindelser mellom dem på tvers av historiene, men visuelle stiler blandes aldri innenfor en og samme historie. Ser man de originale bladene som den mest opprinnelige formen, finner man flere forskjellige stiler innenfor ett blad, men stilene blandes aldri, de er alltid konsentrert til en historie. I filmen er disse relasjonene og krysningslinjene mellom stilene derimot en sentral del av filmens uttrykk. Filmene kan altså sies å være et hybridisert produkt i mye høyere grad. Men dette henger også sammen med at filmen ikke søker å presentere isolerte historier på samme



Figur 4.34-35: Montasjesekvens som klipper sammen film og tegneseriepaneler

måte som tegneserien, men heller forsøker å fremstille et koherent og sammenhengende hele, om enn fragmentert i sin stilbruk. Så denne interaksjonen er mer enn noe annet et resultat av ønsket om å fortelle en sammenhengende historie. Den grunnleggende flerfoldigheten som ligger i bunn av både tegneserien og filmen, må derfor sies å være det aspektet som mer enn noe annet preger filmens måte å oversette tegneseriens estetikk på.

I Craig Hights artikkel "American Splendor – Translating Comic Auto-biography Into Drama-documentary" argumenterer han langt på vei for denne lesningen av filmen. Hight ser filmen som representativ for sjangeren drama-dokumentar, som han definerer som "a complex fact-fiction form which combines the accessibility of mainstream film and television melodrama with an association with the factual discourse that underpins the documentary genre".⁸⁷ Noe av hans poeng er å vise hvordan filmen som drama-dokumentar undersøker hvilke narrative rammebetingelser som ligger til grunn for denne sjangeren. I denne oppgaven har jeg valgt å fokusere utelukkende på hvordan visuelle trekk kan overføres og oversettes fra tegneserie til film, så Hights artikkel inkluderer en del momenter som jeg bevisst har utelatt. Likevel finner vi her noen poenger som støtter opp under de funnene jeg har gjort.

I stedet for å konsentrere seg om utelukkende visuelle elementer, er Hight mer fokusert på de forskjellige representasjonene av Harvey Pekar i filmen, og hvordan disse ved å undergrave en fiksert identitet for hovedkarakteren, er med på å stille spørsmål rundt selve representasjonsakten. Dette er et trekk filmen i følge Hight henter rett fra serien, nettopp fordi de ulike representasjonene av Pekar springer ut av de forskjellige visuelle uttrykkene: "[*American Splendor*] incorporates a variety of styles, and many different representations of Pekar himself, as each artist folds his own interpretation of the writer into the overall body of work that constitutes the comic."⁸⁸ Våre to poenger er dermed to sider av samme sak. De forskjellige representasjonene av Pekar i tegneserien er alle nødvendigvis basert på en egen visuell stil, det er derfor vi kan karakterisere dem som forskjellige representasjoner. Dette gjentas i filmen, hvor Pekar også representeres på mange forskjellige måter. Også her er disse distinkte nettopp

⁸⁷ Hight 2007, s. 187

⁸⁸ Hight 2007, s. 185

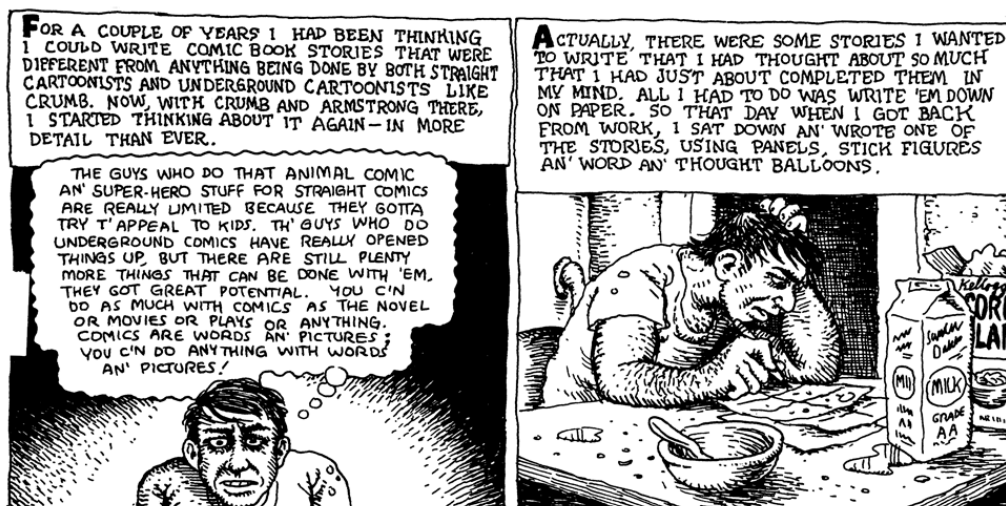
fordi de er basert på ulike visuelle stiler. Det må imidlertid nevnes at det er flere representasjoner av Pekar enn det er forskjellige visuelle stiler i filmen. Pekar opptrer i alle stilene, fordi han er omdreiningspunktet for narrative, men på ett punkt opptrer to distinkte representasjoner av Pekar samtidig i grunn-narrativet. Dette finner sted i en scene hvor Pekar og Brabner er tilskuere på et teaterstykke basert på tegneserien. Her opprettes det en kompleks representasjons-kjede, som også er indikativ på et annet moment som er sentralt i filmens utnyttelse av seriens estetikk, metaperspektivet.

Til tross for at Hight fokuserer på representasjoner av Pekar, i stedet for de visuelle stilene som gjør disse representasjonene distinkte, er det tydelig at det underliggende argumentet er det samme. Mangfoldigheten av visuelle representasjoner, som Hight mener speiler mangfoldigheten av representasjoner i tegneserien, utgår fra den grunnleggende likheten mellom estetikken i serien og filmen, de finner begge sitt grunnlag i en flerfoldighet av stiler og uttrykk.

4.3.2 Metaperspektivet

Et annet sentralt trekk ved adaptasjon er som nevnt metaperspektivet. Dette kan ikke sies å ha sitt opphav i en visuell estetikk, men det er likevel likhetstrekk mellom dette og den mangfoldiggjørelsen av visuelle stiler som er sentral både i serien og filmen. I begge tilfeller søker filmen å gjenta en estetisk struktur fra serien. Ovenfor har jeg vist hvordan dette fremtrer i forbindelse med de visuelle stilene. I det følgende vil jeg forsøke å vise hvordan dette også er gyldig i forhold til metaperspektivet i serien og filmen.

Fordi serien helt fra starten av forsøkte å være en realistisk gjengivelse av Harvey Pekars hverdagslige liv, lå det også et metaperspektiv i den fra begynnelsen. Hvis serien skulle handle om Harvey Pekar, måtte den nødvendigvis også handle om tegneserieforfatteren Harvey Pekar. Dette manifesterer seg på ulike måter i de forskjellige historiene. Noen inkorporerer metaperspektivet som en sentral del av handlingen, andre refererer til Pekars tegneserier i forbiarten, mens noen historier ikke har dette aspektet i det hele tatt. Allerede i de første historiene finner vi klare eksempler, som i tittelen på den tidlige historien "How I Quit Collecting Records and Put Out a Comic Book With The Money I Saved". Andre eksempler er historien om Robert Crumb fortalt fra



Figur 4.36: Metaperspektiv: tegneserien handler om tegneserien

Pekars synspunkt (og tegnet av Crumb), "The Young Crumb Story", hvor vi får fortellingen om hvordan Pekar begynte å skrive tegneserier. Her blir tegneseriene gjort til en sentral del av historien selv (Figur 4.36), heller enn å bare nevnes i forbifarten. Med jevne mellomrom møter Pekar også venner av seg i historiene, som klager over at de ikke er med i siste utgave av bladet.

Denne formen for referanser til tegneserien som vi faktisk sitter og leser, er typiske for serien som helhet. En del av historiene tar også utgangspunkt i det faktum at Pekar er tegneserieforfatter, i stedet for å bare nevne dette uten å legge vekt på det. Ingen av disse dreier seg om selve skriveprosessen som sådan. I stedet handler de for eksempel om at Pekar skal få omtale i en Cleveland-avis, og hvordan han takler dette møtet med den offentlige pressen på sin sedvanlige nevrotiske måte ("Hysteria"), eller at han skal delta på en tegneseriemesse, hvor det blir veldig tydelig hvor marginal tegneserien hans er i forhold til de mer etablerte superheltseriene ("Jack Dicken's Comic Kingdom"). I senere historier blir dette meta-perpektivet enda mer uttalt, for eksempel ga Pekar ut boka *Our Movie Year* etter at filmen hadde hatt premiere. Disse referansene til serien og til Pekar som tegneserieforfatter kan sies å være nødvendige bestanddeler i en selvbiografisk serie som tross alt handler om en tegneserieforfatter. De er likevel med på å etablere en metadimensjon i serien, og denne dimensjonen har vært en viktig del av serien helt siden det første bladet kom ut.

I filmen er dette metaperspektivet bevart, men kan her sies å være utvidet og gjort mer komplekst. På samme måte som tegneserien ofte handler om at

Pekar er tegneserieforfatter og på denne måten kommenterer sin egen tilblivelse, trekker filmen inn Pekar som opphavet til selve filmen. Imidlertid finner vi her en mer uttalt kommentering av selve produksjonsakten. Dette gjøres hovedsaklig på to måter, gjennom dokumentarsekvensene og gjennom Pekars egen voice-over. I det følgende vil jeg undersøke nærmere hvordan dette fungerer, og hvilke likheter disse aspektene har med det tilsvarende metaaspektet i serien.

Allerede helt fra starten av filmen blir metaperpektivet etablert. Den første dokumentarsekvensen kommer nesten rett etter tittelsekvensen og blir introdusert gjennom en voice-over. Pekar introduserer sin karakter, og avslutter med "So if you're the kind of person looking for romance or escapism or some fantasy figure to save the day, guess what... You've got the wrong movie". Umiddelbart etter ordene "Guess what" wipes det brått til Pekar som sitter i studioet og leser inn voice-overen. En stemme utenfor kamera (co-regissør Shari Springer Berman) spør ham om han har lest manuset, og Pekar svarer at han bare har bladd gjennom det for å sjekke strukturen i fortellingen. Så i løpet av de første minuttene, nesten før grunn-narrativet i det hele tatt har begynt, er virkelighetens Pekar introdusert for seeren, sammen med filmens uttalte kunstighet. Ikke bare er dette med på å etablere metaperspektivet helt fra starten av, det etablerer også Pekar som en slags garantør for historiens autensitet, en funksjon vi har sett at også voice-overen må sies å inneha.

Det metanivået som etableres i dokumentarsekvensene går som en rød tråd gjennom hele filmen. Ikke alle dokumentarsekvensene utnytter dette potensialet fullt ut, for disse sekvensene har også andre funksjoner, men det er ingen tvil om at det er tilstede. Et annet eksempel hvor potensialet blir utnyttet, er scenen jeg omtalte ovenfor, hvor både virkelighetens Pekar og Radloff og skuespillerne som portretterer dem står samlet i studioet. Dette bryter fullstendig med den virkelighetsillusjonen som grunn-narrativet etablerer, og er i aller høyeste grad med på å trekke oppmerksomheten mot filmen som en konstruksjon. Grunnen til at dette bruddet ikke oppleves som absolutt er at disse sekvensene allerede er blitt etablert som forbindelser mellom de forskjellige segmentene i grunn-narrativet, og seeren er dermed mer forbredt på det.

Også voice-overen er med på å etablere metanivået i filmen. Som vi har sett ovenfor brukes den ofte som en kommentar til handlingen, Pekar utdyper det

vi ser og forklarer situasjonen han er i. Men på flere punkter kommenterer han også selve filmen. Den første av disse metakommentarene finner vi helt i starten av filmen. Vi ser Giamatti gå bortover en gate i Cleveland, og hører Pekar på lydsporet: "Here is our man. Yeah alright, here's me. The guy playing me anyway. Though he don't look nuthin' like me, but whatever". Også her fremheves filmens karakter av konstruksjon på samme måte som i dokumentar-sekvensene. I tegneserien introduseres Pekar ofte på denne måten ("Here is our man."), men her stilles det ikke spørsmålstegn ved dette på den måten som det blir gjort i filmen. Dette viser også forskjellen mellom metaaspektene i serien og filmen. Hadde det vært like komplekst i serien, kunne man ha tenkt seg at Pekar også der stilte spørsmålstegn ved denne representasjonen, for eksempel ved å fremheve at dette er en tegning av ham, men at det ikke ligner på ham. Et annet eksempel som viser dette, er voice-overen vi hører etter at Harvey og Joyce har sett teaterstykket basert på serien: "If you think reading comics about your life seems strange, try watching a play about it. God only knows how I'll feel when I see this movie." Her settes det opp en kompleks representasjonskjede med utgangspunkt i Pekars liv: liv – tegneserie – teater/film, og denne avsluttes med at Pekar, som et fjerde ledd i kjeden, selv kommenterer dette. Et slikt metaperpektiv ville vært vanskelig å gjennomføre i serien, og er et tydelig eksempel på hvordan filmen bygger videre på seriens metaaspekt.

Vi har altså sett at filmen i stedet for å ta utgangspunkt i en konkret visuell stil, søker å ta i bruk estetiske strukturer fra serien. Dette gjør den på to måter, først og fremst ved å benytte seg av et mangfold av forskjellige visuelle stiler, som vi har sett at serien også gjør, men også ved å bygge videre på det metaaspektet som etableres i serien.

5 Adaptasjonsstrategier

Hittil i oppgaven har jeg utelukkende tatt for meg de respektive tegneseriene og filmene hver for seg. Jeg har undersøkt hva den dominerende visuelle estetikken i tegneserietekstene er, og i hvilken grad denne er gjentatt i og overført til filmtekstene. Vi har imidlertid ikke forsøkt å sammenligne tekstene og overføringsprosessene i et større perspektiv. Jeg vil derfor i dette kapitlet forsøke å ta et skritt tilbake og se tekstene i en større sammenheng, med et teoretisk rammeverk som i hovedsak er hentet fra adaptasjonsteori. Jeg vil begynne med å kort se tegneseriene i sammenheng, for deretter å bevege meg til filmene. Dette vil fungere som en oppsummering og dermed legge grunnen for neste del av kapitlet. Her vil jeg ta for meg det som er vårt hovedanliggende; adaptasjons- og overføringsprosessene. Til slutt vil jeg diskutere rammebetingelsene for overføring og adaptasjon av visuelt innhold mellom tegneserier og filmer.

Her forekommer det meg imidlertid å være på sin plass med en presisering. Selv om jeg har forsøkt å forholde meg til det visuelle uttrykket som et autonomt element i denne oppgaven, er dette å betrakte som et utelukkende teoretisk grep, gjort fordi det er formålsmessig i denne sammenhengen. I virkeligheten, det vil si, på et konkretisert nivå, er det umulig å skille det visuelle fra det narrative i både tegneserier og film. Siden de begge er visuelle fortellerformer, vil det visuelle ha innvirkning på hvordan narrative fremstår og motsatt. Også i det følgende vil jeg i den grad det er mulig forholde meg til det visuelle som et autonomt element, men om jeg må ta noen digresjoner inn i narrative elementer får leseren bare bære over med meg.

5.1 Tegneseriene

En overveldende voldelig neo noir-serie om kriminelle og prostituerte og en realistisk, selvbiografisk undergrunnserie om livet til en offentlig ansatt har tilsynelatende ikke veldig mye til felles, men la oss likevel forsøke å se hva som skiller de to, og hva som eventuelt binder dem sammen. På det visuelle planet, som har vært, og må fortsette å være, vårt hovedanliggende, er det tydelig mer som skiller dem enn binder dem sammen. *Sin City* benytter seg av et svært stilisert bildespråk, med høy bruk av kontraster mellom sort og hvitt. *American*

Splendor er også tegnet i sort og hvitt, men uten at dette er en like sentral del av estetikken. Der *Sin City* benytter seg av dette som et bevisst valg, en visuell markør som peker tilbake på den noir-tradisjonen den plasserer seg selv i, er *American Splendor* tegnet og utgitt i sort og hvitt hovedsaklig av økonomiske grunner, og bruker ikke den potensielle spenningen i dette på samme måte som *Sin City*.

En annen betydelig forskjell, som vi allerede har vært inne på, er at mens *Sin City* er tegnet av bare en person, Frank Miller, er *American Splendor* tegnet av mange forskjellige tegnere. Konsekvensen av dette er at det visuelle uttrykket her er mye mer eklektisk og har en større spennvidde enn i *Sin City*. I den grad det har vært mulig å identifisere en dominerende stil, har vi sett at denne er preget av realistiske gjengivelser, et gjennomgående øyehøydeperspektiv og en generell fokus på handlinger og karakterer, uten noen form for spektakulære representasjoner som trekker oppmerksomheten mot selve tegningene. I *Sin City* finner vi i stedet at estetikken er preget av dynamisk variasjon mellom perspektiver og vinkler, og at tegningene ofte trekker oppmerksomhet mot seg selv som slående komposisjoner. I bruken av tekst ligger de noe nærmere hverandre, men også her er det betraktelige forskjeller. Mens *Sin City* gjerne bruker lydord som integrerte deler av bildekomposisjonen, til og med til punktet hvor lydordene former selve panelet (se figur 3.6), er det svært lite av denne typen leksier i *American Splendor*. Begge tegneseriene har til dels mye tekst, men her kan det likevel være liten tvil om at *American Splendor* har en større andel. I det hele tatt kan man nesten se de som uttrykk for to forskjellige serieformer, en visuelt basert og en verbalt basert. Kanskje er dette en naturlig konsekvens av at den ene serien er skrevet av en som tegner den selv, mens den andre er skrevet av en som lager manuskriptene sine med fyrstikkmennesker.

Går vi utenfor det visuelle perspektivet, er det heller ikke mye disse seriene har til felles. *American Splendor* var en del av den bølgen med undergrunns-tegneserier som ble kalt comix, og flere av de som tegnet og tegner serien er da også betraktet som hoveddrivkrefter i denne bølgen, som for eksempel Robert Crumb og Frank Stack. Den ble utgitt av Harvey Pekar selv, og sto dermed helt på utsiden av den etablerte tegneserieindustrien. *Sin City* er derimot i aller høyeste grad blitt til innen industrien, til tross for at den ikke er utgitt på de dominerende

forlagene Marvel eller DC. Også fortellermessig er forskjellene klare. Mens *Sin City* hovedsaklig består av sammenhengende narrativer som spenner over flere blader, som senere blir utgitt samlet, tar *American Splendor* mer form av spredte historier som ikke henger sammen utover at de fleste av dem sirkler rundt Harvey Pekar.

La oss oppsummere kort før vi går videre til filmene. De to seriene har nærmest ingen likheter overhodet på det visuelle planet, utover at begge hovedsaklig tegnes i sort og hvitt. *Sin City* er til tross for store tekstmengder en hovedsaklig visuelt basert serie, mens *American Splendor* kan kalles verbalt basert. De er utgitt i totalt forskjellige kontekster, og mens den ene består av lengre, sammenhengende narrativer, består den andre av korte, episodiske historier, ofte uten en sterk narrativ fremdrift.

5.2 Filmene

Filmene står i likhet med tegneseriene langt fra hverandre på det visuelle planet. *Sin City* gjentar i høy grad mye av det vi har sett var gjeldende for tegneserien, stiliserte og kontrastfylte bildekomposisjoner, dynamisk variasjon mellom vinkler og perspektiver og motiver som fungerer som markører i forhold til noir-tradisjonen. Den benytter seg dessuten av farge på en helt annen måte enn *American Splendor*, ved at fargen i tillegg til å fungere narrativt, som karakterisering, kan sies å gjøre resten av filmens sort-hvitt tablåer desto mer fargeløse. *American Splendor* har i stedet flere forskjellige visuelle uttrykk, som den navigerer mellom på en tilsynelatende ubesværet måte. Studiosekvensene har en grad av stilisering som kan sammenlignes med *Sin City*, men disse utgjør langt fra hele filmen, og er ikke en konstitutiv del av filmens estetikk i samme grad. Bruken av lys er også svært forskjellig. Mens denne i *American Splendor* er basert på en i hovedsak realistisk representasjonsmodus, er lyset i *Sin City*, eller snarere fraværet av lys, brukt som en aktiv komponent i estetikken, og er med på å forme komposisjonene i høyere grad.

Beveger vi oss vekk fra det visuelle planet, blir ikke forskjellene mindre. *Sin City* gir oss tre (fire, om man teller med den korte introduksjonssekvensen) historier, løst sammenknyttet ved at de alle utspiller seg i samme by. *American*

Splendor gir oss i stedet fragmenterte episoder fra Pekars liv, som sammen forteller hans livshistorie fra 60-tallet og frem til filmen ble produsert. Man kan kanskje argumentere for at de i dette har noe til felles, de består begge av flere historier, knyttet sammen rundt et narrativt element, en sted (Sin City) eller en karakter (Harvey Pekar). Men fordi *Sin City* bare bruker en gjennomgående visuell stil til å fortelle disse historiene, og *American Splendor* veksler mellom flere forskjellige, fremstår den paradoksalt nok som mer sammenknyttet enn *American Splendor*, til tross for at sistnevnte bare sirkler rundt en karakter. Dette kommer nok også av at *American Splendor* fremstiller denne karakteren i flere ulike representasjoner, slik at hans identitet dermed blir mer ustabil enn hva som er tilfelle med karakterene i *Sin City*.

Vi har altså sett at de to filmene er svært ulike, både når det gjelder visualitet og andre elementer. På ett punkt har de likevel noe til felles, for de bruker begge originaltegninger fra serien. *Sin City* først og fremst i tittelsekvensen, men man kan også se Millers tegninger i selve filmen, på en plakatt i Kadie's Bar og på en fyrstikkeske fra samme sted. I *American Splendor* er tegningene til stede både i tittelsekvensen og på flere andre punkter, blant annet i studiosekvensene. Funksjonen dette har, utover de narrative, som vi ikke skal komme inn på her, er å forankre filmen i tegneseriens visualitet og på denne måten gi kredibilitet til måten denne visualiteten er gjengitt på i filmen. Til tross for store forskjeller har dermed filmene i det minste ett aspekt til felles.

5.3 Adaptasjonsprosesser

Mye er skrevet om fenomenet adaptasjon, men svært lite av dette dreier seg om adaptasjon av tegneserier til film. Den dominerende teorien fokuserer i stedet på overganger fra romaner eller noveller til film, og overser dermed det potensialet tegneserieadaptasjoner har for adaptasjonsteorien. Adaptasjon dreier seg jo ikke bare om overganger fra romaner til film, men er et flermedialt fenomen, og teorien som omhandler dette fenomenet burde ikke begrenses til de to dominerende formene. I de følgende avsnittene har jeg derfor vært nødt til, i en viss grad, å forenkle de teoretiske modellene jeg har benyttet meg av. Til tross for at de er

skrevet om adaptasjoner fra roman til film, betyr ikke det at rammeverket ikke kan være anvendelig for våre formål.

Adaptasjonsteori er også i høy grad konsentrert rundt narrative elementer i tekstene. Dette er naturlig, da det først og fremst er narrativer som adapteres, uavhengig av hvilket medium det er snakk om. Her er vi imidlertid først og fremst interessert i de visuelle elementene, og det blir dermed også her nødvendig å kutte ut noe av det teoretiske materialet. La oss likevel se om vi ikke kan få brukt de grunnleggende strukturene i en diskusjon av hvordan *American Splendor* og *Sin City* forholder seg til sine respektive forelegg.

5.3.1 Adaptasjonsteori

Robert Stam er en teoretiker som har skrevet mye om adaptasjon, både om overganger fra roman eller novelle til film, og om adaptasjonsfenomenet i en større sammenheng. Han skriver imidlertid bare i liten grad om tegneserier som film. I sin introduksjonsartikkel til antologien *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Adaptation* identifiserer han noen kilder til det han ser som en utbredt fiendtlighet mot adaptasjoner. Mange av disse er spesifikke for adaptasjoner fra litteratur til film, og er dermed ikke så relevante for oss i denne sammenhengen. Det er likevel interessant å merke seg at to av dem sammenfaller med det Thierry Groensteen utpeker som en grunnleggende faktor for å forklare tegneseriens lave kulturelle status, fiendtligheten mot bildet kontra det skrevne ord.⁸⁹ Stam kaller dette henholdsvis ikonofobia⁹⁰, som han sporer tilbake til religiøse forbud mot bilder, og logofilia⁹¹, som han identifiserer som "the nostalgic exaltation of the written word as the privileged form of communication".⁹² Tegneserieadaptasjoner ser således ut til å havne i et dobbelt utføre, fordi de inkorporerer denne bildets dominans over det skrevne ord ikke bare en, men to ganger.

Både Stam og Brian McFarlane, en annen sentral adaptasjonsteoretiker, argumenterer for at adaptasjonsfeltet må sees med nye øyne. Altfor mye av det

⁸⁹ Groensteen 2000, s. 36

⁹⁰ Stam 2005, s. 5

⁹¹ Stam 2005, s. 6

⁹² Stam 2005, s. 6

som har vært skrevet har vært fanget innenfor det de kaller en trofasthetsdiskurs, som usynliggjør andre og potensielt rikere problemområder:

”The insistence on fidelity has led to a suppression of potentially more rewarding approaches to the phenomenon of adaptation. It tends to ignore the idea of adaptation as an example of convergence among the arts, perhaps a desirable – even inevitable – process in a rich culture”.⁹³

Denne problematikken er høyst aktuell også i forhold til tegneserieadaptasjoner. En lesning som bare fokuserer på hvor ”trofast” filmen er mot tegneserien, kan ikke unngå å overse andre, kanskje mer interessante aspekter ved filmen. McFarlane skriver at trofasthetsdiskursen “depends on a notion of the text as having and rendering up to the (intelligent) reader a single, correct ”meaning” which the filmmaker has either adhered to or in some sense violated or tampered with”⁹⁴, en problematisk holdning fordi det er vanskelig å peke ut en stabil ”mening” i et verk som er den samme for alle lesere, uavhengig om vi snakker om romaner eller tegneserier. Enhver lesning er en tolkning, og enhver filmadaptasjon vil i praksis være en adaptasjon av filmskaperens tolkning, ikke verkets ”mening” i seg selv. Dette er også gyldig for filmatiseringer som de vi tar for oss her, hvor tegneserieskaperne selv er involvert i produksjonen, for disse sitter ikke med en ”fasit” til verket som nødvendigvis er riktigere enn leserens.

5.3.2 Overføring og adaptasjon

I følge McFarlane vil en bedre måte å undersøke adaptasjoner på, være å analysere dem med øye for hvilke relasjoner som eksisterer mellom de to tekstene, uavhengig av hvor trofast filmen er mot forelegget. Sentralt i dette er fokuset på narrativet, som er det romaner og filmer (og tegneserier, kan vi vel legge til) har til felles. Han påpeker at forskjellige elementer ikke adapteres på samme måte: “there is a distinction to be made between what may be *transferred* from one narrative medium to another and what necessarily requires *adaptation proper*”.⁹⁵ Noen elementer (hovedsaklig narrativ informasjon) kan overføres uten problemer, mens andre elementer er mer mediespesifikke og krever dermed at

⁹³ McFarlane 1996, s. 10

⁹⁴ McFarlane 1996, s. 8

⁹⁵ McFarlane 1996, s. 13

man finner ekvivalenter i det nye mediet. McFarlane trekker derfor opp et skille mellom de elementene i originalteksten som er overførbare, fordi de ikke er bundet til ett semiotisk system, altså de narrative, og de elementene som krever adaptasjon, fordi deres effekter er nært knyttet til det semiotiske systemet de manifesteres i, altså de utsigelsesmessige.⁹⁶ De utsigelsesmessige elementene definerer han som "the whole expressive apparatus that governs the presentation – and reception – of the narrative".⁹⁷ Denne distinksjonen er gjort med henblikk på romaner og film, men la oss se hvordan den eventuelt kan brukes i en diskusjon av tegneserieadaptasjoner.

For det første må det være klart at tegneserier forteller på en helt annen måte enn romaner. Det visuelle, som er vårt hovedfokus, er et element som ikke er tilstede i verbal litteratur, men som likefullt tar del i historiefortellingen i tegneserier. Av dette går det frem at tegneserier og film kanskje har mer til felles enn romaner og film. Men hvordan skal man klassifisere de visuelle elementene? Er de overførbare, eller må man finne ekvivalenter for å adaptere dem? Svaret på dette er både ja og nei. Motiver og bildekomposisjoner er i seg selv elementer som i høy grad kan overføres, samtidig er det klart at filmen umulig kan kopiere det individuelle grafiske uttrykket som ligger i en tegning. Vi har sett at både *Sin City* og *American Splendor*, i ulik grad, overfører noen motiver til filmen. I *Sin City* brukes disse stort sett på samme måte, det vil si de brukes for å fortelle samme historie og i den grad det er mulig i et nytt medium, på samme måte. Men i *American Splendor* er motivene gjerne løsrevet fra sin opprinnelige kontekst og historie, og satt inn i nye sammenhenger. Motivet forblir imidlertid det samme, men altså uten samme narrative funksjon og plassering.

Det synes dermed som om denne distinksjonen er vanskelig å applisere på tegneserieadaptasjoner, fordi det visuelle både er motiver, tablåer og komposisjoner som i en viss grad kan overføres, men også utsigelsesmessige elementer som former historiefortellingen i stor grad. Man kan utvilsomt trekke ut noen elementer ved det visuelle som må adapteres (hovedsaklig tekst, men også tegningenes konkretiserte form, deres indeks kvalitet) og noen som kan overføres (motiver, komposisjoner, farger, lyssettinger), men i bunn og grunn kan ikke en

⁹⁶ McFarlane 1996, s. 20

⁹⁷ McFarlane 1996, s. 20

slik klassifisering være uttømmende, for noen elementer vil nødvendigvis havne i begge grupper, avhengig av deres relevans for historiefortellingen. McFarlanes inndeling kan likevel være nyttig som en inngang til å begynne å tenke rundt disse elementene.

5.3.3 Transtekstualitet

Et annen utgangspunkt for tenkning rundt adaptasjon er Gerard Genettes begrep om transtekstualitet, en tilnæringsmåte Stam argumenterer for. Han er ikke enig i McFarlanes inndeling, fordi han mener dette skillet er for enkelt, og at det rett og slett ikke er mulig å identifisere rene narrative elementer og rene utsigelsesmessige elementer. Den filmiske utsigelsen endrer dessuten tilsynelatende uforanderlige narrative elementer, ofte på et så subtilt nivå at det krever en ekstremt tidkrevende nærlesning for å påvise alle endringene.⁹⁸ Genettes begrep er i følge Stam mer presist og fruktbart, og i likhet med McFarlanes tilnærming fremhever det relasjonene som eksisterer mellom tekstene, uten noen form for implisitt verdivurdering. Genette lanserte begrepet i 1982, som et mer inklusivt alternativ til Julia Kristevas begrep om intertekstualitet. Han delte det inn i fem underkategorier; intertekstualitet, paratekstualitet, metatekstualitet, arkitekstualitet og hypertekstualitet. I det følgende vil jeg gå gjennom dem en for en, for å se hvilken anvendelighet de har på de konkrete adaptasjonene vi forholder oss til i denne oppgaven.

Underkategorien intertekstualitet betegner tilstedeværelsen av flere tekster i en gitt tekst, i form av allusjon, sitering og plagiat. Dette er åpenbart ikke noe som er begrenset til adaptasjoner, men vi finner tydelige tilfeller av intertekstualitet i begge filmtekstene. Åpningssekvensen i *American Splendor* viser fire barn som ringer på døra til et hus på halloween. De tre første barna er kledd ut som superhelter, men Harvey Pekar bare er kledd ut som seg selv. Dette er en tydelig allusjon til superheltseriene som Pekar i en viss grad var i opposisjon til da han begynte å skrive *American Splendor*. På denne måten plasserer filmen seg selv i forhold til denne dominerende formen for tegneserier; Harvey Pekar er ikke en superhelt, han er bare seg selv, en vanlig gutt fra nabolaget. Også noir-motivene i *Sin City* kan sies å stå for denne typen intertekstualitet, ved at filmen

⁹⁸ Stam 2005, s. 49

alluderer til noir-sjangeren. Dette kan imidlertid også sees som et tilfelle av arkitektualitet, som vi kommer tilbake til nedenfor. I tillegg forvanskes dette ytterligere av at også tegneserien inneholdt denne formen for alludering. Man kan dermed spørre seg om hva filmen alluderer til, tegneserien eller de gamle film noir'ene. Jeg vil imidlertid si at det er elementer av begge, fordi *Sin City* rett og slett i kraft av å være en film tydeliggjør influensen fra film noir i enda større grad.

Paratekstualitet betegner relasjonene mellom en tekst og det Genette kaller dens paratekst, i litteratursammenheng vil dette si tittel, forord, etterord, dedikasjoner og lignende. I et filmperspektiv vil paratekst betegne tilsvarende elementer, som tittelsekvens, rulletekst, trailere og postere, og i nyere tid også ekstramateriale på DVD-utgivelser, som bakomfilmer og kommentarspor. Denne kategorien har tilsynelatende minst relevans for adaptasjonsfeltet. Det er likevel verdt å merke seg at begge filmene kan sies å inneha en lignende form for paratekstualitet, ved at begge inkorporerer konkrete tegninger fra tegneserien i tittelsekvensene. Deres relasjon til disse sekvensene er begge preget av en slags forankring i de respektive tegneseriens visuelle uttrykk.

Metatekstualitet vil si en kritisk relasjon mellom to tekster, altså at en tekst eksplisitt eller implisitt kommenterer på en annen tekst. Denne formen for transtekstualitet er ikke til stede i særlig høy grad i *Sin City*, men eksemplet fra *American Splendor* som jeg nevnte ovenfor, kan sees som en implisitt kritikk av de dominerende superheltseriene. Imidlertid er dette kanskje mer en kontekstualisering av Pekars tegneserie enn en egentlig kritikk av superheltserier. Inkluderingen av tv-opptak fra 80-tallet, først og fremst sekvensene fra Late Show, men også Toby Radloffs opptredener på MTV, kan også til en viss grad sees som implisitt kritikk av disse tekstene. Man kan selvfølgelig stille spørsmålstegn ved hvorvidt man kan inkludere et program som Late Show i en slik relasjonsfremstilling, men jeg velger å se dette programmet som en stor tekst, med en underliggende diskurs. Og det er nettopp denne diskursen (anti-intellektualisme, ufarliggjøring av politiske temaer) som blir kritisert i filmen (og tegneserien).

Den fjerde kategorien, arkitektualitet, vil si den relasjonen en tekst oppretter mellom seg selv og en eller flere sjangre. I begge filmene finner vi flere eksempler på denne typen relasjoner. I *Sin City* opprettes det flere referanselinjer til noir-sjangeren. Dette trekket er noe den deler med, og henter fra, tegneserien,

så her er det mulig å snakke om en lignende arkitekstualitet i begge tekstene. Jeg har allerede vært inne på hvordan filmen, i kraft av å være film, kanskje refererer tydeligere til film noir-sjangeren enn hva som er mulig for tegneserien. Dette betyr imidlertid ikke at ikke begge tekstene oppretter relasjoner mellom seg og noir-sjangeren, bare at dette er mer eksplisitt i filmen. Det som er verdt å merke seg, og som gjør at de to filmtekstene skiller seg fra hverandre på dette punktet, er at mens *Sin City* gjentar en allerede eksisterende arkitekstualitet fra serien, oppretter *American Splendor* som film nye relasjonslinjer til andre sjangre.

Tegneserien *American Splendor*s arkitekstualitet er knyttet til sjangeren selvbiografi. Pekar skriver historier som i høyeste grad er hentet fra hans eget liv. I filmen er ikke denne forbindelsen like tydelig. I stedet for at Pekar selv forteller fra livet sitt, er dette historien om livet hans fortalt av andre. Den oppretter dermed relasjoner til sjangeren drama-dokumentar⁹⁹ heller enn den selvbiografiske sjangeren. På denne måten skiller den seg tydelig fra *Sin City*, som gjentar seriens arkitekstuelle relasjoner, ved å opprette nye relasjoner til en annen sjanger. Og mens det i *Sin City* var det visuelle uttrykket som i hovedsak opprettet disse relasjonene, er det i *American Splendor* heller i fortellermodusen, på det narrative nivået, at disse relasjonene oppstår. Dette peker fremover på det neste punktet, hvor det blir tydelig at *Sin City*s relasjoner til sitt forelegg i høyere grad er basert på visuelle uttrykk.

5.3.4 Hypertekstualitet og adaptasjon

Hypertekstualitet er den siste av Genettes kategorier, og må sies å være den mest relevante for adaptasjonsfeltet. Den betegner forholdet mellom en tekst og en tidligere hypotekst, som førstnevnte transformerer, modifierer eller forlenger. Stam skriver "Filmic adaptations, in this sense, are hypertexts derived from pre-existing hypotexts which have been transformed by operations of selection, amplification, concretization, and actualization."¹⁰⁰ Begrepet legger til rette for å stille spørsmål rundt hvordan filmteksten forholder seg til den tidligere teksten, og i vårt tilfelle, hvordan filmteksten forholder seg til de visuelle elementene i hypoteksten, altså tegneserien. Man kan betegne dette forholdet som en

⁹⁹ Se kap. 4.3.1 for en definisjon av dette begrepet.

¹⁰⁰ Stam 2005, s. 31

adaptasjonsstrategi, en måte å forholde seg til tegneseriens visualitet. Vi har tidligere i oppgaven sett på hva filmskaperne har søkt å overføre, la oss nå se nærmere på hvordan dette kan forstås som adaptasjons-strategier, og hvordan de to filmtekstene skiller seg fra hverandre på dette punktet.

I *Sin City* har filmskaperne søkt å gjenskape den dominerende visuelle stilen fra serien. Dette muliggjøres i første rekke av at tegneserien har en klart dominerende stil. Det finnes visse avvik fra denne, som mangelen på farger i *The Hard Goodbye*, men stilen fremstår likevel som konsekvent, og det er lett å peke på noen gjennomgående trekk. Det er disse trekkene filmskaperne har konsentrert seg om. Trekk som ikke passer inn i den helhetlige stilen er oversett og utelatt. Videre låner denne stilen seg lett til filmatisk adaptasjon, fordi den baserer seg på konvensjoner og stiltrekk som i sin tur er hentet fra filmmediet selv, nærmere bestemt den filmkategorien som kalles film noir. I en viss forstand kan man si at filmskaperne henter stilen tilbake til utgangspunktet, heller enn å egentlig overføre den til et nytt medium. Den visuelle adaptasjonen inkluderer dermed stiltrekk som ikke nødvendigvis er hentet direkte fra serien, men fra det settet med konvensjoner både den og filmen baserer seg på. Stiliseringen og den ekstreme kontrastbruken er imidlertid muliggjort ved et tredje aspekt, de digitale kulissene. Det er i hovedsak den utstrakte bruken av digital teknologi som muliggjør den stiliserte estetikken som mer enn noe annet peker tilbake på serien. Det er også dette som skiller den tydeligst fra de stilistiske forløperne fra 40- og 50-tallet.

Utifra observasjonene vi har gjort hittil, er det tydelig at et skille kan opprettes mellom to typer visuelle trekk i seriene. De som er begrenset til panelet, altså komposisjon, lys, kontraster, farger og lignende, og de som er nært knyttet til tegneseriens form, altså panellayout, innsatte paneler, tekstbokser og lignende. Begge aspekter er viktige for tegneseriens helhetlige estetikk, men de har vidt forskjellige muligheter for å overføres til et nytt medium. Det er tydelig at det filmen faktisk adapterer, er begrenset til den første kategorien. De innsatte panelene er et godt eksempel på dette. De må sies å være en dominerende del av det visuelle uttrykket i serien, men man har ikke gjort noe forsøk på å finne ekvivalenter til dem i filmen. Det er kanskje vanskelig å forestille seg hvordan dette skulle gjennomføres i praksis, men man kunne for eksempel tenke seg at

filmskaperne valgte å tydeliggjøre overgangene mellom innstillinger på en mer eksplisitt måte, eller benyttet seg av split-screens på utvalgte punkter i filmen. Dette har man imidlertid ikke gjort, og mer enn noe annet understreker dette forskjellene mellom de to mediene, noe vi skal komme tilbake til nedenfor.

I *American Splendor* har man ikke på samme måte en dominerende visuell stil å støtte seg på. Fraværet av dette fører nødvendigvis til en radikalt annerledes adaptasjonsstrategi. Tegneserien er som vi har sett preget av et høyt antall forskjellige stiler, som varierer fra realistisk gjengivelse til en mer impresjonistisk og "fri" stil. I filmen kunne man ha valgt ut en av disse stilene og søkt å gjenskape den i en slags filmatisk form, med lignende komposisjoner, motiver og lignende, kort sagt gjenskapt den visuelle stilen på samme måte som *Sin City*. Dette ville imidlertid ikke gitt et fullstendig bilde av serien, da den visuelle eklektisismen er noe av det som karakteriserer den mer enn noe annet. Filmskaperne har i stedet valgt å gjenskape selve denne mangfoldigheten av visuelle stiler ved å la filmen selv være preget av samme visuelle mangfoldighet. Fraværet av en uttalt stil er dermed gjentatt ved å inkorporere flere ulike stiler. På et narrativt nivå er dette også med på å tydeliggjøre de forskjellige representasjonene av Harvey Pekar selv, et trekk som også er hentet fra tegneserien. På et tidspunkt spør Harvey sin kone, både i filmen og serien, om han er en serieskaper som lager en serie som heter *American Splendor*, eller om han er en karakter i denne serien. Ingen av tekstene kan gi oss et tydelig svar. Han er begge deler samtidig, på samme måte som filmen er en symbiose av alle sine visuelle uttrykk.

Hvis vi fortsatt forholder oss til det skillet jeg skisserte opp ovenfor, ser vi at *American Splendor* i større grad inkorporerer visuelle elementer som er knyttet til tegneseriens form. Imidlertid brukes ikke disse elementene som en aktiv eller dominerende del av filmens estetikk. Panelenes simultanitet gjenskapes til en viss grad i tittelsekvensen, men vi er likevel låst inn i et fast løp, uten mulighet for å gå frem eller tilbake. Tittelsekvensen er jo heller ikke en stor del av filmen, til syvende og sist forblir den kun en tittelsekvens. Tekstbokser som de vi finner i tegneserier brukes jevnlig for å angi tid og sted, men dette er i bunn og grunn en filmatisk konvensjon, forkledd som en tegneseriekonvensjon. I begge tilfeller har vi egentlig å gjøre med visuelle markører som mer enn å gjenskape den konkrete

tegneseriens uttrykk, søker å forankre filmen i tegneserien som en metode for å øke sin egen legitimitet. I dette minner filmen mer om andre biografiske filmer. Den forankrer seg selv i tegneseriemediet på samme måte som for eksempel *Control* (Anton Corbijn, 2007), filmen om Joy Divisions vokalist Ian Curtis, ved hjelp av kornete sort-hvitt fotografi forankrer seg og tar del i mytologiseringen av Curtis som lidende og depresssiv kunstner. I begge tilfeller fungerer forankringen som en legitimering av filmen. Selve adaptasjonen av seriens visualitet finner sted på et høyere nivå, det er selve den estetiske strukturen som blir overført, ikke så mye estetikken i seg selv. Den gjenskaper flerfoldigheten av stiler, ikke ved å kopiere ett sett med forskjellige stiler, men ved å konstruere et nytt sett av stiler å basere seg på.

Det er tydelig at vi har å gjøre med to drastisk forskjellige adaptasjonsstrategier. *Sin City* kan sies å forholde seg til sin hypotekst som en fasit. Filmens visuelle estetikk skal i all hovedsak være en gjenskapelse av seriens uttrykk, noe som understrekes ytterligere ved at filmskaperne har brukt tegneserien som storyboards. Hypoteksten blir dermed fasiten for filmen på det visuelle nivået, det den streber etter og det den vil bli målt utifra. Dette er en strategi som til en viss grad har vært forsøkt før, for eksempel i *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990), filmatiseringen av Chester Goulds tegneserie ved samme navn. Her har man lagt stor vekt på bruken av farger, antallet farger er begrenset til syv, og ved ekstensiv bruk av sminke og prostetiske effekter har man forsøkt å kopiere karakterenes utseende også i tilfeller hvor dette fremstår som fullstendig urealistisk. *Sin City* må likvel sies å gå lenger, hovedsaklig fordi den digitale teknologien muliggjør en form for filmestetikk som knapt har vært sett før.

American Splendor kan i motsetning sies å forholde seg til sin hypotekst som en modell. Det er ikke den konkrete visualiteten som skal gjenskapes, men heller hvordan denne visualiteten er organisert i en flerfoldighet av stiler. Her fremstår ikke hypoteksten i samme grad som noe som skal følges slavisk, men som noe man tar etter på et mer abstrakt nivå. Sentralt i dette er representasjonene av Pekar selv, som flerfoldiggjøres og underminerer den faste identiteten man gjerne forbinder med biografiske tekster. Adaptasjonsstrategien i *American Splendor* kan sies å være mer narrativt motivert enn hva som er tilfelle med *Sin City*, som snarere kan sees som visuelt motivert. Sett sammen

representerer filmene to drastisk forskjellige måter å forholde seg til det visuelle innholdet i seriene på.

5.4 Tegneserier og film

Til tross for at mye av adaptasjonsteorien som foreligger ikke tar for seg adaptasjoner fra tegneserier til film, er det likevel skrevet en del om forholdet mellom tegneserier og film, da hovedsaklig innen tegneserieteorien. Mye av dette fokuserer imidlertid ikke i særlig grad på adaptasjoner som sådan, men heller på hvordan de to mediene deler noe av det samme billedspråket. Siden vårt hovedfokus ligger i nettopp det visuelle, kan disse teoriene si oss noe om rammebetingelsene for overføring av visuelt innhold mellom de to mediene.

I en artikkel om film og tegneserier fra 1973 hevder Peter Schepelern at billedspråket i tegneserien er svært påvirket av filmen, selv om han ikke gjør noe forsøk på å skjule de store forskjellene som eksisterer mellom mediene. Hans påstand tilsier at tegneserien står i et gjeldsforhold til filmen, og at de fleste store innovasjoner som har blitt gjort innen seriemediets språk er resultater av påvirkningen fra det mer utbredte filmmediet. Men allerede året før hadde Francis Lacassin, i sin artikkel "The Comic Strip and Film Language", vist at det grunnleggende billedspråket filmen benyttet seg av i sine første tyve år allerede eksisterte i arbeidene til forløperne til dagens tegneserieskapere, kunstnere som Töpffer og Rodolphe. Hans poeng er imidlertid ikke bare det motsatte av Schepelerns, men at begge disse mediene baserer sitt felles billedspråk på allerede eksisterende grafiske normer: "comic strip and cinema have both separately drawn the elements of their respective languages from the common stock accumulated in the course of the centuries by the plastic and graphic arts."¹⁰¹ Til tross for uenigheter om hvor det felles billedspråket kommer fra, er de to teoretikerne altså ikke uenige i selve premisset, at det eksisterer et felles billedspråk mellom de to mediene.

I nyere tid har denne oppfatningen imidlertid blitt utfordret. Hans-Christian Christiansen argumenterer i sin artikkel "Comics and Film: A Narrative Perspective" for at dette språket, til tross for en del likheter, nødvendigvis opptrer forskjellig i de to mediene. Hans utgangspunkt er det som gjerne kalles den

¹⁰¹ Lacassin 1972, s. 14

kinematografiske stilen i tegneserier. Begrepet betegner innen tegneserieteori og –kritikk et billedspråk som benytter seg av elementer som nærbilder, chiaroscuro, subjektive perspektiver og dynamisk veksling mellom vinkler. Det bør imidlertid påpekes at Christiansen selv er misfornøyd med dette begrepet, og mener det overvurderer innflytelsen fra filmen. Han foretar først et skille mellom form og substans. Form forstås som de komponentene som er felles for den kinematografiske stilen relatert til både tegneserier og film, mens substans betegner komponenter som er unike for hver tekst. Hans poeng er at substanskomponentene er forskjellig i de to mediene, og at dette endrer formkomponentenes funksjon, slik at de, til tross for sine likheter, i virkeligheten opptrer på svært forskjellige måter.

Formkomponentene i den kinematografiske stilen er nært knyttet til kontinuitetsprinsippene som konstituerer mainstreamfilm, og har som funksjon at de hviker ut sporene etter filmens tilblivelse. 180°-regelen og lignende elementer har som formål å hensette publikum i en illusjon, skillet mellom dem og den diegetiske verdenen skal forsvinne og alle spor etter den filmiske utsigelsen skal være usynlige: "The cinematographic techniques help the spectator to participate directly in the labour of enunciation, and continuity helps to efface the marks of the enunciative labor."¹⁰² I det disse komponentene overføres til tegneserier, endres imidlertid denne funksjonen. Dette skyldes i stor grad to substanskomponenter i filmmediet, som enten ikke er tilstede eller er kvalitativt annerledes i tegneseriemediet, bildets bevegelse og dets indeksikalske egenskaper. Filmer består av bevegelige bilder, mens tegneserier i motsetning består av "a set of still images which provide the time for a reflexive atemporal reconstruction of meaning."¹⁰³ Det fotografiske bildets indeksskvalitet er annerledes fra det tegnede bildets, hvor indeksskvaliteten bærer vitne om bildets egen frembringelse. Av dette fremgår det at formkomponentene i den kinematografiske stilen har forskjellig funksjon i de to mediene. I film er disse med på å fjerne sporene etter utsigelsen, mens tegneserier "foreground the presence of enunciator [sic]; this to a degree

¹⁰² Christiansen 2000, s. 114

¹⁰³ Christiansen 2000, s. 115

blocks the identification process in making it more difficult for the spectator to create an illusion of being in the locus and unique origin of all identification".¹⁰⁴

Disse observasjonene er først og fremst viktige i forhold til hvordan de to mediene forteller, deres narrativitet. Men de er også relevante i forhold til vår diskusjon, fordi Christiansen her fokuserer på visuelle elementer som kan være felles for begge mediene, og de grunnleggende betingelsene som omgir deres overføring mellom medier. Det er verdt å merke seg at til tross for at form-elementene skifter funksjon i overgangen, er deres visuelle uttrykk fortsatt det samme. Christiansens artikkel kan derfor sees som et argument for at visuelle elementer fra en tegneserie kan overføres til en filmadaptasjon av samme tegneserie.

En teoretiker som i større grad tar for seg selve adaptasjonsprosessen mellom tegneserier og film, er belgiske Pascal Lefèvre. Han er imidlertid mer fokusert på selve fenomenet enn på konkrete adaptasjoner. I artikkelen "Incompatible Visual Ontologies? – The Problematic Adaptation of Drawn Images" identifiserer han fire problemer knyttet til tegneserieadaptasjoner. To av disse er knyttet henholdsvis til narrative og auditive elementer, og jeg har derfor valgt å utelate dem fordi de ikke er like relevante for vår diskusjon. De to andre er mer knyttet til visuelle elementer, og det er disse jeg vil ta for meg i det følgende.

Det første av disse problemene er relatert til "the unique characteristics of page layout and film screen".¹⁰⁵ I begge medier har vi en sekvens av bilder, men i tegneserier opptrer disse bildene ofte side om side i større enheter, det Groensteen kaller multirammer. I film derimot, er rammen statisk og uangripelig, den skifter ikke dimensjoner og er alltid alene. Lefèvre skriver "the interplay of the various panels (their relative dimensions and their location) is a constitutive aspect of the comics medium. Cinema with its moving images and standardized screen formats is not well equipped to imitate the page layouts of comics".¹⁰⁶ Dette kan synes som et åpenbart poeng, men det interessante her er hvilke resultater som oppstår i det filmmediet prøver å etterligne disse aspektene ved tegneseriemediet. De gangene filmskapere prøver å etablere flere rammer i filmens fikserte fysiske ramme, overrasker dette gjerne publikum, og i følge

¹⁰⁴ Christiansen 2000, s. 115

¹⁰⁵ Lefèvre 2007, s. 4

¹⁰⁶ Lefèvre 2007, s. 6

Lefèvre gjør dette dem mer oppmerksomme på "the filmic code of framing. It then functions as a self-referential technique."¹⁰⁷ Dette ligner Christiansens argumentasjon ovenfor, men nå er hele problemstillingen snudd på hodet. På samme måte som tegneserien ikke uten videre kan overføre visuelt innhold fra filmmediet uten at dette endres kvalitativt, kan ikke filmen uten videre overføre visuelt innhold fra serien uten å trekke oppmerksomheten mot den filmiske utsigelsen. Et åpenbart eksempel er filmer som benytter seg av splitscreens. Utover den standardiserte og konvensjonelle bruken av dette (representasjon av telefonsamtaler og lignende), vil dette nødvendigvis være med på å bryte den filmiske illusjonen som mainstreamfilm sikter etter. I en mer eksperimentell film som *Timecode* (Mike Figgis, 2000), som deler rammen inn i fire, og lar det være opp til publikum å "redigere" mellom de ulike handlingsforløpene, er dette både med på å synliggjøre filmens konstruksjon og tematisere simultaniteten som er fraværende i filmiske konvensjoner som kryssklipping. Tegneseriens panel-layout, på den annen side, trekker ikke nødvendigvis oppmerksomhet mot seg selv som layout, som vi har sett hos Groensteen. Funksjonen multirammen har blir dermed fullstendig transformert i overgangen til et nytt medium.

I *Sin City* er det tydelig at man har tatt hensyn til disse grunnleggende ulikhetene mellom mediene. I tegneserien er de innlagte panelene et viktig aspekt, som både former vår lesning av serien og det estetiske uttrykket som helhet. I filmadaptasjonen er imidlertid dette et aspekt man har valgt å overse, til tross for alt det arbeidet som er gjort med å overføre resten av seriens visuelle uttrykk. Grunnen til dette er nok nettopp den problematikken som Lefèvre peker på. For ser man bort fra de mindre realistiske trekkene ved det fiksjonsuniverset filmen oppretter, er den fortsatt basert på de kontinuitetsreglene som er tilstede i majoriteten av all narrativ film. Et forsøk på å inkorporere de innsatte panelene ville i stor grad ha brutt med disse kontinuitetsreglene.

Det andre problemet med adaptasjoner av tegneserier som Lefèvre peker på er knyttet til bildets forskjellige status i de to mediene, og vanskelighetene med å oversette en tegning til et fotografi. Det er ingen tvil om at de to bildetyperne er svært forskjellige, og dette forvanskes ytterligere av at det i film er snakk om bevegende bilder, ikke bare statiske fotografier. Tegningen må imidlertid sies å ha

¹⁰⁷ Lefèvre 2007, s. 6

langt flere muligheter i sin fremstilling av virkeligheten enn et fotografi. Den kan for eksempel, som Lefevre påpeker, både vise umulige vinkler (som hos Escher) eller flere vinkler på en gang (som i kubistisk kunst). En tegning er dessuten i større grad enn et fotografi en tolkning av virkeligheten:

”A drawn image offers a specific view on reality and the creator’s subjectivity of this reality is built into the work, and a fairly obvious part of this work. The viewer is obliged to share this figuratively view of the maker, and can not look at the object-in-picture from another visual point of view than the one the picture offers.”¹⁰⁸

Fotografiet blir i motsetning til dette gjerne oppfattet som mer realistisk og objektivt, selv om dette ikke nødvendigvis alltid stemmer.

De siste årene har disse forskjellene minsket. Ny digital teknologi har gjort det mulig også for filmskaperne å fremstille virkeligheten på et utall forskjellige måter, selv om dette er langt mer kostbart enn hva som er tilfelle med tegneserier. Jeg har allerede vært inne på noen av disse poengene i kap. 3.2.5. Med disse mulighetene endrer også betingelsene for hva som kan overføres mellom mediene seg. Dette manifesterer seg også i de filmene vi har tatt for oss. I *American Splendor* har man valgt å blande animasjon og live-action film, dette ville vært mer tidkrevende og kostbart om man ikke benyttet seg av digital teknologi. Likevel er ikke dette aspektet like tydelig her, fordi filmen i stor grad har unngått å måtte overføre konkrete aspekter ved det visuelle uttrykket, og i stedet prøvd å gjenta det mangfoldet av relasjoner mellom forskjellige visuelle stiler som man finner i serien. I *Sin City* er dette mye tydeligere, denne filmen kunne nærmest ikke vært produsert uten digitale verktøy. Overføringen av det visuelle uttrykket er her ikke bare begrenset til motiver og utsnitt, men også eksplisitt tilstede i bildet i form av stilisering, farger og kontrastbruk.

Det er altså klart at visuelt innhold i film og tegneserier ikke nødvendigvis innehar samme funksjon. Dette betyr imidlertid ikke at innholdet ikke kan overføres. I høy grad har dette også å gjøre med hva slags tegneserier det er snakk om. I de to adaptasjonene vi har tatt for oss her, har man lykket med å overføre den visuelle estetikken, selv om dette er gjort på svært forskjellige måter. Mye av grunnen til dette er at filmskaperne har vært bevisste i forhold til hva som lar seg overføre og hva som må modifiseres.

¹⁰⁸ Lefèvre 2007, s. 8

6 Konklusjon

Jeg påpekte innledningsvis at filmadaptasjoner av tegneserier på ingen måte er et nytt fenomen. Imidlertid er det et fenomen som er i stadig utvikling, noe jeg håper at denne oppgaven har demonstrert. De siste årene har nemlig spennvidden mellom de filmene vi kan klassifisere som tegneserieadaptasjoner blitt større og større. Vi kan grovt inndele dem i tre grunnleggende varianter, som velger å fokusere på henholdsvis karakterer, narrativ eller visualitet. Det er selvfølgelig ingenting i veien for at en film fokuserer på flere av disse av gangen, men en av disse modusene vil vanligvis være dominerende.

Sin City og *American Splendor* er begge eksempler på den siste varianten. Til tross for dette fremstår de som svært forskjellige tekster. De er blitt til innenfor totalt forskjellige kontekster, de har få likhetstrekk når det gjelder visuell estetikk og de omhandler svært forskjellige temaer. Det som forener dem er at de begge står for det vi kan kalle en visuell adaptasjon. I dette ligger det at de bevisst utnytter den visualiteten som ligger i deres respektive tegneserieforelegg, i motsetning til tegneserieadaptasjoner som utelukkende er fokusert på karakterer og narrativ. Det er imidlertid store forskjeller dem imellom når det gjelder hvordan denne visualiteten er utnyttet.

I *Sin City* ser vi tydelig at tegneseriens visualitet er forsøkt gjentatt og kopiert i filmen. Dette gjennomføres både ved å gjenskape konkrete motiver, og ved å bygge videre på det visuelle uttrykket som preger hele serien. Noir-estetikken er fremtredende i begge tekstene, men like sentral er den ekstreme stiliseringen som finner sted. Begge deler er til en viss grad muliggjort av at større deler av filmen er konstruert digitalt. Dette åpner i større grad enn tidligere for at tegneseriens visualitet kan adapteres og gjenskapes i et nytt medium.

I *American Splendor* er det ikke en konkret visuell stil som er gjentatt på samme måte som i *Sin City*. Her er det nemlig ikke på samme måte en dominerende stil å støtte seg på. Tegneserien er tegnet av flere tegnere og er i stedet preget av et stort antall forskjellige stiler. I filmen har man søkt å gjenskape denne flerfoldigheten. Ved hjelp av en blanding av mer konvensjonell kinematografi, dokumentarsekvenser, animasjon og arkivopptak har man opprettet et sett med visuelle stiler som filmen tar utgangspunkt i, på samme

måte som tegneseriens estetikk, sett under ett, tar utgangspunkt i svært mange forskjellige stiler.

En måte å skille mellom hvordan de to filmene adapterer det visuelle innholdet i seriene er å identifisere deres adaptasjonsstrategi. Dette vil si hvordan de forholder seg til sine forelegg, det Genette kaller deres hypotekster. Jeg har argumentert for at vi kan forstå *Sin Citys* adaptasjonsstrategi som fasit-basert. I dette tilfellet vil hypoteksten være som en fasit, noe den filmatiske adaptasjonen streber etter og søker å kopiere. Tegneseriens estetikk er i dette tilfellet den "riktige" estetikken, og filmen vil måles og leses utifra denne. Vi kan dermed konkludere med at *Sin City* står for en fasit-basert, visuelt motivert adaptasjonsstrategi. *American Splendor* kan i motsetning forstås som modell-basert. Her er det heller strukturen i hypoteksten som er det sentrale, ikke de konkrete bestanddelene i denne strukturen. Tegneseriens visuelle estetikk gjentas dermed på et mer abstrakt nivå. Videre bruker filmskaperne denne flerfoldigheten i estetikken til å fremstille flere representasjoner av Harvey Pekar selv. Filmen kan derfor sies å stå for en modell-basert, narrativt motivert adaptasjonsstrategi.

Analysen viste også at det er hensiktsmessig å skille mellom to former for visuelle trekk i seriene når man undersøker tegneserieadaptasjoner. På den ene siden har vi visuelle trekk som er begrenset til panelet, bildekomposisjon, lys, farger og lignende. På den andre siden har vi trekk som er nært forbundet med tegneseriens form, som panellayout, innsatte paneler, snakkebobler og lignende. Det er store forskjeller i betingelsene som omgir deres overføring til et nytt medium. Mens de førstnevnte som oftest kan overføres til filmmediet uten store vanskeligheter, er de sistnevnte mer problematiske, fordi de nødvendigvis endrer funksjon som en følge av denne overføringen. Et eksempel på dette er innsatte paneler, som i filmmediet trekker fokuset mot filmens konstruksjon, en funksjon de ikke nødvendigvis har i tegneserier.

Sammen står filmene for to radikalt forskjellige adaptasjonsstrategier. Det er ikke dermed sagt at dette er de eneste to måtene å adaptere det visuelle innholdet i en tegneserie på. Fenomenet visuell adaptasjon må undersøkes grundigere for å kartlegge flere mulige adaptasjonsstrategier. I denne oppgaven har jeg identifisert to, men det er liten tvil om at andre adaptasjoner vil representere andre tilnæringsmåter. Også på et narrativt nivå er det

påtrengende med flere studier, særlig av hvordan narrative funksjoner endres i overgangen mellom de to mediene. Det er dermed nok å gjøre i forhold til videre forskning på dette emnet.

Som jeg allerede har vært inne på kan *Sin City* og *American Splendor* også sees som representanter for en vending i hvordan tegneserier filmatiseres. Tidligere var dette gjerne knyttet til merkevarebygging, og det var ofte bare de sentrale karakterene som var igjen av den opprinnelige tegneserien. De siste årene har dette i stedet blitt et felt hvor vi tydeligere kan se både forskjellene og likhetene mellom de to mediene. Dette er særlig knyttet til to faktorer. For det første har tegneserien som fortellerform og visuelt medium blitt stadig mer akseptert de siste årene, og fremstår ikke lenger som noe for spesielt interesserte. Denne kulturelle oppvurderingen er svært sentral i den nye vendingen tegneserieadaptasjoner har tatt, for det betyr at tegneserien blir tatt på alvor som et unikt medium. For det andre har den stadig større utbredelsen av digital teknologi i filmproduksjon gjort det lettere å gjenskape det visuelle uttrykket fra en tegneserie. *Sin City*, med sin ekstreme stilisering, er et godt eksempel på dette.

Man må imidlertid ikke bli forledet til å tro at alle tegneserieadaptasjoner kan sees som representative for denne vendingen. Mange adaptasjoner vil fortsatt ha preg av markedsføring av merkenavn, rett og slett fordi disse filmene med sine spektakulære actionscener ofte selger bra. Adaptasjoner som utelukkende gjenskaper narrative elementer er heller ikke troende til å forsvinne med det første. Det er da heller ikke min oppfatning at en tegneserieadaptasjon ikke er god fordi den ikke forsøker å gjenskape tegneseriens visuelle estetikk. Tvert imot, vi trenger denne bredden, fordi tegneserier er forskjellige og må nødvendigvis adapteres på forskjellige måter. Dessuten gir dette mangfoldet oss større muligheter for å se hva som utgjør de to mediene, nettopp på det stedet hvor grenselinjene blir tydeligst – mellom medier.

7 Kilder

7.1 Litteratur

Bartes, Roland: "Bildets retorikk" i Barthes, Roland: *I tegnets tid*. Pax Forlag, Oslo 1994.

Christiansen, Hans-Christian: "Comics and Film: A Narrative Perspective" i Magnussen, Anne og Christiansen, Hans-Christian (red.): *Comics & Culture*. Museum Tusculanum Press, København 2000.

Christiansen, Hans-Christian: *Tegneseriens æstetik*. Museum Tusculanums Forlag, København 2001.

Durgnat, Raymond: "Paint It Black: the Family Tree of the Film Noir" i Silver, Alain og Ursini, James (red.): *Film Noir Reader*. Limelight Editions, New York 2005.

Eisner, Will: *Comics & Sequential Art*. Poorhouse Press, New Jersey 2006

Fresnault-Deruelle, Pierre: *La bande dessinée*. Hachette, Paris 1972.

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

Groensteen, Thierry: "Why are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?" i Magnussen, Anne og Hans-Christian Christiansen (red.): *Comics & Culture*. Museum Tusculanum Press, København 2000.

Harper, Morten: *Tegneserien i og utenfor rutene I: Kapteinens skrekk – den 9. kunstart*. Telemark Tegneserieverksted, Bø 1996

- Harper, Morten: *Tegneserien i og utenfor rutene II: Tegneseriens triangel*.
Telemark Tegneserieverksted, Bø 1997.
- Harper, Morten: *Tegneserien i og utenfor rutene III: Rutenes hemmelighet*.
Telemark Tegneserieverksted, Bø 1998.
- Harvey, Robert C.: "Comedy at the Juncture of Word and Image: The Emergence of the Modern Magazine Gag Cartoon Reveals the Vital Blend" i Varnum, Robin og Gibbons, Christina T. (red.): *The Language of Comics: Word and Image*. University Press of Mississippi, Jackson 2001.
- Harvey, Robert C.: "Describing and Discarding "Comics" as an Impotent Act Of Philosophical Rigor" i McLaughlin, Jeff (red.): *Comics as Philosophy*. University Press of Mississippi, Jackson 2005
- Higham, Charles og Greenberg, Joel: "Noir Cinema" i Silver, Alain og Ursini, James (red.): *Film Noir Reader*. Limelight Editions, New York 2005.
- Hight, Craig: "American Splendor – Translating Comic Autobiography Into Drama-Documentary" i Ian Gordon, Mark Jancovich & Matthew P. McAllister (ed.): *Film and Comic Books*. University Press of Mississippi, Jackson 2007.
- Hirsch, Foster: *The Dark Side of the Screen: Film Noir*. Da Capo Press, New York 1981.
- Kannenbergh, Gene, Jr.: "The Comics of Chris Ware: Text, Image and Visual Narrative Strategies" i Varnum, Robin og Gibbons, Christina T. (red.): *The Language of Comics: Word and Image*. University Press of Mississippi, Jackson 2001.
- Lacassin, Francis: "The Comic Strip and Film Language" i *Film Quarterly*, vol. 26, no.1 (Fall), s. 11-23, University of California Press, Berkeley 1972

Larsen, Petter (red.): *Medievitenskap. Bind 2: Medier – tekstteori og tekstanalyse*. Fagbokforlaget, Bergen 1999

Lefèvre, Pascal: "Incompatible Visual Ontologies? – The Problematic Adaptation of Drawn Images" i Ian Gordon, Mark Jancovich & Matthew P. McAllister (red.): *Film and Comic Books*. University Press of Mississippi, Jackson 2007

Magnussen, Anne og Christiansen, Hans-Christian: "Introduction" i Magnussen, Anne og Christiansen, Hans-Christian (red.): *Comics & Culture*. Museum Tusulanum Press, København 2000.

McCloud, Scott: *Understanding Comics*. HarperPerennial, New York 1994 [1993]

McFarlane, Brian: *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Clarendon Press, Oxford 1996

Naremore, James: *More Than Night: Film Noir in Its Contexts*. University of California Press, Los Angeles 1998

Schepelern, Peter: "Film og tegneserier" i *Kosmorama*, vol. 20, no. 117, s. 12-20, Det Danske Filminstitut, København 1973

Schrader, Paul: "Notes on Film Noir" i Silver, Alain og Ursini, James (red.): *Film Noir Reader*. Limelight Editions, New York 2005.

Silver, Alain: "Introduction" i Silver, Alain og Ursini, James (red.): *Film Noir Reader*. Limelight Editions, New York 2005.

Stam, Robert: "Introduction: The Theory and Practice of Adaptation" i Stam, Robert og Raengo, Alessandra (red.): *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Adaptation*. Blackwell Publishing, Malden 2005.

Vernet, Marc: "Film Noir on the Edge of Doom" i Copjek, Joan (red.): *Shades of Noir*. Verso, London 1993

7.2 Andre kilder

Ebert, Roger: "Sin City" på *rogerebert.com*, 31.03.2005

Tilgjengelig: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20050331/REVIEWS/50322001/1023> [15.10.08]

Haddal, Per: "En ufyselig feststund" på *aftenposten.no*, 16.10.2006

Tilgjengelig: <http://oslopuls.no/film/article1075554.ece> [18.08.08]

Robinson, Tasha: "Harvey Pekar" på *The A.V. Club*, 10.09.2003

Tilgjengelig: <http://www.avclub.com/content/node/22561> [15.10.08]

7.3 Analyseobjekter - tegneserier

Brabner, Joyce & Pekar, Harvey: *Our Cancer Year*. Thunder's Mouth Press, New York 1994

Miller, Frank: *Sin City Volume 1: The Hard Goodbye*. Dark Horse Books, Milwaukie 2005

Miller, Frank: *Sin City Volume 3: The Big Fat Kill*. Dark Horse Books, Milwaukie 2005

Miller, Frank: *Sin City Volume 4: That Yellow Bastard*. Dark Horse Books, Milwaukie 2005

Pekar, Harvey: *American Splendor*. Doubleday, Garden City 1986

Pekar, Harvey: *More American Splendor*. Doubleday, Garden City 1987

Pekar, Harvey: *The New American Splendor Anthology*. Thunder's Mouth Press, New York 1991

7.4 Analyseobjekter – filmer

American Splendor (2003)

Regi: Berman, Shari Springer & Pulcini, Robert [DVD] (USA)

Sin City (2005)

Regi: Rodriguez, Robert & Miller, Frank [DVD] (USA)

7.5 Andre tegneserieeksempler

Eisner, Will: *A Contract With God*. Kitchen Sink Press, Northampton 1996

Eisner, Will: *The Spirit Archives (Volume 1-26)*. DC Comics, New York 2000-2009

Gaiman, Neil: *The Sandman (Volume 1-10)*. DC Comics, New York 1991-1996

Miller, Frank: *300*. Dark Horse Comics, Milwaukie 1999

Miller, Frank: *A Dame To Kill For*. Dark Horse Comics, Milwaukie 1994

Miller, Frank: *Batman: The Dark Knight Returns*. DC Comics, New York 1996

Miller, Frank: *Ronin*. Titan, London 1987

Miller, Frank: *Sin City Volume 5: Family Values*. Dark Horse Books, Milwaukie 2005

Miller, Frank: *Sin City Volume 7: Hell and Back (A Sin City Love Story)*. Dark Horse Books, Milwaukie 2005

Miller, Frank: "The Customer is Always Right" i *Sin City Volume 6: Booze, Broads & Bullets*. Dark Horse Books, Milwaukie 2005

Moore, Alan & Campbell, Eddie: *From Hell*. Eddie Campbell Comics, Paddington 1999

Moore, Alan & Gibbons, Dave: *Watchmen*. DC Comics, New York 1987

Pekar, Harvey: *Our Movie Year*. Ballantine Books, New York 2004

7.6 Andre filmeksempler

Control (2007) Regi: Corbijn, Anton (Storbritannia)

Dick Tracy (1990) Regi: Beatty, Warren (USA)

Double Indemnity (1944) Regi: Wilder, Billy (USA)

From Hell (2001) Regi: Hughes, Albert & Allen (USA)

Ghost World (2001) Regi: Zwigoff, Terry (USA)

Immortel (ad vitam) (2004) Regi: Bilal, Enki (Frankrike)

L'arroseur arrosé (1895) Regi: Lumière, Louis (Frankrike)

Oldboy (2003) Regi: Park, Chan-wook (Sør-Korea)

Sin City (Recut & Extended Edition) (2005)

Regi: Rodriguez, Robert & Miller, Frank (USA)

Sky Captain and the World of Tomorrow (2004) Regi: Conran, Kerry (USA)

Sunset Boulevard (1950) Regi: Wilder, Billy (USA)

The Big Heat (1953) Regi: Lang, Fritz (USA)

The Maltese Falcon (1941) Regi: Huston, John (USA)

Timecode (2000) Regi: Figgis, Mike (USA)

Touch of Evil (1958) Regi: Welles, Orson (USA)

8 Illustrasjoner

- Figur 3.1: Miller 2005c, s. 41, panel 1
- Figur 3.2: Miller 2005c, s. 210, panel 1
- Figur 3.3: Miller 2005a, s. 51, panel 1
- Figur 3.4: Miller 2005b, s. 121
- Figur 3.5: Miller 2005c, s. 49
- Figur 3.6: Miller 2005a, s. 74
- Figur 3.7: Miller 2005a, s. 79, panel 1
- Figur 3.8: Miller 2005c, s. 109, panel 1
- Figur 3.9: *Sin City* [DVD], 0:47:31
- Figur 3.10: *Sin City* [DVD], 0:47:42
- Figur 3.11: *Sin City* [DVD], 0:47:48
- Figur 3.12: *Sin City* [DVD], 0:47:59
- Figur 3.13: Miller 2005b, s. 127, panel 2, 3 & 4
- Figur 3.14: *Sin City* [DVD], 1:12:05
- Figur 3.15: *Sin City* [DVD], 0:16:58
- Figur 3.16: *Sin City* [DVD], 0:51:21
- Figur 3.17: *Sin City* [DVD], 0:58:20
- Figur 3.18: *Sin City* [DVD], 0:49:01
- Figur 3.19: *Sin City* [DVD], 0:11:29
- Figur 3.20: *Sin City* [DVD], 1:23:27
- Figur 3.21: *Sin City* [DVD], 0:23:41
- Figur 3.22: Miller 2005c, s. 31
- Figur 3.23: *Sin City* [DVD], 0:08:04
- Figur 3.24: Miller 2005c, s. 18, panel 1
- Figur 3.25: *Sin City* [DVD], 0:06:11
- Figur 3.26: Miller 2005a, s. 65, panel 1
- Figur 3.27: Miller 2005b, s. 89, panel 2
- Figur 3.28: Miller 2005b, s. 33

- Figur 4.1: Pekar 1986, "Jack the Bellboy and Mr. Boats", s. 3, panel 5 & 6
- Figur 4.2: Pekar 1986, "Read this", s. 4, panel 5 & 6
- Figur 4.3: Pekar 1987, "I'll Be Forty-three on Friday (How I'm Living Now)",
s. 8, panel 1
- Figur 4.4: Brabner & Pekar 1994, kap. 9, s. 5, panel 2
- Figur 4.5: Pekar 1986, "The Harvey Pekar Name Story", s. 2, panel 1-12
- Figur 4.6: Pekar 1986, "American Splendor Assaults the Media", s. 2, panel 1-4
- Figur 4.7: Pekar 1986, "Working Man's Nightmare", s. 2
- Figur 4.8: Pekar 1987, "An Everyday Horror Story", s. 15, panel 1 & 2
- Figur 4.9: Brabner & Pekar 1994, kap. 5, side 4, panel 1 & 2
- Figur 4.10: Pekar 1991, "Hysteria", s. 5, panel 5
- Figur 4.11: Pekar 1986, "Awakening to the terror of the new day", s. 6, panel 4
- Figur 4.12: Pekar 1986, "How I Quit Collecting Records and Put Out a Comic
Book With The Money I Saved", s. 2, panel 2 & 3
- Figur 4.13: *American Splendor* [DVD], 0:41:40
- Figur 4.14: *American Splendor* [DVD], 0:42:15
- Figur 4.15: *American Splendor* [DVD], 0:42:42
- Figur 4.16: *American Splendor* [DVD], 0:04:37
- Figur 4.17: *American Splendor* [DVD], 0:32:29
- Figur 4.18: *American Splendor* [DVD], 1:07:30
- Figur 4.19: *American Splendor* [DVD], 0:01:51
- Figur 4.20: *American Splendor* [DVD], 0:02:36
- Figur 4.21: *American Splendor* [DVD], 0:02:49
- Figur 4.22: Pekar 1986, "Standing Behind Old Jewish Ladies in Supermarket
Lines", s. 2, panel 3 & 4
- Figur 4.23: *American Splendor* [DVD], 0:18:58
- Figur 4.24: *American Splendor* [DVD], 0:20:17
- Figur 4.25: *American Splendor* [DVD], 0:43:41
- Figur 4.26: *American Splendor* [DVD], 0:43:48
- Figur 4.27: *American Splendor* [DVD], 0:43:54
- Figur 4.28: Pekar 1987, "A Marriage Album", s. 9, panel 1
- Figur 4.29: *American Splendor* [DVD], 1:29:48

Figur 4.30: *American Splendor* [DVD], 0:39:00

Figur 4.31: Pekar 1986, "How I Quit Collecting Records and Put Out a Comic Book With The Money I Saved", s. 1, panel 5

Figur 4.32: Pekar 1986, "The Day Before The Be In", s. 1, panel 1

Figur 4.33: *American Splendor* [DVD], 1:18:08

Figur 4.34: *American Splendor* [DVD], 0:25:20

Figur 4.35: *American Splendor* [DVD], 0:25:23

Figur 4.36: Pekar 1986, "The Young Crumb Story", s. 6, panel 3 & 4