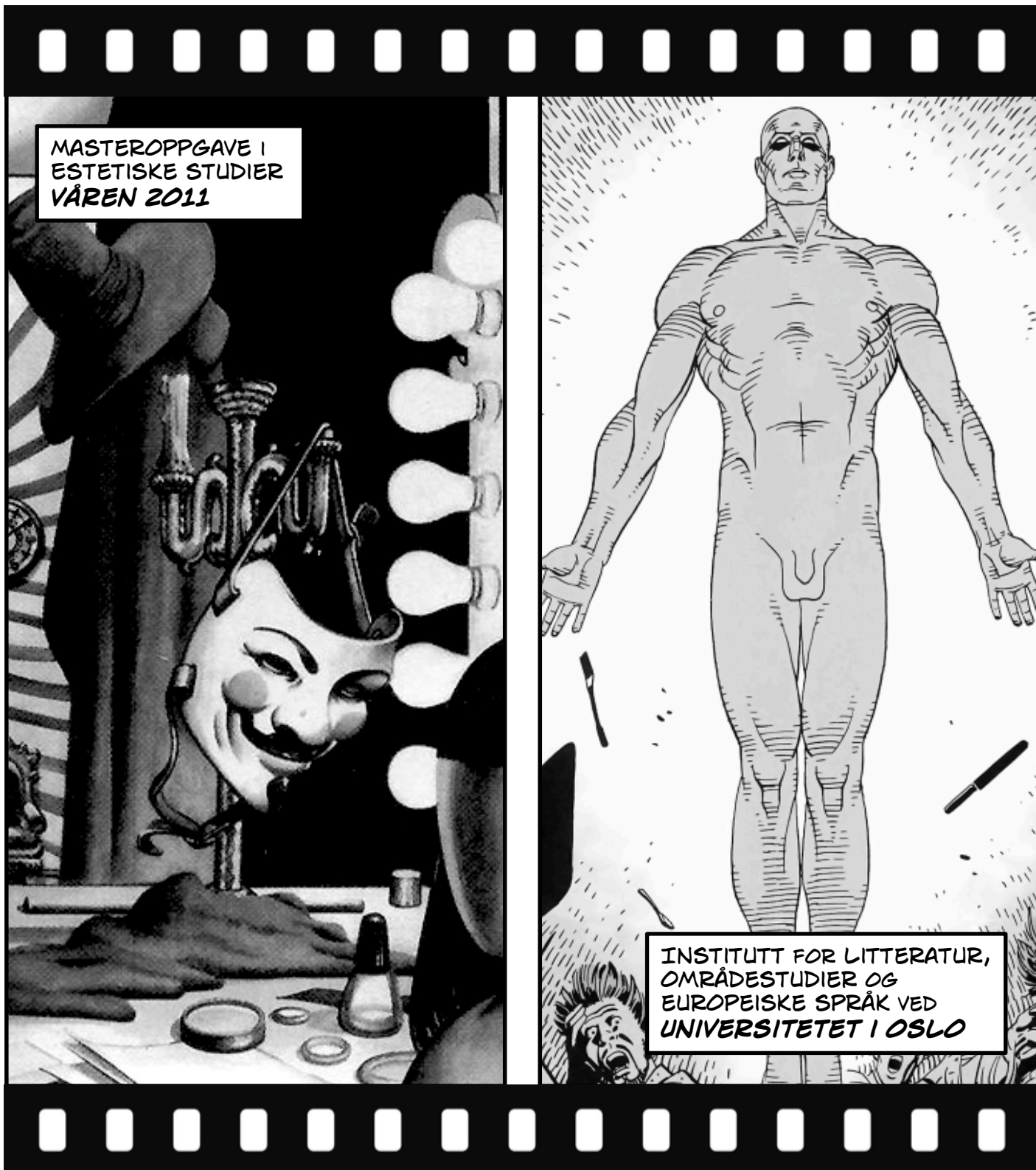


# ALAN MOORE FRA RUTE TIL LERRET

TEKST OG KONTEKST I TEGNESERIEFILMATISERINGENE  
WATCHMEN OG V FOR VENDETTA

AV THOMAS HEGER



## Sammendrag

Alan Moore blir ofte omtalt som tegneseriemediets mest virtuose forfatter, og har dermed fått uforbeholden mye oppmerksomhet fra filmindustrien. *Watchmen* og *V for Vendetta* regnes å være blant de mest ambisiøse forsøkene på å filmatisere tegneserier og tegneserieromaner i nyere tid. Resultatet er henholdsvis et periodeverk med estetisk oppheng på den revisjonistiske superhelten, og et tidsaktuelt verk med en sosiologisk tilnærming til samtidens historiske situasjon sett gjennom en dystopisk science fiction-brille.

*Alan Moore fra rute til lerret* er en teoretisk tekstanalyse både av Moores kildeverk og tegneseriefilmatiseringene utført av Zack Snyder og James McTeigue. Første del er en teoretisk utlegning av tegneserier og adaptasjonsfenomenet, som både foreslår en særegen måte å lese tegneserier i henhold til en estetisk erfaring av verkenes *stemning*, og som samtidig peiler ut en *pluralistisk* forståelse av adaptasjoner historisk sett fanget innenfor en *trofasthetsdiksurs*. Del to er rene nærlesningskapitler der både kildeverkenes og adaptasjonenes tekst og kontekst gjennomgås for å underbygge og videreutvikle funnene gjort i teorikapittelet, og der *stemning* forsøkes bli brukt som et potensielt måleverktøy i overgangen fra rute til lerret.

## Summary

Alan Moore is by many considered to be the comics' medium most virtuous author, and as such has gotten his fair share of attention from the film industry. *Watchmen* and *V for Vendetta* may be among the most ambitious attempts at comic book adaptation in recent history. The result of which is respectively a period film with an aesthetic hang-up on its source's revisionist super hero imagery; and an actualization of its source's dystopian science fiction tale that comments upon the political state of topical historic fluctuations.

*Alan Moore from panel to screen* is a theoretical analysis of Moore's comic books and Zack Snyder and James McTeigue's adaptations. Part one outlines comics and adaptation theory, and suggests a reading of comic books shaped by the reader's aesthetic experience of its *mood*. At the same time I propose a *pluralistic* understanding of adaptation, which has usually been constricted within the discourse of *source fidelity*. Part two is a close reading of both source and adaptations, while emphasis is laid on both their text and context to try and build on insights gained from the outlaid theory. This also includes an effort to use mood as an assessment tool in the adaptations' transition from panel to screen.

## Forord

Ideen bak denne oppgaven kom til meg når lekte med tanken om å kombinere akademisk teori og populærkultur i mitt frilansarbeid. Det var rett og slett litt tilfeldig. I det jeg var på vergen til å velge tema, gikk jeg på premieren av en storstilt filmproduksjon som adapterte en av mine favorittegneserier, og jeg filosoferte i etterkant over hvilke valg filmskaperen måtte ha tatt; hvilke muligheter og begrensninger vedkommende hadde opplevd da han forsøkte å bringe tegneserien, og fortolkningen av denne, til filmmediet.

Denne filmen var *Watchmen*, og disse spørsmålene fikk også tankene over til en annen filmatisering (gjort et par år i forveien) av tegneserieindustriens bitreste og mest famøse forfatter, Alan Moore. Denne filmen var *V for Vendetta*, og ved det påfølgende gjensynet slo det meg hvor forskjellig adaptasjonene var – det til tross for at de i utgangspunktet delte mange tematiske og stilistiske likheter.

Moore's tegneserieromaner tok bokstavelig talt pusten fra meg første gang jeg leste dem. De var såpass uventede og skjellsettende opplevelser, og inneholdt en enorm og misogyn samfunnskritikk som talte rett til meg, til tross for at den virkeligheten de kommenterte ikke lenger eksisterte. Noe med *Watchmen* og *V for Vendettas* stil og stemning forsterket fortellingene deres, og de hadde en gjennomslagskraft jeg sjelden har erfart av andre litterære verk. Deres meditative, langsomme tempo bidro til å gjøre lesningen fyldigere, sterkere, og rikere. Med disse politiske fablene tok Moore og hans illustratører Dave Gibbons og David Lloyd et oppgjør med hva en tegneserie faktisk kunne være.

Og så kom filmene, som jeg inntil den dag i dag – to år etter jeg begynte å fordype meg i dem – fortsatt har et ambivalent forhold til. På det personlige plan tenkte jeg en at dypere undersøkelse av originalverkene kanskje kunne avdekke noe av årsaken til at jeg ble såpass bergtatt av dem – noe jeg definitivt har fått svar på og også prøvd å formidle. I prosessen mener jeg å kartlagt muligheter og begrensninger i å overføre slik fortellinger fra rute til lerret.

Jeg håper du finner resultatene interessante og lesningen likeså!

Oslo 16.05.2011.

Thomas Heger

## Takk til...

- Min familie, for all interesse vist underveis.
- Fast kinopartner, filmguru og nerdevenn *extraordinaire* Cato, for godt lag og gode diskusjoner.
- Norges beste svigersønner og politisk bevisste tegneserieentusiaster, Sigve og Erling – nødvendig inventar i enhver tegneserieaften.
- Professor Jakob Lothe, for begeistret, inspirerende og klok veiledning.
- Mest av alle Hanh Nha, for all støtte og oppmuntring gjennom skriveprosessen, og for alltid å ha troen på meg.

# Innholdsfortegnelse

<b>SAMMENDRAG .....</b>	<b>I</b>
<b>FORORD .....</b>	<b>III</b>
<b>TAKKSIGELSER .....</b>	<b>V</b>
<b>INNHOLDSFORTEGNELSE .....</b>	<b>IV</b>
<b>1 EN INNLEDNING MED FLERE DIGRESJONER.....</b>	<b>1</b>
FRA RUTE TIL LERRET .....	1
REPETISJON MED VARIASJON .....	4
STIL OG STEMNING.....	5
MER OM MOORE.....	7
ADAPTASJONENS NYE VIRKELIGHET .....	9
METODE OG OPPGAVESTRUKTUR .....	10
<b>2 TEGNESERIE- OG ADAPTASJONSTEORI .....</b>	<b>13</b>
EN REAL TEGNESERIEDEFINISJON.....	13
GREP OM TEGNESERIEBEGREP .....	15
SLUTNING OG LESERENS DELAKTIGHET .....	16
SUPERHELTHISTORIEN .....	19
TROFASTHETSDISKURSEN – EN BLINDVEI.....	22
TILPASSET RESEPSJON.....	23
EN PLURALISTISK VENDING.....	25
ADAPTASJON SOM HYPERTEKSTUALITET .....	26
TO FORMER FOR ADAPTASJON.....	27
TEGNESERIEFILMATISERINGER .....	28
<b>3 ANALYSE – <i>WATCHMEN</i>.....</b>	<b>31</b>
SYNOPSIS: ULV I SUPERHELTKLÆR.....	31
TEMATIKK: HVEM VOKTER VEKTERNE? .....	34
STIL: ET TIKKENDE URVERK.....	35
NÆRLESNING: “GROUND FLOOR COMIN’ UP” .....	38
— SAKTEFILMESTETIKK .....	41
— OVERFLADISK NOSTALGI OG POSTMODERNE SITERING.....	44
— TEMPORAL ODYSSÉ .....	47
— ALLE GODE TING TAR SLUTT .....	51
OPPSUMMERING: Å FILME DET “UFILMBARE” .....	54
<b>4 ANALYSE – <i>V FOR VENDETTA</i>.....</b>	<b>58</b>
SYNOPSIS: ANARKISTISK SCIENCE FICTION.....	59
TEMATIKK: DYSTOPISE FABLER OG SYMPATISKE DRAPSMENN.....	61
STIL: FILMATISK UTTRYKK.....	63
NÆRLESNING: VENDETTA I TERRORISMENS TID .....	66
— TORTURENS ÅPENBARINGER .....	69

— “HAPPY ENDING?” .....	74
— DET STORE SPØRSMÅLET .....	76
OPPSUMMERING: EN VELLYKKET ADAPTASJON? .....	78
<b>5 KONKLUSJON .....</b>	<b>80</b>
ESTETISK ELLER SOSIOLOGISK OPPHENG .....	80
PLURALISMENS BEGRENSNINGER .....	82
<b>LITTERATUR.....</b>	<b>85</b>
REFERANSER.....	85
STØTTELITTERATUR.....	88
ANALYSEOBJEKTER .....	89
ANDRE TEGNESERIE-, LITTERATUR- OG FILMEKSEMPLER.....	89

It is a truth universally acknowledged that a graphic novel in possession of a good plot must be in want of a movie adaptation  
— Douglas Wolk<sup>1</sup>

## **Kapittel 1: En innledning med flere digresjoner**

Denne oppgaven vil diskutere to tegneseriefilmatiseringer basert på Alan Moores verk, og nærmere undersøke deres adaptasjonsmetoder. I overgangen fra rute til lerret vil både kildeverkene og filmatiseringenes tekst og kontekst vektlegges. Tegneseriefilmatiseringer deler mange elementer med andre filmadaptasjoner, men på grunn av tegneseriemediets særegenheter er det grunn til å tro at adaptasjonsprosessen blir ulik tilpasningen av vanlige litterære kilder.<sup>2</sup>

Nettopp fordi både tegneserier og film primært oppleves som visuelle medier, er det mulig vi tar det for gitt at en tegneseriefilmatisering skal kunne legge seg nært opp til dennes stil og utseende. Vi vil imidlertid se at filmatiseringenes tilblivelse i større grad formes av de endrede samfunnshistoriske forholdene de produseres i, og at mottakerens estetiske erfaring av verkenes *stemning* i stor grad spiller inn på hvordan de mottas som adaptasjoner.

På hvilken måte smitter Moores politiske estetikk over på adaptasjonene, og lar de seg forene med filmskapernes agenda? I det følgende kapittelet gjengis viktige momenter som dukker opp i den kommende undersøkelsen, inkludert en utlegning av Moores bibliografi og gjentakende tematikk.

### **Fra rute til lerret**

Britiske Alan Moore er blant de mest sentrale tegneseriekunstnerne i moderne tid. Siden han debuterte profesjonelt i 1979 har Moore produsert et enormt korpus av kritikerroste og politisk bevisste verk innenfor blant annet superhelt-, skrekk- og science fiction-sjangrene. Gjennom sin penn kombinerer han rikt språk med intrikat historieoppbygning, og *Marvelman* (1982), *V for Vendetta* (1982), *Swamp Thing* (1983), *Watchmen* (1986), *From Hell* (1999) og *The League of Extraordinary Gentlemen* (1999) er blant hans mest kjente serier og

---

<sup>1</sup> Fra *Reading Comics and What They Mean* (Wolk 2007:241).

<sup>2</sup> Det faller dessverre ikke innenfor denne oppgavens rekkevidde å diskutere hvorvidt tegneserier er litteratur, men deres materielle form og konsumpsjonsmåte sammenfaller såpass mye med “normal” ikke-illustrert litteratur, at jeg for enkelhets skyld vil ta utgangspunkt i tegneserien som et litterært og *lesbart* medie. Jeg er selvfølgelig klar over distinksjonen, og kommer senere i oppgaven til å diskutere tegneseriens likhetstrekk med filmen: Både filmen og tegneserien er visuelle medier som “forteller seg selv” gjennom mimesis i motsetning til litteraturens fortellerdrevne diegese (Chatman 1990). Med mindre noe annet er spesifisert benytter jeg i denne oppgaven i all hovedsak “medie” synonymt med selve kunstarten – det være film, tegneserier og litteratur – og ikke deres materielle betingelser.

tegneserieromaner. Moore har også fått høy anseelse utenfor tegneseriens verden, og har i løpet av sin karrieren blitt tildelt en rekke litteraturpriser for sitt arbeide.

Blant annet var Moore den eneste tegneserieforfatteren som nådde opp på *Time Magazines* prestisjefylte liste over de 100 viktigste engelskspråklige romanene utgitt siden 1923 (Grossmann og Lacayo 2005).<sup>3</sup> På grunn av sitt omdømme blir han derfor ofte omtalt som tegneseriemediets mest virtuose forfatter, og har dermed fått uforholdsmessig mye oppmerksomhet fra filmindustrien. Resultatet er at Moore har rukket å se hele fire verk fra sin bibliografi bli filmatisert: *From Hell* i 2001, *The League of Extraordinary Gentlemen* i 2003, *V for Vendetta* i 2005 og *Watchmen* i 2009.<sup>4</sup> Selv synes Moore – som av forskjellige årsaker verken sitter på rettigheter eller innflytelseskraft over mesteparten av sitt korpus – at disse filmatiseringene er problematiske:

I feel that if we only see comics in relationship to movies, then the best that they will ever be are films that do not move. I found it ... preferable to try and concentrate upon the things that only comics could achieve. ... So in a sense, most of my work from the '80s onwards was designed to be un-filmable (Moore i Vylenz 2003).

Med sin uttalelse spiller han den sardoniske kommentaren Douglas Wolk i toppsitatet – et spill på den ironiske åpningen av Jane Austens *Pride and Prejudice* (1813): Ikke alle tegneserier gjør seg som film.

*Watchmen*, kjent for sitt innviklede plott og labyrintiske fortellerform, var notorisk for denne “ufilmbarheten,” og prosessen med å få verket filmatisert gikk over en tyveårsperiode fra tegneseriens opprinnelige publikasjon til filmatiseringen av regissør Zack Snyder – inntil da mest kjent for filmatiseringen av Frank Millers tegneserie *300* (2006) – hadde premiere i 2009. Adaptasjonen av *V for Vendetta* hadde en like trang fødsel før regissør James McTeigue – assistent på Larry og Andy Wachowskis tungt tegneserieinspirerte *Matrix*-filmer (1999-2003) – overførte historien fra rute til lerretet i 2005.

*Watchmen* og *V for Vendetta* regnes da som blant de mest ambisiøse (om ikke mest kritikerroste) forsøkene på tegneseriefilmatiseringer siden Richard Donners *Superman* (1979) og Tim Burtons *Batman* (1989), og det falt meg derfor naturlig å velge disse to blant de fire adaptasjonene av Moores verk – ikke minst fordi de i stor grad deler mye av samme tematikk

---

<sup>3</sup> Verket som nådde opp var *Watchmen*.

<sup>4</sup> Moores virke har også bidratt til tegneseriefilmatiseringen *Constantine* (Lawrence, 2005), basert på en bifigur fra hans *Swamp Thing*; og en episode av TV-serien *Justice League Unlimited*, “For the Man Who Has Everything” (Riba, 2004), basert på en historie med samme navn Moore produserte sammen med *Watchmen*-medskaper Dave Gibbons i *Superman Annual* #11 (1985).



og idébakgrunn.

Det eksisterer imidlertid en betydelig forskjell mellom filmadaptasjoner av slike heltefigurer og deres figurnettverk – som overnevnte Batman og Superman – og mitt prosjekt: filmadaptasjoner av *tegneserieromaner*. Førstnevnte vil i større grad basere seg løsere på en eller flere *tegneserier*, mens sistnevnte ligner mer tradisjonelle filmadaptasjoner der et enkeltstående og fullstendig tegneserieforelegg adapteres mer eller mindre i sin helhet. Dette er en adaptasjonsprosess som diskutabelt gjør det lettere å sammenligne kilde og adaptasjon, men som potensielt ikke sier så mye om de særegne adaptasjonsprosessene – hvis noen – bak tegneseriefilmatiseringer.

Både *Watchmen* og *V for Vendetta* er imidlertid bare del av en eksplosiv bølge slike filmer i nyere tid.<sup>5</sup> En kan delvis forklare strømmingen med at tegneseriefilmatiseringer allerede har et etablert marked – et såkalt *kultpublikum* eller *fanskare* hvor disse ikoniske tegneseriefigurene gjennom årtier har opparbeidet seg markedskapital – som en kriserammet filmindustri dermed anser å være sikre investeringer vis-à-vis kinobilletttinntekter. Men selv om bølgetoppen er i øyenfallende i 2011, er denne samtidstendensen intet nytt. Forholdet mellom tegneserie- og filmmediet går lenger tilbake enn som så.

Få medier har nemlig vært like populære og vedvarende som tegneserie- og filmstripene de siste hundre årene.<sup>6</sup> Begge ble del av massenes bevissthet omtrent på samme tidspunkt, og har siden 1895 gjensidig påvirket hverandre på til dels uoversiktlig måter: Mange anerkjente filmskapere vokste opp med å lese tegneserier og ble inspirert av deres historier og narrative teknikker; tegneserieskapere tilbrakte i like stor grad barndommen til å se filmmesternes medrivende eventyr i kinosalen, for senere å inkorporere en lignende form for utsnitt, perspektiv og redigering i sitt eget arbeide. De to kunstformene har blandet seg gjentatte ganger på symbiotiske måter, men aldri så mye som i adaptasjonen av tegneserier.

---

<sup>5</sup> Etter en dalende interesse på 90-tallet har tegneseriefilmatiseringer fått alvorlig oppsving blant publikum igjen. Selv om trikotkledde eventyrfigurer og deres figurnettverk har dominert – eksemplifisert av *X-Men* (Singer, 2000), *Spider-Man* (Raimi, 2002), *Batman Begins* (Nolan, 2005), *Iron Man* (Favreau, 2008) og *Kick-Ass* (Vaughn, 2010) – har flere fullstendige tegneserieromaner med et noe mer variert innhold funnet veien til lerretet, slik som *Ghost World* (Zwigoff, 2001), *American Splendor* (Berman & Pulcini, 2003), *Sin City* (Rodriguez, 2005), *Persepolis* (Paronnaud, 2007), og *Scott Pilgrim vs The World* (Wright, 2010). Ifølge brukeravstemninger på den internasjonale filmdatabasen IMDB.com, anses Christopher Nolans *The Dark Knight* (2008) å være den mest populære tegneseriefilmatiseringen gjennom tidene.

<sup>6</sup> Brødrene Lumières kortfilm “L’arroseur arrose” (“Gartneren vannes”) fra 1895, som i mange sammenhenger fremheves som den første filmfortellingen, var opprinnelig basert på et tegneserieforelegg (Christiansen 2001:90).

## Repetisjon med variasjon

Vi kjenner først og fremst filmadaptasjonen både som *prosess* og som *verk* der handling eller setting fra en litterær kilde blir overført til en filmversjon med noenlunde samme innhold – bare med lyd, tale, bevegelige bilder og scenografiske utsnitt; en audiovisuell fortolkning nærere eller løsere knyttet opp mot kildeteksten adaptasjonen springer ut av. Adaptasjonen er essensielt et forsøk på en tilpasning eller bearbeidelse av kildetekstens narrative, tematiske, og stilistisk intensjon til filmmediets uttrykksform.<sup>7</sup>

Ifølge adaptasjonsforskeren Linda Hutcheon er det imidlertid også nødvendig å definere adaptasjonen som en *intertekstuell resepsjonshandling*: “we experience adaptations (as adaptations) as palimpsest through our memory of other works that resonate through repetition with variation” (Hutcheon 2006:8).

Denne repetisjonen med variasjon kommer naturlig som en følge av å se konseptualiseringen av et forelegg i filmformatets språkdrakt; å bivåne en filmskapers forsøk på å finne den rette balansen mellom kildetekstens narrative struktur og en filmisk konstruksjon som passer mediets nødvendige tempo; å overvære utforskningen av kildetekstens rollefigurer i dialog og adferd på en måte som ikke går på akkord med filmens eksposisjon; å oppleve resultatet av fysiske manifestasjoner og estetiske fortolkninger av – i tegneseriesammenheng – todimensjonale ideer. Alt dette kommer i imidlertid i møte (og potensielt kolliderer) med våre egen subjektive oppfattelse av kildeverk og adaptasjon.

I likhet med tegneserier – og dens affinitet med litteratur – står også adaptasjonen på marginen av sitt respektive akademisk område, hvilket er noe merkelig siden begge er svært dominerende opplevelsesformer innenfor hver sine kulturfelt.<sup>8</sup> Filmadaptasjoner av litterære verk er et langt større fenomen enn det er mulig å få inntrykk av ved å skimme over en samlet, vestlig filmteorikanon.

I seg selv er det noe uforståelig, og ikke bare siden litterære filmadaptasjoner danner en svært

---

<sup>7</sup> Dette er en lettere omskriving av definisjonen som er mulig å finne i *Litteraturvitenskapelig leksikon*: “adaptasjon (av lat. *adaptare*, ‘tilpasse’), tilpasning eller overføring av et litterært verk til et annet format, en annen sjanger eller et annet medium ... Adaptasjonen er en komplisert og krevende prosess ... [og i] en vellykket adaptasjon er det originale litterære verket transformert til et nytt estetisk produkt” (Lothe m.fl. 2007:16). Det ligger i Lothes definisjon et verdiladet utsagn om adaptasjonens anlegg for vellykkethet, men dette beror ofte på et subjektivt og vanskelig etterprøvbart ståsted. Hva som er vellykket for noen – McTeigue og Snyder, for eksempel – er ikke nødvendigvis vellykket for andre – inkludert Moore selv.

<sup>8</sup> Nettopp fordi jeg tar for meg to marginaliserte felt innen to større fagområder ved humaniora, går jeg ut ifra at denne oppgavens lesere allerede innehar et godt begrepsapparat og medieforståelse innenfor både litteratur- og medievitenskap. I motsatt tilfelle ville det ikke vært plass i denne oppgaven å gjøre de dypdykk i tegneserie- og adaptasjonsteori som den følgende undersøkelse krever.

høy prosentandel av alle filmer som noensinne blir produsert (Hutcheon 2006:4), men også fordi all film – ikke utelukkende de som tar sitt utgangspunkt fra litteratur eller historiske skriftkilder – må kunne sies å være en form for adaptasjon: Enten den originale kilden stammer fra et manus, nedskrevne dialoger, sceneanvisninger, eller bare tilfeldige ideer notert på ei skriveblokk, er det tekstlige ideer som danner modellen for filmen. All filminnspilling, ved bruk av sine egne verktøy, prøver å overføre innholdet fra en skriftlig (eller enkelte ganger en verbal) kilde til sitt eget audiovisuelle språk.

Den allsidige filmteoretikeren Robert Stam har gått så langt som å kalle adaptasjonen et fellesfenomen i all kunstproduksjon: Det er ikke bare adaptasjoner som medieres gjennom intertekstuelle kilder; de manifesterer en sannhet om alle former for kunst – “that they are all on some level ‘derivate’” (Stam 2005:45). I sine utlegninger om adaptasjonsteori følger Stam i fotsporene av filmhistoriker Dudley Andrew, som med sin konsise og innflytelsesrike artikkel “Adaptation” (1984) i filmteoriantologien *Film Theory and Criticism* påpeker analogien mellom adaptasjonsprosessen og filmproduksjon generelt: “Its distinctive feature, the matching of the cinematic sign system to prior achievement in some other system, can be shown to be distinctive of all representational cinema” (Andrew 1999:452).

Hutcheon fortsetter den pluralistiske vendingen som starter med Andrew og Stam, når hun hevder at adaptasjonen er “a derivation that is not derivative – a work that is second without being secondary,” før hun taktfast avslutter sin bok *Theories of Adaptation* (2006) med å si at “adaptation is the norm, not the exception” (8,177).

Denne oppgaven er derfor et forsøk på å komme under huden på adaptasjonsfenomenet. Med utgangspunkt i nevnte teoretikere vil jeg i det følgende fokusere på muligheter og begrensninger adaptasjonen møter på med sin strategiske tilbøyelighet for repetisjon med variasjon. Det mest spesielle ved filmatiseringer av tegneserier er imidlertid adaptasjonens sammensatte forhold til tegneserieverkets stil.

## **Stil og stemning**

Hvis en ønsker å evaluere tegneserier på et kritisk nivå, er det viktig fokusere på dens stil, sier tegneseriskribenten Douglas Wolk i *Reading Comics, How Graphic Novels Work and What They Mean* (2007): “When you look at a comic book, you’re not seeing either the world or a direct representation of the world; what you’re seeing is an interpretation or transformation of that world, with aspects that are exaggerated, adapted, or invented” (24). Siden tegneseriens mest i øyenfallende bestanddel er bokstavelig talt dens overdrevne, tilpassede eller

innfallsrike *visuelle* dimensjon, er det kanskje mulig å lete etter en stildefinisjon gitt på et medie som også vektlegger dette aspektet.

Den anerkjente filmteoretikeren David Bordwell definerer stil, i utgangspunktet relatert til film, som ensbetydende med en “systematic and significant use of techniques of the medium” (Bordwell 1997:4). Han mener også filmpoetikkens viktigste metodologiske spørsmål er “[h]ow are films made in order to elicit certain effects? (Bordwell 2008:54).

Bordwell vektlegger altså det praktiske elementet i sin stildefinisjon, men ser i tillegg på hvilken effekt det har på tilskueren. Wolks tilnærming – som tar utgangspunkt i å betrakte tegneserier i retning av litterære verk – sammenfaller likevel med Bordwells. Han kaller stil i tegneseriesammenheng “a distinctive, coherent, and interesting aesthetic expressed in the way a comic’s story is told,” og utdyper argumentasjonen med å påkalle alle elementene som går med til å lage tegneseriens “‘look and feel,’ ... the things that affect the reading experience irrespective of the story’s content” som den lingvistisk tonen, historiens struktur og rytme, og tegneseriens idiomatiske strek (Wolk 2007:20,24).

Tegneseriefilmatiseringer som *Watchmen* og *V for Vendetta* etterstreber nok å gjenskape kildetekstens “look and feel”, men i mine øyne bør filmskaperne også forsøksvis fokusere på den estetisk erfaringen av tegneseriens *stemning*. Jeg mener stemningen oppleves mye mer distinkt i tegneserier enn i annen litteratur – ikke bare siden det allerede foreligger en visuell bestanddel av verket (en prekær sådan), men også fordi denne bestanddelen ikke kommer til live uten leseren.

Stemning er en vanskelig definerbare størrelse. I mine øyne oppstår den når leseren kommer i møte med samspillet mellom tekst, bilde og tegneseriens fortelling. Stemningen fostres ikke utelukkende av leserens sinnsstemning eller subjektive oppfattelse av tegneseriens atmosfære, men katalyseres også av selve leseropplevelsen som oppstår av fortellingens narrative distanse og perspektiv. For å lettere omskrive begrepsverktøyet popularisert av den franske litteraturteoretikeren Gérard Genette (1980): Stemning blir i tegneseriesammenheng en slags fortellingens modalitet.

Den kan ses på som en løs avart av kunstestetiker Gernot Böhmes atmosfærebegrep, hvilket han mener benyttes “in the form of reference to the powerful atmosphere of a work, to atmospheric effect or rather atmospheric mode of presentation” (Böhme 1993:113).

Atmosfærebegrepet kan da benyttes analogisk til å belyse forholdet mellom tegneseriens “look and feel” – den atmosfæriske *representasjons*metoden – og stemning – dens

atmosfæriske *resepsjonsmetode*. Stemning opererer derfor på nivået der historien, fortellingsakten og leseropplevelsen agerer med hverandre.<sup>9</sup>

Pioneren Scott McCloud skriver i sitt tegneserieteoretiske verk *Understanding Comics* (1993) at vi lettere blir sugd inn i en tegneserietekst enn andre tekster: “when you enter the world of the cartoon ... you see yourself” (36). Han mener mediets latente tvetydighet beror på dets dynamisering av rom og oppstyking av tid: Det kreves i tegneserier alltid en spesiell leseraktivitet i forståelsen av hvor mye tid som har gått eller hvor langt rollefigurene har forflyttet seg mellom rute til rute. Tegneserien drar deg inn i dens verden, og gjør deg medskyldig siden det er du selv som opprettholder eksistensen av fortellingen og driver handlingen videre gjennom den aktive rollen som leser, analytiker, og sammenbinder av rutenes visuelle informasjon.

Delaktigheten leseren oppnår når vedkommende konstruerer overgangene fra rute til rute kaller McCloud ‘closure’ (slutning eller sammenføyning) – en aktivitet der en helhetlig forstand skapes ut av enkeltdeler som hver for seg ikke gir samme mening. Tegneserien oppnår dette gjennom bildeforløpet, og leserens meningssammenføyning gir vedkommende større mulighet for å putte seg selv inn i eller identifisere seg med den narrative situasjonen.

Nå er kanskje ikke dette et redskap unikt for tegneserien, men der det i filmen blir sett på som en av flere muligheter – som i Sergej Eisesteins montasjeteorier – er denne delaktigheten en helt nødvendig bestanddel av tegneseriens byggesteiner.

## Mer om Moore

Tegneseriemediet har de siste tretti årene gjennomgått mer realistiske og ofte brutale endringer, som muligens sidestiller seg med endringene i vårt eget samfunn. Denne transformasjonen har i enkelte tilfeller også gitt mediet større politisk gjennomslag, som i Art Spiegelmans oppgjør med jødeforfølgelsen under andre verdenskrig,

*Maus* (1986), og Frank Millers pseudo-fascistiske og ultravoldelige variant av Batman i *The*



Ill. 1: Da tegneserien vokste opp – ’80-tallets tre store: *The Dark Knight Returns*, *Watchmen*, og *Maus*.

<sup>9</sup> Jeg vil i det følgende ikke kommentere Genettes modalitetsbegrep eller Bhômes atmosfærebegrep ytterligere. For videre lesning, se *Narrative Discourse. An Essay in Method* (1995 [1980]) og “Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics” i *Thesis Eleven* nr. 36 (1993).

*Dark Knight Returns* (1986). Moore på sin side skapte i *Marvelman* en erkebritisk superhelt som stiller i stand et utopia for hele menneskeheten ved å få bukt med kapitalisme, kjernekraft, klimakatastrofer, og sosiale klasseforskjeller. I *Swamp Thing* benyttet Moore seg også av skrekk- og *fantasy*-sjangeren for å ta opp spørsmål om miljøvern.

Både *Marvelman* og *Swamp Thing* var basert på tidligere seriefigurer, men ble i Moores hender dekonstruert til å passe en sosiopolitisk og historisk virkelighet. *V for Vendetta* – et originalt verk – kritiserte Thatcher-regjeringen på metaforisk vis gjennom dystopiske science fiction-troper à George Orwell og Aldous Huxley. Mens *Watchmen*, planlagt som en slags superhelte tegneseriens *Moby Dick*, tok et realistisk blikk på maktfantasiene bak superheltsjangerens konvensjoner og sidestilte den med aggressiv amerikansk utenrikspolitikk under Reagan-perioden – verkets hovedanliggende: “For me, the ’80s were worrying. ‘Mutually assured destruction.’ ‘Voodoo economics.’ A culture of complacency... I was writing about times I lived in” (Moore i Jensen 2005).

Alle disse seriene bidro til en renessanse i mediet, i hvert fall blant engelskspråklige tegneserier, på høyde med det såkalte ‘sølvalder’-skiftet som fulgte av nytt sensurreglement på midten ’60-tallet. Spørsmålene *Watchmen* og *V for Vendetta* stilte var spesielt tankevekkende: Hvordan ville samfunnet vårt sett ut om maskerte hevner og sosiopater med overmenneskelige krefter eksisterte i det virkelige liv og hadde tatt loven i egne hender – eller verre: hva om statsledere forestilte seg at de var i lignende posisjoner? Og hvordan vil disse famøse heltene fungere i et samfunn der superskurken ikke er en fargerik, stormannsgal massemorder, men onde og gjennomkorrumperte samfunnsstrukturer? Apokalypsen og *Fugl Phoenix*-aspektet var en felles tematikk for begge verk.

På mange måter ligner Moores fortellinger dekonstruksjonens formål, slik den beskrives av Jaques Derrida: “A work is at once order and its ruin” (1993:122). Gjennom sine verk adapterer Moore historiske hendelser til sine egne formål – noe som diskutabelt katalyserer en reevaluering og “gjenlesning” av verdenshistorien i seg selv, og gir den ytterligere resonans for leseren. Ved å plukke historien fra hverandre og kynisk se på dens bestanddeler – alle menneskelig svakheter, blundere og kompromissløs overlevelsestrang – produserer Moore perspektiver på etikk og moral i populærkulturelt format.

Er det forresten mulig å snakke om en helhetlig Alan Moore-stil? Hans metode kan best beskrives som kulturell pastisj, politisk pessimisme og lek med form. Så og si alle tegneseriene han har skapt, er inspirert av en populærkulturell kilde fra fortiden som han bygger videre på og diskutabelt forbedrer: “He’s a connoisseur of pop wonders and cool trash

and successful hackery of every era” demonstrerer Wolk, og mener at magien bak Moores stil nettopp baserer seg hvordan han bruker denne kunnskapen om realhistorien: “they answer readers’ need to understand their own culture and experience” (Wolk 2007:232). I hvor stor grad lar dette seg overføre i filmatiseringen?

## **Adaptasjonens nye virkelighet**

Ved siden av stil og stemning og fortellingens innhold, vil et av de største mulige ankepunktene ved enhver Moore-adaptasjon være hvorvidt filmene klarer ivareta den politiske dimensjonen i overføringsprosessen. Har det politiske en egen estetikk? I *Watchmens* sammenheng, der filmskaperne først og fremst har vært ute etter å lage en *periodefilm* – en film situert par-og-tjue år tilbake i tid gjennom scenografisk pastisj – vil et verk med metaforisk kaldkrigs-kritikk ha begrenset politisk interesse for publikum i dag.

*Watchmen* ble frarøvet sin politiske aktualitet da den kalde krigen tok slutt, og den politiske gjennomslagskraften verket hadde da det ble lansert i 1986, eksisterer nok ikke lenger i dag. Det politiske elementet blir muligens derfor oppfattet av nåtidens lesere som et *historisk* dokument (paradoksalt nok, siden verket beretter om en alternativ historie som aldri eksisterte). Samtidig ga angrepet på World Trade Centre 11. september 2001 verket fornyet relevans i form av terrorfrykt.

“Kampen mot terrorisme” – og elementer av dette, som religiøs fundamentalisme – er diskutabelt vår tids kalde krig, noe som på morbid vis gagnar og beriker forståelsen av *Watchmens* filmatisering. Ifølge manusforfatter David Hayter lå planene om filmatiseringen brakk inntil terrorhendelsen: “One thing that has tripped up Hollywood is the Cold War setting, when there was a sense of impending doom. With 9/11, unfortunately, we got it right back again” (Hayter i Jensen 2005).

Tvillingtårnene til World Trade Center er derfor svært sentrale i bakgrunnen i flere scener nettopp for å spille på symbolverdien deres. Også rollefiguren Rorschachs kommentar, “an attack on one of us is an attack on all of us” (Snyder, 2009), speiler retorikken til tidligere president George Bush Jr. i etterkant av terrorhendelsen, og er ment å understreke parallellen ytterligere.

I *V for Vendetta*s sammenheng, når verket *aktualiseres*, beholdes mye av den politiske kommentaren, men da oppdatert til en annen tid, for et annet samfunn og for et annet publikum enn den opprinnelige tegneserien var tilsiktet.

Der Moore i metaforisk drakt foreslo en anarkistisk revolusjon mot det britiske autoritetsveldet på '80-tallet – inkludert bekymring over blomstringen av nynazistiske strømninger på kontinentet – er den politiske rekkevidden i filmen forflyttet til et amerikanskliberalistisk oppgjør mot ny-konservatisme, personovervåkning vis-à-vis *The Patriot Act*, og kritikk av konsentrasjonsleirene i Abu Grahیب og Guantanamo Bay.

For at en filmatisering skal ha politisk gjennomslagskraft i den tidsperioden den produseres for, må adaptasjonen nødvendigvis oppdatere kildeverkets budskap hvis det har gått lang tid mellom forelegget ble skrevet og adaptasjonen ble gjennomført. Imidlertid vil dette gå noe på bekostning av kildetekstens originale budskap. Som Robert Stam sier, “The adapter, it seems, can never win” (2005:8).<sup>10</sup>

## Metode og oppgavestruktur

Den følgende oppgaven er delt inn i tre seksjoner. Del én består av en teoretisk utlegning av tegneserier og adaptasjon, som både foreslår en særegen måte å lese tegneserier i henhold til en estetisk erfaring av *stemning*, og som samtidig peiler ut en *pluralistisk* forståelse av adaptasjoner som historisk sett har vært fanget innenfor en *trofasthetsdiksurs*. Del to og tre er rene nærlesningskapitler der både kildeverkene og filmatiseringenes tekst og kontekst gjennomgås for å underbygge og videreutvikle funnene gjort i teorikapitlet

Det er først i løpet av de siste tretti årene at tegneserien har oppnådd nevneverdig akademisk interesse, og smått om senn utviklet seg til et eget fagfelt. At det sammenfaller med den realistiske vendingen i mediet, er ingen overraskelse. Som nevnt trengs en viss grad av mediehistorisk oversikt og sjangerdiskusjon i undersøkelsen av *Watchmen* og *V for Vendetta*. Å imøtekomme disse politiske tegneserieromanene enten fra et estetisk eller et sosiologisk perspektiv alene, vil potensielt ryste dem ut av sin opprinnelige mening. Det er også muligens dette elementet filmatiseringene på hver sin måte har slitt med i sin fortolkning og adaptasjonsprosess.

Europeisk tegneserieteori foretrekker nesten utelukkende en semiotisk tilnærming til mediet. Jeg har imidlertid valgt å fokusere på mottakerperspektivet som oppstår ut fra en kvalitativ og

---

<sup>10</sup> Det er interessant å notere seg at både McTeigue på *V for Vendetta* og Snyder på *Watchmen* rådførte seg med og hadde et tett samarbeid med de respektive tegneseriens illustratører, henholdsvis David Lloyd og Dave Gibbons. Moore har fått mesteparten av rosen for begge verk, men det er ikke å gå for langt å påstå at illustratørene står for halvparten av jobben. Der Moore er kjent for uttalelser som “I increasingly fear that nothing good can come of almost any adaptation” (sitert i *Movies on MTV.com* 2007), har imidlertid både Lloyd (“I think what they’ve done is a really great adaptation” i *Vespe* 2006a) – og Gibbons (“I’m overwhelmed by the commitment, the passion, the palpable desire to do this right” i *Aperlo* 2009:137) – uttalt seg langt mer positivt.



formalistisk nærlesning av verkenes tema, fortelling, stil og stemning. Jeg vil derfor i det store og hele lene meg mye på allerede nevnte Scott McClouds teorier i denne nærlesningen.

McCloud representerer en nyere amerikansk leserorientert posisjon, og både han og hans likesinnedes teorier – et ensemble bestående av blant annet *The Spirit*-skaper Will Eisner og tegneseriehistorikerne Robert C. Harvey, Roger Sabin, Richard Reynolds og Hans-Christian Christiansen – vil benyttes i det påfølgende teorikapittelet. Dette innlemmes med aktuell filmadaptasjonsteori, representert av blant annet allerede siterte Robert Stam og Linda Hutcheon, sammen med Dudley Andrew og adaptasjonsforskerne Brian McFarlane og Pascal Lefèvre. Deres argumentasjon underbygges av relevant medie- og litteraturteori.

Ved å kombinere stildefinisjonen utlagt tidligere i denne innledningen med mine egne kommentarer til tegneseriens stemning, etablerer jeg et utgangspunkt for å diskutere de stilistiske utsigelsene i *Watchmen*, *V for Vendetta* og deres filmadaptasjoner.

Kapittel 3 inneholder en nærlesning av *Watchmen*-tegneserien og Zack Snyders filmatisering. Her vil blant annet lesninger gjort av overnevnte Douglas Wolk, sammen med litteraturviter Geoff Klock og kulturhistoriker Sean Carney, forme min egen forståelse av kildeverket som jeg da tar utgangspunkt i under den komparative adaptasjonsanalysen. Jeg fortsetter i kapittel 4 med et skråblikk på *V for Vendetta* og filmatiseringen av James McTeigue. Kulturfilosof Frederic Jameson sin analyse av science fiction-sjangeren vil her danne et av flere fundament for nærlesningen av kildeverk og adaptasjon. Siste kapittel utgjør avsluttende og oppsummerende observasjoner av undersøkelsens resultater.

Både forfatter Moore, illustratørene Gibbons og Lloyd og regissørene Snyder og McTeigue vil tidvis siteres for å underbygge analysen. Ved å peke på strømninger i humaniora som gjorde det “lovløst” å ta utgangspunkt i det intensjonale standpunktet, postulerer Hutcheon at vi må på nytt tenke gjennom økonomiske, kulturelle, estetiske, politiske og andre komplekse motiver eller intensjoner i adaptasjonsprosessen, som alle er institusjonelle og personlige elementer både filmskaperen møter på i den kreative prosessen ved å adaptere, og som analytikeren burde ta hensyn til i opplevelsen av adaptasjonen (Hutcheon 2006:95,106).<sup>11</sup> Jeg må likevel understreke at tegneserie- og filmskaperens synspunkter på ingen måte vil utgjøre bærebjelken i argumentasjonen, men benyttes for å belyse momenter som er interessante for analysen.

---

<sup>11</sup> Se til dels W.K. Wimsatt og Monroe Beardsleys “The Intentional Fallacy” (1946), Roland Barthes’ “The Death of the Author” (1967) og Michel Foucaults “What is an Author?” (1969).

Jeg kommer til å sammenligne enkelte episoder fra både tegneserie og film, blant annet deres anslag. Samtidig vil jeg belyse påfallende elementer som er særegne enten for kildeverket eller adaptasjonen, og som bidrar til økt innsikt om adaptasjonsprosessen. Dette vil gjøre den komparative analysen – med fokus på fortelling, tema, stil og stemning – noe mer overkommelig. Jeg velger å illustrere argumentasjonen min der jeg finner det er nødvendig.

Jeg er klar over at mitt prosjekt – bruken av min egen begrepsutlegning vedrørende stemning som et vurderingskriterium i nærlesningene – foregår på et subjektivt og potensielt fruktløst plan. Men forholdet mellom tegneserier og film, og tegneseriefilmatiseringen som et amalgam av disse, er fortsatt temmelig upløyd mark i akademisk sammenheng. En undersøkelse på dette feltet må derfor driste seg til å tenke nytt, lansere nye ideer, og prøve ut strategier som muligens oppfattes uakademiske. McClouds *Understanding Comics* er i aller høyeste grad et slikt prosjekt, og er i dag blant teoriverkene som hyppigst siteres i masteroppgaver med tegneserietema.<sup>12</sup>

Intensjonen min er dermed å forsøksvis tilrettelegge for en fremtidig debatt av tegneseriefilmatiseringer, og samtidig belyse tegneseriens anlegg for å fortelle politiske fabler gjennom *Watchmen* og *V for Vendetta*s ideologiske plott.

For plottene deres *er* eksepsjonelt gode (se forordet). Det sardoniske sitatet til Wolk i toppen av denne innledningen oppfattes dermed ikke like ironisk for regissører som Snyder og McTeigue – visjonære og delvis politisk bevisste filmskapere som vokste opp med å lese Moore og andres tegneserier entusiastisk på sengekanten, samtidig som de tilegnet seg filmyrkets kunnskaper. For dem *er* Wolks utsagn en universell anerkjent sannhet: Enkelte tegneserier utgjør *ypperlig* føde for filmprosjekter.

---

<sup>12</sup> Se til dels Aarbø (2009), Goksøyr (2008), Klafstad (2008) og Larsen (2008).

Adaptation is a peculiar form of  
discourse but not an unthinkable one  
— Dudley Andrew<sup>13</sup>

## **Kapittel 2: Tegneserie- og adaptasjonsteori**

---

Dette kapittelet legger både det teoretiske fundamentet for de påfølgende nærlesningene og skisserer måter å lese og forstå tegneserier og adaptasjoner på. Først introduserer jeg momenter innenfor tegneserieteori som er aktuelle for den kommende verksanalysen av *Watchmen* og *V for Vendetta* – inkludert relevante begrepsavklaringer og en utlegning av mediets mest dominerende fortelling, superheltsjangeren. Deretter går jeg nærmere inn på de adaptasjonsteoretiske momentene som tas med videre i lesningen av filmatiseringene, hvilket omfatter en kort sammenligning av tegneserien og filmens formspråk. Tegneserien så vel som adaptasjonen – og tegneseriefilmatiseringen spesifikt – kan fremstå som merkelige diskursfelt, men er, som Dudley Andrew sier, ikke utenkelige.

### **En real tegneseriedefinisjon**

Selve *jakten* på en tegneseriedefinisjon virker i mange tilfeller mer fruktbart enn *resultatet*, fordi sistnevnte ofte fremstår for altomfattende til å være særlig anvendelig på alle tegneserietekster. Og nettopp siden det er så vanskelig å inkludere alle momenter vi relaterer til begrepet *tegneserie* i enkle ordelag, har definisjoner av mediet en tendens til å bli større essay eller verk i seg selv, hevder den amerikanske tegneseriehistorikeren Robert C. Harvey (2005:17). Definisjonsjakten kretser rundt hva som anses å være mediets to hovedaspekter: samspillet mellom tekst og bilde eller mellom flere bilder satt i sammenheng i en sekvens.

Tegneserieskaperen Scott McCloud står i en helt sentral posisjon innen amerikansk tegneserieteori, grunnet hans *Understanding Comics* (1993). McCloud var såpass trygg på at tegneseriemediet kunne uttrykke hva som helst at han produserte tegneserieteoriene sine *som en tegneserie* – et effektivt grep for å illustrere teoriene innenfor mediets egen diskurs. I *Understanding Comics* fremstår nesten en tredje posisjon som vokser ut av de to overnevnte: McCloud ser tegneserien som “a medium where the audience is a willing and conscious collaborator and *closure* is the agent of change, time and motion” (1993:65, *mk*).

*Understanding Comics* kan leses som en boklangt forsøk på favne om hele mediet – noe som understreker Harveys poeng over – og McCloud tar utgangspunkt i en definisjon han bruker

---

<sup>13</sup> Fra “Adaptation” (Andrew 1999 [1984]:460).

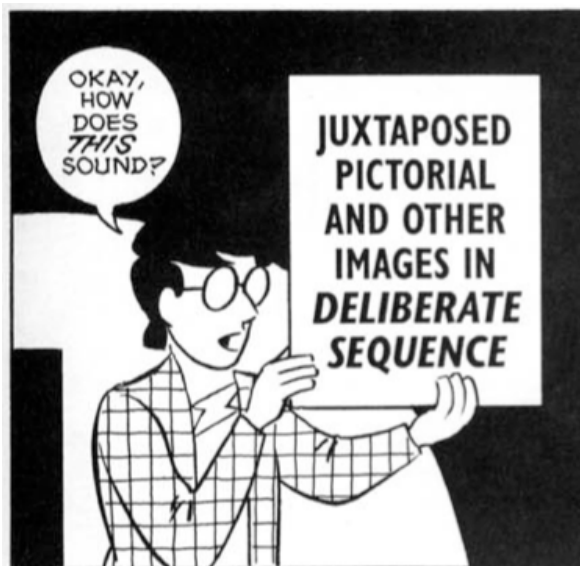
resten av boka på å legitimere: “Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey informations and/or to produce an aesthetic response in the viewer” (McCloud 1993:9). Denne definisjonen vektlegger tilsynelatende bildesekvensen mest.

Harvey på sin side, som i *Comics as Philosophy*, forsøker å heve diskusjonen om mediet på et filosofisk nivå, skriver at “the essential characteristic of comics – the thing that distinguishes it from other kinds of

pictorial narratives – is the incorporation of verbal content” (Harvey 2005:19). Han får medhold av tegneserieforsker Gene Kannenberg Jr. I sin analyse av tegneserieskaper Chris Wares verk – kjent for blant annet *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid on Earth* (2000) – påkaller Kannenberg begrepet “visuell polyfoni” i forbindelse med tekst- og bildesamspillet: “presenting two narratives within one contextual space ... brings with it the possibility for a third interpretation” (Kannenberg 2001:184). McCloud er ikke nødvendigvis uenig. Hans definisjon anerkjenner også blandingen av tekst og bilde: Senere i McClouds analyse forstår vi at “other images” – ikon – også kan betyr ord.

Douglas Wolk belyser problematiske aspekter ved både McCloud, Harvey og Kannenbergs definisjoner. Han viser til hva som skjer hvis en prøver å sette opp ei innhegning rundt hva som regnes å være tegneserier eller ei: “first, the medium always wriggles across that boundary, and second, whatever politics are implicit in the definition always boomerang on the definer” (Wolk 2007:17).<sup>14</sup>

En av de beste – men kanskje ikke mest akademiske – beskrivelsene på mediet jeg har kommet over stammer derfor fra serieskaperen Chris Ware selv: “By synthesizing the visual mechanics of written language with the effects of seeing, a comic strip ‘fools’ you into the illusion of ‘theater’ by letting you think you’re ‘watching’ an event transpire, when you’re actually reading it!” (siteret i Kannenberg 2001:176). Sammen med Wares beskrivelse av leserens rolle, er McCloud faktisk den eneste som snakker om selve leseraktiviteten



Ill. 2: En tegneseriedefinisjon på tegneseriens premisser (McCloud 1993:9).

<sup>14</sup> McClouds definisjon, for eksempel, tar ikke inn over seg tegneserier som bare består av én rute. Og grensene mellom tegneserier og barnebøker virker vage (Horrocks 2001).

tegneserien krever, og er i tillegg unik i sin teoretiske utlegning om leserens estetiske respons eller utbytte av denne aktiviteten. Foreløpig lar jeg derfor McClouds noe begrensede definisjon være et arbeidsverktøy for min egen fruktbare og oppgavelange undersøkelse.

## Grep om tegneseriebegrep

Tegneserieteori er en forholdsvis ny geskjeft i akademiske sirkler, og det kan være nyttig med begrepsavklaringer. Siden det ikke finnes et faglig etablert norsk begrepsapparat for å diskutere tegneserieform, -stil, -innhold eller -lesning, er jeg nødt til å oversette og ta i bruk norske erstatninger.

For å ta det viktigste først: Det norske begrepet *tegneserie* minner om det tilsvarende franske begrepet ‘bande dessinée’ (remse eller tegnet stripe), og virker derfor svært konsist å bruke i oppgavesammenheng. Engelske ‘panel’ eller ‘frame,’ boksen som inneholder ett bildeutsnitt eller én scene, kan oversettes med *rute*. ‘Border’ – den ytre linjen utenfor alle rutene på siden – kan sidestilles med *rammen*. Mellomrommet mellom rutene, det engelskmennene kaller ‘gutter’, kan på norsk kanskje best uttrykkes med *renne* – et begrep jeg kommer nærmere inn på senere. Andre ord er mer selvforklarende, som *snakkeboblen* (dialogen som uttrykkes av tegneseriefigurene), *tankeboblen* (tegneseriefigurenes indre monolog) og *tekst/fortellerboksen* (skriftlig informasjon fra en figurs tankesett eller en fortellerstemme). Typografiske lydeffekter gjengitt som grafisk utformede bokstaver, *onomatopoeia*, er også et viktig begrep å ha med seg, men som vi skal se av *Watchmen* og *V for Vendetta*s særegne stiler, er det i denne sammenheng overflødig.

Når det kommer til tegneseriens format og innhold blir bildet fort litt mer brysomt. En tegneserie er som regel utgitt som et *hefte* med mykt omslag og med stiftet rygg, i andre tilfeller et *album* innbundet i bokform og stive permer. Problematisk blir det først når vi tar inn over oss engelske moteordet ‘graphic novel’.

Begrepet oppstod som et PR-triks fra tegneserieforlagenes salgsavdelinger for å nå frem til et voksenere publikum i kjølvannet av blant annet Art Spiegelmanns suksess i 1986 med Holocaust-tegneserien *Maus*. Tegneseriehistoriker Roger Sabin definerer i sitt altomfattende verk *Comics, Comix and Graphical Novels* (1996) tegneserieromaner som “lengthy comics in book form with a thematic unity” (165), noe som ikke nødvendigvis beskriver alle tegneserieromaner.<sup>15</sup> Alan Moore selv avfeier begrepet som en feide mellom industrien og

---

<sup>15</sup> Sabin tar som sitt utgangspunkt blesten rundt ‘graphic novel’-formatet i 1987: “as a result ..., graphic novels were taken up in high-street bookshops and public libraries, where special shelves were devoted to them. At the

mediet (Groth 1990:22); og i det boklange intervjuet gjort av ham i George Khourys *The Extraordinary Works of Alan Moore* (2008) legger han til: “If graphic novel is to mean anything, then the word ‘novel’ must have some meaning as well as the word ‘graphic’” (122).

Tegneserieskaper Eddie Campbell, som sammen med Moore dissekerte Jack the Ripper-myten på metafysisk vis i *From Hell* (1999), lanserte et ironisk manifest i tidsskriftet *Comics Journal* hvor han ønsket å avsløre tittelens pretensiøse bakgrunn. Campbell peker på at begrepet er mer ørkesløst benyttet av lesere som krever høyere status for tegneseriemediet, enn det brukes av faktiske serieskaper. Han hevder ‘graphic novel’ er keiserens nye klær, og tilslører det formale arbeidet bak en tegneserie: “[It] signifies a movement ... or an ongoing event, rather than a form, [and] there is nothing to be gained by defining it” (Campbell 2004).

Norske forlag har enkelt og greit gitt oversatte ‘graphic novels’ slik som *Watchmen* og *V for Vendetta* betegnelsen “tegneserieromaner,” og jeg benytter derfor dette uttrykket tidvis under nærlesningen. Blant engelske serieskaper har disse *samleheftene/albumene* et mer passende kallenavn som ‘trade paperbacks/hardbacks,’ da de samler enkeltstående hefteutgivelser i større ‘volumes’ eller innbundet fellesutgivelser. Det semantiske begrepet beskriver altså intet mindre enn en *lang* tegneserie.

## Slutning og leserens delaktighet

Selv om det eksisterte semiotiske og strukturalistiske tradisjoner innen tegneserieforskning i Europa allerede på ’60-tallet, regnes tegneserieskaper Will Eisners *Comics and Sequential Art* (1985) som en av de første seriøse tegneseriefagbøkene – en bok med både teoretisk og praktisk agenda. Eksemplifisert med utdrag fra Eisners egen verkproduksjon, deriblant *A Contract With God* (1978), illustrerer Eisner på didaktisk vis en rekke konvensjoner ved mediet – blant dem mange han selv var en av pionerene for – og gir innblikk i den kreative prosessen bak tegneserieskapning.

Eisner så tegneserien 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” (Eisner 2006:5) Han var også tidlig ute med å påpeke at tegneserielesning er en helt spesiell aktivitet: Siden billedkunstens bestanddeler (perspektiv, symmetri, penselstrøk) og skrivekunstens (grammatikk, plott,

---

same time, the many reviews in the literary sections of newspapers meant that the names of Alan Moore and Frank Miller became widely recognized” (Sabin 1996:165). Grunnen til at både “formatet” og begrepet vedvarte mener Sabin er fordi det “opened up fresh storytelling possibilities. Put simply, in a longer narrative there was more scope for building up tension, generating atmosphere, developing characters and so on” (ibid).

syntaks) projiseres over hverandre, er leseren nødt til bruke både visuelle og verbale tolkningsverktøy i tandem, hvilket gjør lesningen “an act of both aesthetic perception and intellectual pursuit” (ibid: 8).

Et eksempel på dette oppstår i samspillet mellom det skrevne ord og det tegnede bildet. En tegneseriefortelling forekommer ikke blant ordene eller bildene alene, men et sted midt i mellom, et rom som Roger Sabin kaller “the marriage of text and image” (Sabin 1993:9). Identifiseringen av dette rommet lener seg på en aktiv deltakelse fra leseren. Denne delaktigheten blir av McCloud referert til som ‘closure’ (sammenføyning eller slutning),<sup>16</sup> der leseren fyller inn rommet mellom tekst og bilde, men også tomrommet i renna mellom hver enkelt rute (McCloud 1993:63). Det særegne ved denne leserprosessen er at den får oss til å lese ord og bilder – eller ei rute og en annen – annerledes enn om vi skulle lest dem hver for seg: “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” (ibid: 67). McCloud kaller da også slutning en tegneseriens grammatikk.<sup>17</sup>

Slutningen leseren trekker ved å se de to rutene til høyre – en mann i ferd med angripe en annen med øks, og et skrik i nattens mørke – er at et drap forekommer. Det gis imidlertid ingen indikativ av bildene, *lest hver for seg*, om at noen blir drept: Drapet er ikke avbildet. Det er hver enkelt leasers meningssammenføyning – basert på deres tidligere leseerfaringer – som er blitt morderen, for drapet eksisterer bare i overgangen mellom rutene, i renna: “in the limbo of the gutter, human imagination takes two separate images and transform them into a single idea” (ibid: 66). Og drapet, på grunn av denne subjektive konstruksjonen, er derfor forskjellig fra én leser til en annen. Her blir



Ill. 3: “To kill a man between panels is to condemn him to a thousand deaths” (McCloud 1993:69).

<sup>16</sup> ‘Closure’ blir i flere sammenhenger direkteoversatt på norsk til *lukning* (Klafstad 2008, Aarbø 2009), men jeg mener *sammenføyning* eller *slutning* beskriver selve leseakten bedre, selv om jeg anerkjenner at også disse ordene er noe upresise i forhold til McClouds konsept.

<sup>17</sup> McCloud er ikke utpreget akademisk, og tegn på faglig umodenhet kan ses i at han noe upresist setter likhetstegn mellom tegneserien som kunstart, medie, form eller fartøy for alle dens forfattere, illustratører, trender, genrer, stiler, innhold og tematikk (Horrocks 2001). Når jeg likevel finner McCloud anvendelig i analysesammenheng, er det fordi jeg opplever hans jakt på en tegneseriedefinisjon og –teori som nyttige for mine egne forsøk på utlegninger om leser/tilskueraktivitet og affiniteten til stemning.

leseren i høy grad mediet for fortellingen.

Det å lese tegneserier mener McCloud derfor er det samme som å oppleve tid spatielt, for i tegneseriens verden er tid og rom det samme: “as readers we’re left with only a vague sense that as our eyes are moving through space, they’re also moving through time – we just don’t know by how much!” (ibid:100). McCloud går deretter videre med å liste opp forskjellige kategorier av ruteoverganger hvor graden av slutning nødvendig for å skape sammenheng øker for hver kategori:

*Øyeblikk-til-øyeblikk*, hvor to tilstander portretteres umiddelbart etter hverandre med minimale endringer; *handling-til-handling*, der vi ser ei handling skape en reaksjon eller et resultat i påfølgende rute; *objekt-til-objekt*, hvor rutene veksler mellom forskjellige momenter innenfor samme scene som i illustrasjonen over, der vi faktisk ikke “ser” handlingen, bare dets resultat; *scene-til-scene*, hvor vi beveger oss fra ett sted eller rom til et annet; *aspekt-til-aspekt*, en montasje av bilder som benyttes for å gi innblikk i en tilstand, idé, et rom eller en følelse; og *non sequitur*, hvor det ikke eksisterer noen logiske ruteoverganger, men der leseren likevel leter etter en mening ved bruk av slutning. Slutning er dermed i bunn og grunn tegneseriens måte å simulere passeringen av tid og bevegelse mellom rom (ibid: 70ff).

Denne bevisste og noen ganger utilsiktede delaktigheten fra leserens side er et av mediets mest unike trekk: “Every act committed to paper by the comics artist is aided and abetted by a silent accomplice. An equal partner in crime known as the reader” (ibid: 68). Slutning forekommer som sagt ikke utelukkende mellom rute til rute, men også mellom tekst til bilde, og i det hele tatt der det oppstår tomrom i tekstinnholdet, fortellingen eller leseropplevelsen.

På denne måten speiler McCloud den tyske resepsjonsetetikereren Wolfgang Iser. Iser har en fenomenologisk tilnærming til leseprosessen og fremholder at den litterære teksten er et råmateriale for leseren: “Every sentence contains a preview of the next and forms a kind of viewfinder for what is to come” (1980:54). Mellom hver setning gjør et tomrom eller mellomrom seg til kjenne – Iser kaller dette ‘Leerstellen’ – som det blir opp til leseren å fylle på enghånd. Verket er derfor for Iser en unik realisering som oppstår når leser møter tekst; og denne formen for realisering, lik McClouds slutning, er individuell fra leser til leser.<sup>18</sup>

Men sammenlignet med “normal” litteratur, der vi konstruerer figurer og landskap i vårt eget hode, er det selve *handlingen* vi konstruerer i tegneserier. Som McCloud sier: “No other

---

<sup>18</sup> Dette er muligens en temmelig bred lesning av McClouds teorier basert på *Understanding Comics* (1993) alene, men han har moderert og videreutviklet sine teorier på leserperspektivet i *Reinventing Comics* (1996) og *Making Comics* (2006).



artform gives so much to its audience while asking so much from them as well” (1993:92).

Det er denne aktiviteten jeg mener hensetter leseren i en helt spesiell sinnsstemning og dermed utgjør en unik og betydelig bestanddel av tegneserieverket. Denne “stemningen” må imidlertid sies å være forskjellig fra leser til leser, og er da bare gjenkjennbar i den subjektive realiseringen av hvert enkeltstående verk – og det verket alene.

## Superhelthistorien

Tegneseriehistorikeren Richard Reynolds skriver i *Super Heroes: A Modern Mythology* (1992) at undersøkelsen av superhelte tegneserien som et seriøst tema avdekker flere umiddelbare paradokser:

[A] popular art-form traditionally known for its apparently hegemonic and sometimes overtly authoritarian texts; a publishing genre which began to gain a degree of cultural respectability by ducking ‘underground’ at least partially for its distribution; an art-form which has been handled (if at all) with disdain by the literary establishment, and yet has built up its own lively and heuristic critical discourse (7).

Som den mest dominerende tegneseriesjangeren krever superheltefortellingen derfor en større utlegning, ikke minst fordi både *Watchmen* og delvis *V for Vendetta* spiller på dens tradisjon.

I det *Action Comics* #1 dukket opp på amerikanske aviskiosker i 1938 brast superhelten tilsynelatende ut av sin dagligdagse forklledning og inn i vår egen eksistens: Den første *Superman*-historien var et faktum, signert et par unge science fiction-entusiaster ved navn Jerry Siegel og Joe Shuster. Roger Sabin noterer at *Supermans* attraksjon lå i at han “represented the ultimate power fantasy” (1996:57). Superhelteens ankomst viste seg å være enormt populær, og førte raskt til en rekke imitasjoner, deriblant *Batman* i *Detective Comics* #27 (Bob Kane, 1939). En kunne også se at inspirasjonsgrunnlaget bak disse tegneseriehelte stammet fra ’30-tallets spenningsserier og krim/pulplitteratur.

I likhet med sine inspirasjonskilder inneholdt de derfor ofte politiske og sosialrealistiske undertoner, til tross for at barn og ungdom først og fremst var målgruppen. USAs inntreden i andre verdenskrig ga superhelteene et helt nytt sett med fiender, og leverte et verdensbilde for den superpatriotiske helte *Captain Americas* eskapader (Joe Simon og Jack Kirby, 1941) – et propagandamaskineri i stripeformat som bokstavelig talt slo knockout på Adolf Hitler på forsiden av sin første bladutgivelse. Superhelteenes såkalte “gullalder” varte frem til begynnelsen av ’50-tallet, da andre sjangrer begynte å oppta publikums interesser – blant annet skrekksjangeren.

Utskeielsene til disse nye tegneseriesjangrene førte til formaninger om sensur via psykolog Frederic Werthams *Seduction of the Innocent* (1954) og kongresshøringene om forbindelser mellom ungdomskriminalitet og tegneserielesing. Forlagshusene svarte med å ta i bruk en form for selvsensur i sine egne tegneserier kalt *The Comics Code Authority*, hvor de frivillig bannlyste vulgært språk, eksplisitte volds- og sexscener, forsøk på å sette statsapparatet og dets tjenestemenn i dårlig lys, eller glorifiseringer av lovløs atferd. Dette hadde en merkelig positiv effekt på superheltseriene. For der skrekksjangeren og dens likesinnede mer eller mindre døde ut som følge av *Comics Code*-innføringen, blomstret superheltene i såpass grad at store deler av '60- og '70-tallet omtales som superheltserienes "sølvalder."<sup>19</sup> Det hele tok av med Stan Lee og Jack Kirbys *The Fantastic Four* i 1961 og *X-Men* i 1963 fra forlagshuset Marvel, og syntes ingen ende ta.

Sjangerens forfattere og kunstnere skapte i denne perioden et vell av nye titler med større fokus på heltens psykologiske dimensjon, og implementerte en svært stilfull visuell presentasjon som spilte førstefiolin i henhold til superheltserienes appell. Populariteten dalte imidlertid kraftig mot begynnelsen av '80-tallet grunnet et mett marked. Med den stigende interessen for undergrunnstegneseriens hverdagslige og ofte realpolitiske innhold, så forlagshuset DC Comics sitt snitt til å fremme klassiske superheltserier med revisjonistisk og avmytologiserende brille, eksemplifisert gjennom ambisiøse prosjekter som Frank Millers *The Dark Knight Returns*, samt Moores *Watchmen*<sup>20</sup> og *Swamp Thing*.



Ill. 4: Superheltene ble tidlig brukt i politisk øyemed. Her fra forsiden til *Captain America* (1941).

<sup>19</sup> *The Comics Code Authority* ble først offisielt avviklet i januar 2011, men helt siden innføringen av direktesalg fra forlag til spesialforretninger på slutten av '70-tallet har tegneserieskapere i effekt kunne omgå sensurkodene. Verk som *V for Vendetta* og *Watchmen* bryter essensielt med alle sensurreglementets koder, men ingen aspekter ved disse tegneseriene ble forsøkt sensurert av utgiver DC Comics.

<sup>20</sup> At såpass mange figurer i *Watchmen* skulle være homofile eller ha en seksuell fetisj kan ses på som en ironisk spøk for å underminere Frederic Werthams påstander om superhelters legning og preferanser.

Disse historiene videreutviklet og ironiserte over den eksisterende superheltekonvensjonen som vanligvis var forankret i mytologisk eller episk-heroisk diktning, ofte satt til alternative, science fiction-aktige univers. I denne verdenen eksisterte en kostymert og maskert vigilantefigur som selvoppofrende satte seg over loven for å bekjempe og hevne urett – urett ofte personifisert i en karikert superskurk som spilte helten lik en *Doppelgänger*.

Enkelte av disse heltene opptrådte som mektige guder da de var velsignet med overnaturlige superkrefter. Helten hadde et alter ego som fungerte lik vedkommendes hemmelige identitet; en “normal” persona sammenlignet med hans eller hennes ekstraordinære heltetur. Helten hadde også en distinkt opprinneshistorie, stod gjerne utenfor samfunnet, og hadde sjelden et forhold til sine biologiske foreldre – i mange tilfeller drept som en følge av heltens opprinnelige tilblivelse, hvilket også forklarte hevnmotivet (Reynolds 1992).

Nå er det ikke slik at superheltefortellingene nødvendigvis manifesterte alle disse trekkene, men de er temmelig generelle for de fleste av “gullalderen” og “sølvalderens” superhelteserier. Det er nettopp disse klisjeene ’80- og ’90-tallets revisjonistiske serier spiller på når de bringer en mer dyster, brutal og realistisk form til fiksjonen. Disse fortellingene problematiserer tropene og leserens underliggende maktfantasier i identifiseringen med vesener som dominerer omgivelsene med ren styrke. Blant annet er den italienske forfatteren Umberto Eco i *The Myth of Superman* (1972) blant dem som har vist at helten med “powers superior to that of the common man ... [has] been a constant of the popular imagination” (14).

Disse postmoderne superhelteseriene prøver å ta på alvor de fysiske og psykiske implikasjonene superkrefter har på et individ og samfunnet rundt. I slike mer realistiske fortellinger er ikke antagonistene lenger bare en fargerik kjeltring, men *hele samfunnsstrukturer* – eksemplifisert gjennom sosialt forfall, rusmisbruk, arbeidsledighet, fattigdom, statlig korrupsjon, fascisme, og så videre. Den anerkjente tegneserieforfatteren Neil Gaiman beskriver disse revisjonistiske superheltefortellingene derfor som “et fall fra uskyldhet” (sitert i Harper 1998:20).

I motsetning til de sedvanlig åpne og kontinuerlige superhelteseriene, som Siegel og Shusters uovervinnelige *Superman* – “by definition the character whom nothing can impede, ...and therefore without the possibility of any development” (Eco 1972:16) – representerte Miller og Moores fortellinger en klar begynnelse, midtparti og slutt (en annen affinitet de delte med den litterære romanen); med andre ord superhelte med en form for utvikling og progresjon. Som Moore selv merker seg i forordet til *Watchmen*: “It’s the use of comic-book time and the fear

of characters aging that has led to a lot of the boggling convolutions of logic that have somehow become absorbed into the whole superhero mythos” (Moore 2005a).

*Watchmen*, på den annen side, “is a novel ... it’s got a beginning, a middle and an end” (Moore i Coulthart 2006). Ved å bygge på tradisjonen, men ikke holde seg trofast til den, bidro Miller og Moores tilpasninger – i all sannhet deres adaptasjoner – til å videreutvikle superhelthistorien i nye retninger. Burde ikke filmadaptasjonen imøtekommes og forstås på samme vis?

## Trofasthetsdiskursen – en blindvei

*Novel to Film* (1996), adaptasjonsforskeren Brian McFarlane sine nærlesningsstudier av filmadaptasjoner, er ganske representativ for den historiske adaptasjonsforskningen omfang og begrensninger. McFarlane følger i fotsporene til pioneren George Bluestones *Novels into Film* (1957), og generaliserer over flere adaptasjonsteoretiske momenter. Han viser blant annet til at interessen for adaptasjonen ofte stammer fra leseren, publikum eller entusiastens ønske om å se “what the books ‘look like’ ... an urge to have verbal concepts bodied forth in perceptual concreteness” (McFarlane 1996:7f), men påpeker videre at adaptasjonen dermed ofte beskrives som en *tapsprosess*:

Fordi adaptasjonen først og fremst er filmskaperens *fortolkning* av kildematerialet (eller, rettere sagt: filmskaperens *personlige opplevelse* av verket) er det mulig mange tilskuere føler et slags tap når de konfronteres med noen andres fantasier om hvordan kildetekstens handlinger og personer er ment å se ut. Resultatet, ifølge McFarlane, er at adaptasjonen i seg selv blir et slags negativt objekt.<sup>21</sup>

Dette representerer ikke noe mer enn en skuffelse over at filmversjonen ikke har formidlet den samme estetiske erfaringen som romanen – en skuffelse først og fremst knyttet til en emosjonell og subjektiv posisjon. Det blir derfor tydelig at utgangspunktet McFarlane polemiserer mot – en lekmannsantagonist som hardnakket står fast på *trofasthetsdiskursen* – er et temmelig naivt og potensielt faglig uinteressant ståsted. Det subjektive publikummet er nemlig alltid høylytt kritisk når de mener filmskaperen har gått utenfor sitt mandat. Dette akademiske trofasthetsjaget synes derfor basere seg på en selektiv lesning av den estetiske

---

<sup>21</sup> Forfatteren Virginia Woolf kritiserte adaptasjonen allerede i 1926, da hun henviste til “the simplification of the literary work that inevitably occurred in its transposition to the new visual medium” og videre kalte filmen en *parasitt* og litteraturen dens *bytte* eller *offer* (Woolf i Hutcheon 2006:3).

filosofen Walter Benjamins essay *Kunstverket i reproduksjonalderen* (1936-39), og hans diskusjon omkring kunstverkets tap av aura i reproduksjonsprosessen.<sup>22</sup>

Påstanden om at reproduksjonen – og adaptasjonen som en analogi til dette – forringer opplevelsen av originalen, er alt annet enn verdinøytral og har lite rot i virkeligheten. Det samme gjelder den hierarkiske inndelingen i *original* og *kopi*. Den moralsk ladede diskursen synes feilaktig være basert på en implisitt antagelse om at adaptøren i alle tilfeller bare ønsker å *gjenskape* den adapterte teksten, “as though adaptation were the rendering of an interpretation of a legal precedent” som filmteoretikeren Dudley Andrew sardonisk slår fast (1999:455). Han legger til i sin artikkel “Adaptation” fra antologien *Film Theory and Criticism*: “The cinéast presumably must intuit and reproduce the feeling of the original. It has been argued variously that this is frankly impossible” (ibid:455f).

McFarlanes argumentasjonsteknikk faller dermed på sin egen urimelighet, og i analysen lener han seg vel så mye *på* diskursen som han forsøker polemisere *mot* den. Den allsidige filmteoretikeren Robert Stam avfeier hele diskursen som bortkastet tid og relaterer den til *logofili* (kjærlighet for ordet) og *ikonofobi* (skeptisisme mot bildet). Han påberoper derfor en kritisk bevegelse vekk fra de essensialistiske vrangforestillinger som ligger bak:

Det eksisterer ingen essensiell kjerne i kildeteksten som lett lar seg overføre til et annet medie, spesielt siden “a single novelistic text comprises a series of verbal signals that can generate a plethora of possible readings, including even readings of the narrative itself” (Stam 2000:56f). Når kritikere referer til at essensen av en kildetekst mangler eller er tilstede i adaptasjonen, baserer de seg ikke på noe annet enn en form for tilskuerkonsensus innenfor litteraturteoretiker Stanley Fish’ fortolkningsfellesskap.<sup>23</sup>

Det er prisverdig at såpass mye av den historiske adaptasjonsdiskusjonen går ut på å undersøke publikums forhold til adaptasjonen, men i slike tilfeller er *trofasthetsdiskursen* ikke noe annet enn en blindvei.

## Tilpasset resepsjon

Allerede i 1926 påpekte den russiske formalisten Boris Eikhenbaum at filmmedieringen ledsages av en konstant prosess av indre tale, på mange måter stikk motsatt av leseprosessen knyttet til litterære verk:

---

<sup>22</sup> Det vil ikke være plass her til å gå dypere inn på Benjamins essay. Se til dels “Aura og adaptasjon” av Thomas Heger, semesteroppgave i EST4002 (Estetiske teorier) våren 2010.

<sup>23</sup> Se *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities* (1980).

Whereas the reader moves from the printed word to visualisation of the subject, the viewer goes in opposite direction: he moves from the subject, from comparisons of the moving frames to their comprehension, to naming them; in short, to the construction of internal speech (Eikhenbaum 1973:123).

Stam påpeker at denne bevegelsen er konseptuell og perseptuell, hvor det foregår en form for ikonisk utpeking, visuell fortolkning og narrativ konstruksjon ukjent i litterær sammenheng (Stam 2005:7). De forskjellige mediens tekstproduksjon bærer også inn på resepsjonen: Der film gjerne er en samarbeidsprosess med kanskje hundrevis av personer (deriblant regissør, manusforfatter, fotograf, lys-ansvarlig, skuespillere, sminkører, scenearbeidere, klipper/redigerer, komponist, musikere, lyd-teknikere og digitale spesialeffektmakere), kan det bak tegneserier kanskje bare stå ett eller to individer. Slik oppstår det svært problematiske løsninger av filmadaptasjoner når det kommer til å skille ut en enhetlig, personlig visjon eller intensjon fra kulturproduktene.

Forfatteren Michael Ondaatje kommenterte dette paradokset i filmatiseringen av romanen hans, *The English Patient* (1992):

It is hard for any person who has been on the set of a movie to believe that one man or woman makes at film. At times a film set resembles a beehive or daily life in Louis XIV's court – every kind of society is witnessed in action, and it seems every trade is busy at work. But as far as the public is concerned, there is always just one Sun-King who is sweepingly credited with responsibility for story, style, design, dramatic tension, taste, and even weather in connection with the finished product. When, of course, there are many hard-won professions at work. (Ondaatje i Hutcheon 2006:82)

Solkongen det her refereres til er selvfølgelig regissøren, og Ondaatjes poeng er det er ingen individ som alene kan stå bak en adaptasjon. I tillegg er det mange prosessledd som bidrar til å øke distansen mellom adaptasjonen og den adapterte teksten – fra manusskapelsen til selve filmingen og videre til klipp- og lydredigeringen, samt filmstudioet formaninger.

En kan derfor se den ferdige filmen som studioets tilpasning av klipperens tilpasning av regissørens tilpasning av skuespillernes tilpasning av manusforfatterens tilpasning av den adapterte teksten, som i tegneserieskaper Moores tilfelle selv er tilpasninger av generiske sjangerkonvensjoner.

Manusforfatter Noel S. Baker uttalte seg om denne prosessen om med selvironisk vidd: “Such vanity – not only in wanting the work to measure up to the original creation, but in the desire to measure up to the original creator” (siteret i Hutcheon 2006:80). Skillelinjene mellom adaptasjon som produkt, prosess og opplevelseshet burde da markeres tydeligere. Det aller viktigste spørsmålet å stille i adaptasjonssammenheng er derfor: Hvorfor adaptere?

## En pluralistisk vending

Linda Hutcheon, adaptasjonsforskeren som bærer fakkelen videre fra Andrew, McFarlane og Stam, viser til i *Theories of Adaptation* (2006) at selv om adaptasjoner burde anses som egne estetiske objekter, er det bare som “inherently double- or multilaminated works that they can be theorized as adaptations” (6). Hun postulerer at der tidligere adaptasjonsteori har heftet seg ved hva adaptasjonen gjør med den adapterte teksten, inkludert fordeler og ulemper knyttet til adaptasjonsprosessen, er det på tide med pluralistisk vending.

Det interessante spørsmålet er ikke lenger *hvilken effekt har adaptasjonen på kildeteksten?*, men *hvilke årsaker gjør at adaptasjonen skiller seg fra kildematerialet?; hvordan blir lesningen av disse nye verkene annerledes som følge av å være adaptasjon?; og kan de tilstrekkelige stå på egne bein som unike verk?*

Den gjeldende adaptasjonsteorien minimaliserer i Hutcheons øyne adaptasjonen som en konvergens mellom kunstformene, og ignorerer den som en uunngåelig prosess i samtidens rike kultur: “Adaptation is repetition, but repetition without replication” slår hun fast, og mener opplevelsen av den innebærer en konseptuell “flipping back and forth between the work we know and the work we are experiencing” (ibid: 7,139). Hutcheon viser til litteraturfilosofen Gérard Genette pluralistiske observasjon: “One who really loves texts must wish from time to time to love (at least) two together” (Genette 1997:399).

I Hutcheons øyemed finnes det da en hel konstellasjon av troper – oversetting, lesning, betegning, tilpasning, dialogisering, kannibalisering, mutering, og transfigurering<sup>24</sup> – som alle kaster lys over adaptasjonens forskjellige og potensielle dimensjoner. Disse komme ikke bare publikum til rådighet, men også adaptøren. Adaptøren benytter nemlig de samme verktøyene som forfatteren av kildeverket har brukt: “they actualize or concretize ideas; they make simplifying selections, but also amplify or extrapolate; they make analogies; they critique or show their respect” (Hutcheon 2006:3).

Hutcheon mener den akademisk negativiteten mot adaptasjonen ikke alene stammer fra trofasthetsdiskursen, som tross alt er kritikernes og publikums anliggende, men baserer seg på at adaptasjonen begår den hyklerske handlingen av å separere innhold fra form – en kjensgjerning både semiotisk og estetisk teori har prøvd å stå i mot eller nektet for kan

---

<sup>24</sup> Hutcheons samtidige adaptasjonsforsker, Julie Sanders, har konstruert en uttømmende liste over slike troper: “borrowing, stealing, appropriating, inheriting, assimilating, ... being influenced, inspired, dependent, indebted, haunted, possessed ... homage, mimicry, travesty, echo, allusion, ... variation, version, interpretation, imitation, proximation, supplement, increment, improvisation, prequel, sequel, continuation, addition, paratext, hypertext, palimpsest, graft, rewriting, reworking, refashioning, re-vision, re-evaluation” (Sanders 2006:3)

forekomme: Enten *kan* en historie eksistere uavhengig av et spesielt formalt system, eller så kan den *ikke* separeres fra den materielle formen den først medieres i.

Hva adaptasjonsfenomenet foreslår, hevder Hutcheon, er at selv om det sistnevnte er sant for publikum og kritikere som kommer i møte med kildeteksten først, blir de forskjellige historieelementene uten tvil ansett som separate for adaptøren – i motsatt tilfelle ville ikke vedkommende gjort et forsøk på adaptasjon i utgangspunktet (Hutcheon 2006:9f).

Saken er noe uklar hva angår mulighetene for tegneseriens stemning, men vi kan si oss enige med Hutcheon påstand i at historiens separate enheter har kapasitet til å bli overført fra ett medie til et annet. Hun speiler her Andrews hovedpoeng i “Adaptation,” hvor han sier at “[t]he skeleton of the original can, more or less thoroughly become the skeleton of a film” (Andrew 1999:455).

Dette skjelettet har imidlertid anlegg til å utheve forskjellige aspekter ved de enkelte historieelementenes utsigelse: Plottets kronologiske fremstilling er et klart eksempel – deriblant fortellingens rytme, bytte av fortellerperspektiv, fortetning eller ekspandering i tiden den narrative hendelsen forekommer. Sjangertilhørighet eller tematikk, på den annen side, er kanskje de enkleste historieelementene å tilpasse andre medier om enn i noe annen drakt. Rollefigurer har også en tendens til å hoppe lett fra en fortellerform til et annet, selv om skuespillerens tolkninger potensielt kan forandre vårt forhold til og forståelse av dem.

Hva enn motivet til adaptøren er, er adaptasjonen alltid en dobbel prosess bestående av fortolkning og ønske om å skape noe nytt. Fra publikums ståsted er det en pågående dialogisk prosess hvor vi sammenligner verket vi allerede kjenner, med verket vi for øyeblikket opplever. I begge tilfeller er det snakk om en intertekstuell aktivitet.

## **Adaptasjon som hypertekstualitet**

Adaptasjoner er til alle tider hjemsoekt av tidligere tekster, ikke bare kildeverkene de adapterer. Hvis publikum kjenner disse tekstene, vil deres opplevelsesmønster basere seg på en konstant frem-og-tilbakegang mellom disse tekstkildene i stedet for verket de opplever direkte. Som McClouds slutning fyller publikum da inn hullene adaptasjonen potensielt etterlater – i likhet med Isers ‘leerstellen’ – med informasjon fra den adapterte teksten.

Adaptøren spiller i mange tilfeller nettopp på denne egenskapen. I enkelte tilfeller er de tilbøyelig til å lene seg for mye på dette verktøyet, med det resultat at filmen gir lite mening uten nødvendig forhåndskunnskap. “For an adaptation to be successful in its own right,”



skriver Hutcheon, “it must be so for both knowing and unknowing audiences” (2006:121). Lesernes performative produsering av mening mellom tegneserierutene kan sidestilles med samarbeidet mellom den som adapterer og adaptasjonens opprinnelsestekst.

Det er nettopp derfor adaptasjonsstudier ofte er av komparativ art. Filmadaptasjoner, lik de fleste andre kulturprodukter, har gjerne en affinitet til hypertekstualitet: Enhver tekst er en hypertekst, sier Genette, “grafting itself onto a hypotext, an earlier text that it imitates or transforms” gjennom seleksjonsprosesser, forsterkningsstrategier eller konkretiserende metoder (Genette 1997:ix). Hypertekstualitet, og avartene av denne,<sup>25</sup> representerer en mer sofistikert tilnærming til adaptasjonen og adaptasjonsprosessen, og behandler originalverket først og fremst som inspirasjonskilde eller ressurs.

I stedet for en aktiv verdivurdering fremhever denne tilnærmingen en annen måte å se på relasjonen mellom adaptasjonen og dens kildetekst(er): De er, slik Stam påpeker, “caught up in the ongoing whirl of intertextual reference and transformation, of texts generating other texts in an endless process of recycling, transformation, and transmutation, with no clear point of origin” (Stam 2005:31).

Dette er et viktig poeng. I forbindelse med mange adaptasjoner er det vanskelig å bare se én enkel kilde. Ofte vil det forekomme tekstgenerering på tekstgenerering uten klare utgangspunkt: Kan hende teksten filmen baserer seg på selv er en adaptasjon av en annen tekst eller en teksttradisjon? Kanskje filmatiseringen tar inn over seg andre referanser enn kildeteksten alene?

## To former for adaptasjon

I adaptasjonssammenheng er det alltid viktig å merke seg at både adaptasjonen og den adapterte historien fortelles *til noen* innenfor én *kontekst*, og at de er *skapt av noen* ofte innenfor en *annen* kontekst. Verken produktet eller prosessen eksisterer i et vakuum. Mye kan skje når historien emigrerer fra kildetekstens kontekst og intensjon til adaptasjonens resepsjonskontekst, sier Hutcheon: “Because adaptation is a form of repetition without replication, change is inevitable, even without any conscious updating or alteration of setting”

---

<sup>25</sup> Deriblant Julia Kristevas begrep *intertekstualitet* (1980), hvilket hun oppfatter som en form for siteringsmosaikk; at en hver tekst absorberer og muterer andre tekster. Jf. også Mikhail Bakhtins begrep *heteroglossia* (1981), som beskriver tekstforhold som en konstant interaksjon eller dialog mellom forskjellige meninger og disse meningenes gjensidig påvirkning på hverandre. Sammen med begrep som *bricolage* og *hybridisering* utgjør disse momentene en stor del av postmoderne tekstforståelse.

(2006:xvi). Og hvis vi ikke er klar over intensjonen eller konteksten bak en adaptasjon, vil en hver kritisk vurdering fort bli ugyldig.

*Watchmen* og *V for Vendetta* representerer to ganske typiske former for Hutcheons mantra, repetisjon med variasjon: Jeg velger å kalle dem *periodisering* og *aktualisering*. Begge verk stammer fra en tidsperiode som åpenbart er passert. Hva som var et samtidsverk for forfatteren har gjennom tid blitt et historisk verk for filmskaperen. Adaptasjonsprosessen konfronterer da filmskaperne med et valg: De kan i *Watchmens* tilfelle velge å lage en *periodefilm*<sup>26</sup> – en attraktiv form for postmoderne, scenografisk pastisj der én tidsperiode ses gjennom lupen på en annen – med alt det innebærer av tidsriktige kostymer, trender og omgivelser. Resultatet bærer imidlertid ofte preg av å være en ganske selektiv og forherliget versjon av tidsperioden.

I et tilfelle som *V for Vendetta* kan adaptøren velge å *oppdatere* hendelsene; sette dem inni en ny og aktualisert kontekst; og forsøksvis formidle til samtiden det som utsondres å være kildeverkets universelle budskap. Når aktualiseringen imidlertid kommer mottakerne i møte i deres aktuelle situasjon, blir fokuset i mye større grad lagt på selve adaptasjonen enn på kildeverket adaptasjonen aktualiserer fra. I seg selv er ikke dette noe problem, men faremomentet er at filmens tilpasning av kildetekstens budskap putter det inn i en sammenheng det i utgangspunktet ikke tiltenkt, og som dermed forringer dets meningsinnhold. Det kan nærmest sidestilles med å ta et sitat ut av sin sammenheng.

På formalsiden vil nok mange si, inkludert filmatiseringenes regissører Zack Snyder og James McTeigue, at *Watchmen* og *V for Vendetta* virker å være ypperlige modeller for eventuelle adaptasjoner. Ganske utypisk for tegneseriemediet forkaster begge verk alle former for tankebobler, fortellerbokser, lydmalende skrift via onomatopeia, samt andre typiske tegneseriesærtrekk – innramminger i innramminger, umulige perspektiv og størrelsesforhold – hvilket ville gått på akkord med de faktiske muligheten til filmmediets utsigelsesmetoder.

## Tegneseriefilmatiseringer

Det er denne filmatiske formen underliggende i Moores tegneserier som har gjort dem såpass attraktive i adaptasjonssammenheng. Imidlertid er prosessene som går med til å overføre en allerede eksisterende visuell dimensjon fra rute til lerret – spesielt når denne dimensjonen er

---

<sup>26</sup> Skaperne bak filmatiseringen av *Watchmen* har ytrer at de ikke bare ønsket å produsere en film med åttitallssetting, men som *om selve filmproduksjonen tok til på åttitallet*. De forsøkte oppnå dette ved å ta i bruk foreldede filmtekniske løsninger, blant annet ved bare å benytte ett kamera til å filme handlingen om gangen (Aperlo 2009:121).

en kritisk og viktig bestanddel av tegneseriens narrative uttrykk – noe uklar, selv om den visuelle bestanddelen er aldri så filmatisk anlagt.

Det er sant at både film og tegneserier benytter seg av bildesekvenser for å fortelle sine historier, og at enkelte av ruteovergangene McCloud lister opp – som *øyeblikk-til-øyeblikk*, *handling-til-handling*, *objekt-til-objekt*, og så videre – kan minne om overgangene filmredigereren har til rådighet. Men der filmfotografiet skriver med lys, skriver tegneserier med illustrasjoner, og overgangene er derfor langt mer tydelige. På film fungerer slutning helt annerledes, sier McCloud: I motsetning til tegneserier tar den sted kontinuerlig – 24 bilder projiseres på lerretet hvert 1/48 sekund etterfulgt av 1/48 sekunds mørke – mens våre sinn “aided by the persistence of vision, transform a series of still pictures into a story of continuous motion ... largely involuntary and virtually imperceptible” (McCloud 1993:65,68).

Den danske medievitaren Hans-Christian Christiansen argumenterer også for at filmen og tegneseriens bruk av bildesekvens har helt forskjellige roller i de to mediene. Han tar utgangspunkt i det han ambivalent definerer som tegneseriens filmatiske stil, akkurat lik *Watchmen* og *V for Vendetta* sine, der visuelle trekk som blant annet nærbilder og subjektive perspektiv spiller inn. Disse komponentene forstås imidlertid forskjellig i forskjellige medier. Der det i tegneserien anses som stemningsbyggende, blir det i filmen satt i sammenheng med at dens utsigelse usynliggjøres – for på den måten gi inntrykk av at filmen forteller seg selv.<sup>27</sup>

Christiansen viser også til at selv om “udvikling mod en cinematografisk stil i tegneserien udlægges ofte som et tegn på direkte inspiration fra filmen,” tilhører “den ‘filmiske’ billeddramatisering den moderne visuelle fortælle teknik mere end filmen” (Christiansen 2001:94). Filmens innflytelse ikke bør overvurderes sammenlignet med det Christiansen kaller en “institutionaliseringen af den moderne billeddramatisering” (ibid). Utviklingen av tegneseriens filmatiske stil hevder Christiansen da heller stammer fra at begge medier har utviklet parallelle løsninger på like problemer.

Belgieren Pascal Lefèvre er en annen adaptasjonsforsker som har undersøkt aktuelle problemstillinger i sammenligningen mellom tegneserier og film. I artikkelen “Incompatible Visual Ontologies?” fra antologien *Film and Comic Books* (2007), peker Lefèvre på at unike karakteristika i tegneseriens ruteoppsett gjør dem ikke helt kompatible med det filmbildet oppe på lerretet.

---

<sup>27</sup> Se Bordwell, Staiger og Thompsons *The Classical Hollywood Cinema* (1985).

I forhold til filmens kontinuerlig og nesten usynlige utskiftninger av bilder, krever tegneserien en mye mer aktiv leserrolle siden det påfølgende og foregående bildeforløpet til enhver tid er synlig. Plasseringen, størrelsen og samspillet mellom de ulike rutene – for ikke å snakke om samspillet mellom tekst og bilde – spiller i stor grad også inn. Med sine standardiserte formater og bevegelige bilder er ikke filmen like godt rustet til å imitere denne visuelle og narrative oppbygningen (Lefèvre 2007:6).

Et relatert problem Lefèvre belyser er den eksplisitte statusforskjellen mellom tegneseriebildet og filmfotografiet. Å overføre en todimensjonal, flat tegning til et tredimensjonalt, dypt fotografi er svært vanskelig – noe som selvfølgelig blir mer ambisiøst med tanke på at filmfotografiet faktisk er bevegelig. Gjennom sin form og “tegnethet” oppfattes også tegningen mye større grad som en subjektiv fortolkning av omstendighetene enn fotografiets automatiske apparatur: “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” (ibid: 8).<sup>28</sup>

Teknologi har både begrenset og drevet tegneseriefilmatiseringen. Den siste tidens digitale muligheter har gjort det lettere å adaptere verk der fantasifulle, fantastiske og virkelighetsfjerne momenter er en definerende del av deres setting og historie – ikke minst der det er snakk om særegne visuelle uttrykk. Adaptøren har da fått et verktøy til å fremstille alternative perspektiver av virkeligheten på en måte ikke så rent ulikt tegneseriene de tar for seg.<sup>29</sup>

*Watchmen* er det tydeligste eksempelet på det. Mange elementer fra tegneserien var avhengig av digitale effekter i filmen: glasspalasset på Mars; det flyvende ugleskipet; den hemmelige basen på Nordpolen; Rorschachs maske; ikke minst Dr. Manhattans hele blåskimrende væren, som aldri kunne vært realisert uten dataanimasjon og *motion capture*-teknologi. Det er mulig å argumentere for at en filmatisering av *Watchmen* ville vært utenkelig å gjennomføre – før nå.

---

<sup>28</sup> Lefèvre tenker nok i likhet med den kjente filmhistorikeren André Bazin på filmapparatet som en “mechanical reproduction in the making which man plays no part” (Bazin 1967:12), hvilket er en grov overforenkling og røper naiv forståelse av filmfotografiet: Valg av motiv, utsnitt, objektiv, lyssetting, og så videre, gjør filmfotografen høyst delaktig i hva filmkameraet fanger på negativen.

<sup>29</sup> Tegneseriefilmatiseringer som er rene animasjonsfilmer, som for eksempel *Persepolis* (Paronaud & Satrapi, 2007), faller utenfor denne diskusjonen, dels fordi prosessene bak animasjon og “normal” filmproduksjon er såpass atskilte, dels fordi en utlegning av forholdet mellom tegneserier og animasjonsteknikk blir overflødig i henhold til de påfølgende nærlesningen.

### **Kapittel 3: Analyse – *Watchmen***

---

Utrustet med en oversikt over vesentlige aspekter fra tegneserie- og adaptasjonsteori er jeg nå klar til å ta fatt på nærlesningen av tegneserieverkene og filmatiseringene. Som vi kunne se i forrige kapittel, bryter Moores tegneserier med vante konvensjoner, og har gjennom deres filmatiske overflateform samtidig gjort seg svært attraktive som filmadaptasjonsobjekter.

Først ut er *Watchmen*, og jeg kommer til å vektlegge verkets historiske kontekst så vel som dets estetikk – inkludert en utlegning om tekst- og bildesamspillet så vidt omtalt i forrige kapittel, siden det synes å være en helt prekær del for stemningsforståelsen av *Watchmen*.

En filmatisering av denne tegneserien kan i utgangspunktet virke problematisk, ikke bare med tanke på tegneseriens intrikate plott. Tegneserieskribent Douglas Wolk hevder at siden *Watchmen* er “specifically about comics’ form and content and readers’ preconceptions of what happens in a comic book story” er verket helt avhengig av å være nettopp en tegneserie “for its crucial sense of time and chronology,” noe han mener gjør *Watchmen* potensielt “ufilmbar” (2007:241).

Wolk repeterer dermed uttalelsen Moore kom med i innledningen til denne oppgaven. Regissør Zack Snyder og kompani har imidlertid vist at et forsøk på adaptasjon slettes ikke er umulig – selv om det diskutabelt inngås kompromisser av typen figuren Rorschach ikke helt kunne stått inne for.

I den kommende analysen vil derfor enkelte episoder fra både tegneserie og film, blant annet deres anslag, komparativt diskuteres. Faremomentet ved en slik analyse er at jeg selv begynne å lener meg på *trofasthetsdiskursen*. Jeg er imidlertid fast bestemt på å forsøksvis lese filmatiseringen med kriteriene som Hutcheons pluralistiske tilnærming etterspør.

### **Ulv i superhelteklær**

*Watchmen* er en postmoderne superhelthistorie sett gjennom en realistisk kaldkrigslupe. Plottet omhandler en gruppe middelaldrende superhelte som tvinges ut av prematur pensjonisttilværelse i det en av deres egne blir myrdet. Ved veis ende i historien – oppdelt i

---

<sup>30</sup> Fra *Watchmen* (Moore og Gibbons 2005) 4:27:3. Alle påfølgende kildehenvisninger vil ta form som dette – kapittel: side: rute – i og med at samleutgaven ikke er paginert, mens sidetallene til de forskjellige kapitlene har blitt bevart i nedre hjørne av rammen til originaltrykken.

tolv seriehefter utgitt mellom september 1986 og oktober 1987 – avdekkes morderen, men bare etter at protagonistenes kolliderende verdenssyn veies og settes opp mot hverandre. Videre blir det klart at mordet bare er en foranledning for en langt større sammensvergelse – ikke minst en metafysisk utlegning over menneskets tilstand anno 1985.

Heltenes figurkarakteristikker er da også et friskt og nyansert pust i et evigglorifiserende superheltlandskap: Selv de verste har sympatiske trekk ved seg, og selv de beste har sine fordømmende svakheter.

Moore og Gibbons adapterer vår egen virkelighet på en måte ikke så ulikt Linda Hutcheons mantra repetisjon med variasjon: I det originale manuskriptet til *Watchmen* skrev Moore at han ønsket å skape en fiksjonsverden langt mer realistisk enn noen annen superheltverden tidligere hadde prestert, “a recognizable version of the real world that is visually very different ... but still packs the same kind of emotional clout” (sitert i Khouy 2008:113). Han prøvde å innbille seg hva nærværet av superhelter faktisk ville gjort med verdenssamfunnet; hva de emosjonelle konsekvensene av å leve i en verden med superhelter ville vært.

I *Watchmens* verden – for det meste situert til New York – dukket virkelig maskerte helter opp allerede på ’30-tallet, men Dr. Manhattans ankomst på ’60-tallet markerte begynnelsen av en ny æra. Han var den første helten med superkrefter, og satte dermed alle andre superhelter – for ikke å snakke om normale mennesker – i skyggen. Moore spør: “What would his appearance do to the world psychologically—the actual manifestation of a real being with powers similar to a god? Would there be widespread feelings of inadequacy in people?” (Moore 2005b). Ville vi blitt deformert av vår egen utilstrekkelighet i nærværet av et overnaturlige vesen med superkrefter?

Moore vektlegger også de politiske aspektene: Ville en brukt dette vesenet til å styrke sitt lands posisjon og sikkerhet; til å kjapt gjøre ende på langvarige konflikter lik Vietnamkrigen? Og hvordan ville dette igjen påvirke den politiske maktbalansen? I *Watchmens* fortelling lever et helt verdenssamfunn under en himmelvelving full av damoklessverd: “If the doomsday clock in our own world stands at five minutes to twelve, then in the world we’re talking about, the big hand is just a fraction of a second away from midnight” (Moore 2005b).<sup>31</sup> Superheltens fremvekst kan i Moore og Gibbons’ hender dermed ses på som en allegori på dødelige nye teknologier lik atom- og hydrogenbomben.

---

<sup>31</sup> “Doomsday clock” stammer *Bulletin of the Atomic Scientists* – et kjernekriftidsskrift publisert siden 1945 (finnes i dag i nettformat) som ble grunnlagt av eksmedlemmer bak Project Manhattan i etterkant av Hiroshima- og Nagasaki-bombingen. Mest kjent for konstruksjonen av dommedagsklokken i 1947 – som viste syv minutter til midnatt – der midnatt representerte muligheten for atomkrig og total verdensutslettelse.

I sin litteraturvitenskapelige analyse av superheltsjangeren, *How To Read Superhero Comics and Why* (2002), anser Geoff Klock *Watchmen* for å være “a first phase of development, the transition of the superhero from fantasy to literature,” og utdyper ved å merke seg at Moore og Gibbons’ realisme utfører en “*kenosis* toward comic book history” (25f, 63). Det greske begrepet *kenosis* som Klock bruker, har sin rot i ordets tomme eller uttømmende konnotasjoner. Hans påstand er derfor at Moores utforskning av motivene for kostymebasert kriminalitetsbekjempelse “sheds a disturbing light on past superhero stories, and forces the reader to reevaluate – to revision – every superhero in terms of Moore’s *kenosis* – his emptying out of the tradition” (ibid: 65). Klock mener da at alle superheltnarrativer må leses på nytt i lys av *Watchmen*.

Ved å ta arketyperne til ytterpunktet gjør Moore og Gibbons det klart for alle og enhver at de heroiske typene vi forbinder med superhelter, ville vært livsfarlige og morderiske sosiopater i virkeligheten. I deres verden blir det klart at superheltene ikke vokser frem utelukkende som et resultat av samfunnets forfall, korrupsjon og mangel på moral, men heller av eventyrlyst, eksponeringstrang og fetisjer. Wolk mener *Watchmen* er en form for ‘metategneserie’ som gjennom bitende ironisering over superheltsjangerens konvensjoner først og fremst blir aktuell eller forståelig for det Wolk kaller superlesere – “readers familiar enough with enormous numbers of old comics that they’ll understand what’s really being discussed in the story” (Wolk 2007:104). Jeg er bare delvis enig.

*Watchmens* suksess ble mottatt av tegneserieindustrien som en anmodning til å gi kast i tradisjonen. Men i tradisjonens sted oppstod bare amorale og brutalt voldelige superdrapsmenn i et forsøk på å gjenskape *Watchmens* realisme og appellere til den samme leserskaren. Industrien hadde virkelig misforstått Moore og Gibbons’ mål: “Whoever said that all super-heroes have to be grim, oppressive, and dark? ... That was never what me and Dave intended.” (Moore i Khoury 2008:120).

En skal nemlig ikke skrape særlig mye under overflaten for å se at *Watchmens* hovedanliggende er kritikk mot ’80-tallets økende krigsretorikk, våpenkappløp, og ikke minst såkalte *Reaganomics*. Superheltene er dermed bare et plottmessig verktøy, sier Moore i forordet til samleutgaven: “despite its eccentric flourishes of style and character, ... [a]ny super-heroes would have done” (Moore 2005a).

I andre sammenhenger har han gått lenger og uttalt at *Watchmen* hadde vært mulig å gjennomføre uten noen superhelter i det hele tatt: “The elements that we started to play up

then were ones that were nothing to do with superheroics. The superheroes became icons, symbols of power” (Moore i Coulthart 2006). Illustratør Gibbons skriver at han hadde en åpenbaring når han innså at *Watchmen* ikke var en superheltefortelling “as such, but rather a work of science fiction, an alternate history,” med den samme allegoriske kraft en relaterer til den kalde krigens science fiction-fortellinger (Gibbons 2008:29).

## Hvem vokter vekterne?

Tittelen på tegneserien stammer fra sitatet “quis custodiet ipsos custodes” i den romerske dikteren Juvenalis’ *Satirene IV*, ofte oversatt til “hvem vokter vekterne/who watches the watchmen?” Klock påpeker at spørsmålet inneholder en slags *a priori* destabilisering av antagelsen mange superhelte tegneserier tar for gitt: “that heroes can simply look after a population without complications” (2002:62). Gjennom *Watchmen* dukker Juvenals aforisme ofte opp i oversatt fasong, som uferdige eller delvis blokkerte graffitiert på New Yorks mange vegger.

Graffitiert forekommer i sammenheng med et lovforslag som krever at superhelte registrerer seg. I en av de mer ikoniske scenene ser vi to av superhelteemblets medlemmer, Nite Owl II og The Comedian, rydde opp i en ulovlig demonstrasjon i etterkant av politistreiken som katalyserer dette lovforslaget. Demonstrasjonen blir straks voldelig, og The Comedian tyr til brutale midler. Nite Owl II utbryter: “Who are we protecting them from?,” og The Comedian svarer sardonisk: “From themselves.” (2:17:6-7).

“Watchmen” referer derfor til *ideen* som superhelten, regjeringen eller en hvilken som helst maktinstans som tar på seg ansvaret for å ivareta samfunnets sikkerhet. “Watchmen” er med andre ord ikke navnet på selve superhelteembletet bestående av tegneseriens hovedfigurer (slik som filmatisering feilaktig tar i bruk), men i stedet benevnelsen for den gruppen av individer som gjennom makt “skaper” verden. Slik Moore selv sier: “If there’s a central line in *Watchmen* it’s “Who makes the world?”” (sitert i Coulthart 2006) – noe jeg kommer tilbake til senere.

På romanens siste side oppgir Moore og Gibbons den latinske varianten av Juvenals aforisme vi har sett bli tematisert gjennom historien, men skriver imidlertid samtidig at aforismen er sitert fra epigrafen til Tower-kommisjonens rapport (i forbindelse med undersøkelser av Iran-Contras-skandalen under president Ronald Reagans administrasjon). Filosof og *Watchmen*-analytiker Robert J. Loftis påpeker at diktet aforismen stammer fra tross alt handler om en problematikk ganske langt unna *Watchmens* anliggende (hvordan menn finner det vanskelig å



holde styr på sine kvinner), mens Tower-kommisjonen har en nærmere affinitet med Moore og Gibbons' prosjekt (Loftis 2009:74f).

*Watchmen* – i likhet med *V for Vendetta*, som vi skal se – er intendert som en advarsel mot hvor enkelt en nasjon kunne kollapse fra fritt samfunn til et autoritetsvelde: “The ultimate target of the comic’s critique is authoritarianism, the idea that anyone should set himself or herself up as a guardian of society” (ibid: 65).

Likevel er det ikke *Watchmens* revisjonistiske og ambivalente blikk på superheltemytologien eller dens politiske dimensjon representert over som forfatteren selv visstnok fant mest verdifullt ved verket: “[T]he most radical thing about *Watchmen* was the storytelling, the ideas behind it, things that only really emerged in the telling” (Moore i Khoury 2008:110). Det interessante for Moore var med andre ord verkets strukturelle og narrative oppbygning: “It was an exercise in comic book structure and I think it would probably have been, at the time, quite an unusual reading experience because that hadn’t been done before” (sitert i Groth 1990:20). Gibbons stemmer i Moore påstand om fokuset på strukturen: “*Watchmen* became much more about the telling than the tale itself” (sitert i Salisbury 2000:82).

## Et tikkende urverk

På den visuelle siden skiller *Watchmen* seg ytterligere fra den gjengse superheltserie gjennom sin formale konstruksjon. Resultatet tilbyr verkets lesere en endeløs mengde detaljer, kryssreferanser og strukturelle symmetrier som ofte åpenbarer seg først ved andre- eller tredjegangs lesning.

I motsetning til mange av samtidens superheltefortellinger består Gibbons' visuelle koreografi av et spartansk og disiplinert paneloppsett på tre ganger tre ruter. Siden rammestørrelsen omkring de ni rutene da alltid forblir den samme, mener Roger Sabin at leseren ser forbi dem, og lever seg inn i universet bak bildene mye lettere (1996:165). Gibbons benytter seg også da av rutesammenslåing for dramatisk effekt, via et slags klokkevis metaspill på *Watchmens* tematikk: “[T]he storytelling techniques and page format Gibbons uses for *Watchmen* practically tick,” skriver Wolk, “each panel shows a discrete, infinitely thin slice of time” (Wolk 2007:239)

Effekten dette har når det tolvte og siste kapittelet av tegneserien åpner med seks sider bestående kun av ett bilde strukket helt ut i ytterrammen, føles som seks uventede gongonger av et høylydt bestefarsur. Gibbons mente dette ruteformatet gjorde det enklere å konstruere symmetriske effekter i henhold til *Watchmens* mange parallelle handlinger. Dette bærer også

inn på *Watchmens* fletteverkfortelling: Kapitlene som avanserer plottet alternerer med biografiske kapitler om de individuelle protagonistene.

Jeg nevnte såvidt *Watchmens* filmatiske strømlinjeforming i forrige kapittel, der resultatet var å kvitte seg med tankebobler og fortellerbokser for å oppnå en “renere” fortellerstil. I en gruppedebatt om *Watchmen* midt under den store blesten i 1988 uttalte Gibbons at han følte det “helps in the writing if there are no captions, nothing artificial, so that you get the idea “This isn’t being written, this isn’t being just drawn, this is happening,”” og hevdet videre at han var mye mer involvert “in the mood than the actual physical means of conveying it” (Gibbons i Coulthart 2006).

Samuel Asher Efrons masteroppgave om *Watchmen, Taking of the Mask* (1996) – som har noen gode poeng angående tegneserietid jeg siterer under – argumenterer for en temmelig filmanalogisk forståelse av *Watchmens* strukturelle oppbygning. Oppgaven er imidlertid skrevet forut for filmatiseringen, og diskusjonen foregår derfor på et ganske konseptuelt plan. Efron blander for øvrig noe skjødesløst ord og begreper fra tegneserie- og filmmediet uten klare utpekinger, og henger seg dessverre opp i en sammenstilling mellom filmatisk stil og kvalitet: Han hevder *Watchmen* er en kvalitetstegneserie nettopp *fordi* dens visuelle og narrative stil er filmatisk, men går ikke noe inn på hva dette kvalitetsstempelen har å si for forståelsen av tegneserien, ei heller noen argumenter for hvorfor filmatiske trekk kan sidestilles med kvalitet.

Et kontinuerlig narrativt grep hele tegneserieromanen gjennom er de nesten banalt mange bilde- og tekstmatchene i ruteovergangene. Hvert eneste sceneskifte akkompagneres som oftest av en forbindende verbal eller visuell replikk som kolliderer med ruteinnholdet, men som finner en ny og rikere mening nettopp på grunn av det: tekst som kommenterer på tekst, bilde som kommenterer på bilde, “bringing upon some fragment of something that somebody had said, or upon an image with another image like it in the following panel” (Moore i Khoury 2008:112, se ill. 7).

Mening oppstår hele tiden et annet sted, og effekten er overganger som flyter inn i hverandre og driver derfor lesningen hele tiden videre. Selv de ytterst få actionsekvensene integreres på en såpass organisk måte at det nesten er vanskelig å skille det actionfylte fra det normale. Det er mulig å forestille seg at rutene hver for seg kunne overfladisk gjenskapes som bevegelige tablåer på lerretet – hvilket det i flere tilfeller gjør – mens overgangene, og stemningen disse katalyserer gjennom leserens slutning, synes vanskeligere å etterape.

Moore uttalte at hans og Gibbons' verk var et forsøk på å skape en superheltefortellingens *Moby Dick* (Eno og Csawza 1988), men tegneserieromanen fremstår i etterkant heller som en slags *Ulysses*: Et konglomerat av forskjellige historiefortellingsverktøy utfyller verket, inkludert epigrafer fra såpass forskjellige kilder som Bob Dylan, Carl Gustav Jung, Friedrich Nietzsche, Albert Einstein og Bibelen, samt parallell innlemmelse av en tegneserie-inni-tegneserien – pirathistorien *Tales of the Black Freighter* – som fungerer lik en metafor på hovedhistoriens hendelser. Mest i øyenfallende er derimot de biografiske kapittelvedleggene, som enten kommer i form av dagbokutdrag, journalistiske kronikker, ornitologiske artikler, akademiske utlegg, og psykologiske profiler.

Dette sistnevnte ville vært vanskelig å integrere for filmatiseringen<sup>32</sup> uten å gå på akkord med sin egen utsigelse, men vedleggene utgjør en såpass fordypende bestanddel av verket at adaptasjonen simpelthen ikke bare kan overse dem. På mange måter kan en se filmens tittelsekvens som et forsøk på etablere *Watchmens* univers i like stor grad som kapittelvedleggene – dog langt mer effektivt og tidsbesparende.

Her ser vi en lengre vignett i montasjeformat akkompagnert av Bob Dylans “The Times They Are A-Changing” som forsøker å fortelle mye av *Watchmens* bakgrunnshistorie og samtidig feste denne virkeligheten til vår egen. Montasjen inneholder utsnitt fra en alternative historie mellom '30- til '70-tallet, inkludert blant annet ærefulle øyeblikk fra *Minutemen*-ensemblet – de første superhelte – representert gjennom “gullalder”-Nite Owls forbryterbekjempelser; Hiroshima-bombingen med et pin-up-bilde av “gullalder”-Silk Spectre malt på bombeflyet; scener fra oppveksten til Walter Kovacs, den kommende Rorschach; tablåer der president John F. Kennedy blir skutt og drept av The Comedian i Dallas; der Khrustsjov og Castro står og ser på jagerfly fly over Moskvaskyene; ikke minst bilder av populære Ozymandias alias Adrian Veidt utenfor Studio 54 med David Bowie i bakgrunnen; og avslutningsvis der Neil Armstrong blir tatt imot av Dr. Manhattan på månen.

Vignetten er i mine øyne kanskje det eneste stedet der filmatiseringen klarer etterligne følelsen og stemningen av å lese *Watchmen*, og det er påfallende at dette skjer i en montasje – eller bildesekvens – som krever en avart av Scott McClouds sammenføyning eller slutning for å skape mening. I litterær sammenheng knyttet jeg denne fyll-inn-tomrom-hendelsen til Wolfgang Isters ‘Leerstellen,’ men i filmsammenheng oppstår det en klar parallell til Sergej Eisensteins montasjeteorier (1969). Idiogrammene Eisenstein beskrev er sammenlignbare

---

<sup>32</sup> Jeg baserer meg her på kinoversjonen, selv om jeg anerkjenner at det gis betydelig mer eksposisjon av fortellingen og figurene i den forlengede utgaven, *Watchmen Ultimate Edition* (2010).

med tegneseriens ruter eller tablåene til filmens tittelvignett, og sammenslåingen av dem setter an tonen for de kommende to-tre timene. Dette er spesielt viktig med tanke på *Watchmens* utypiske anslag.

## “Ground floor comin’ up”

*Watchmens* begynnelse er en av tegneseriemediets mest kjente: “The cover of *Watchmen* is in the real world and looks quite real, but it’s starting to turn into a comic book, a portal to another dimension,” sier illustratør Gibbons, som også har laget tegneseriens omslag (sitert i Efron 1996). På forsiden av første kapittel kan vi se et ultranært nærbilde av et gult jakkemerke med smilefjesmotiv. Smilefjeset har en blodig tåre – et symbol på Gaimans tapte uskyld – iferd med å vaskes ned i en blodsølt rennestein. På baksiden av omslaget er en klokke som viser elleve minutter til midnatt (som smilefjeset i front kan sies å alludere til, siden den blodige tåren opptrer lik en slags minuttviser). Alt dette bidrar til å bygge en forventning i leseren, og det er indikativt for at *Watchmens* fortelling allerede starter før selve boken er åpnet.



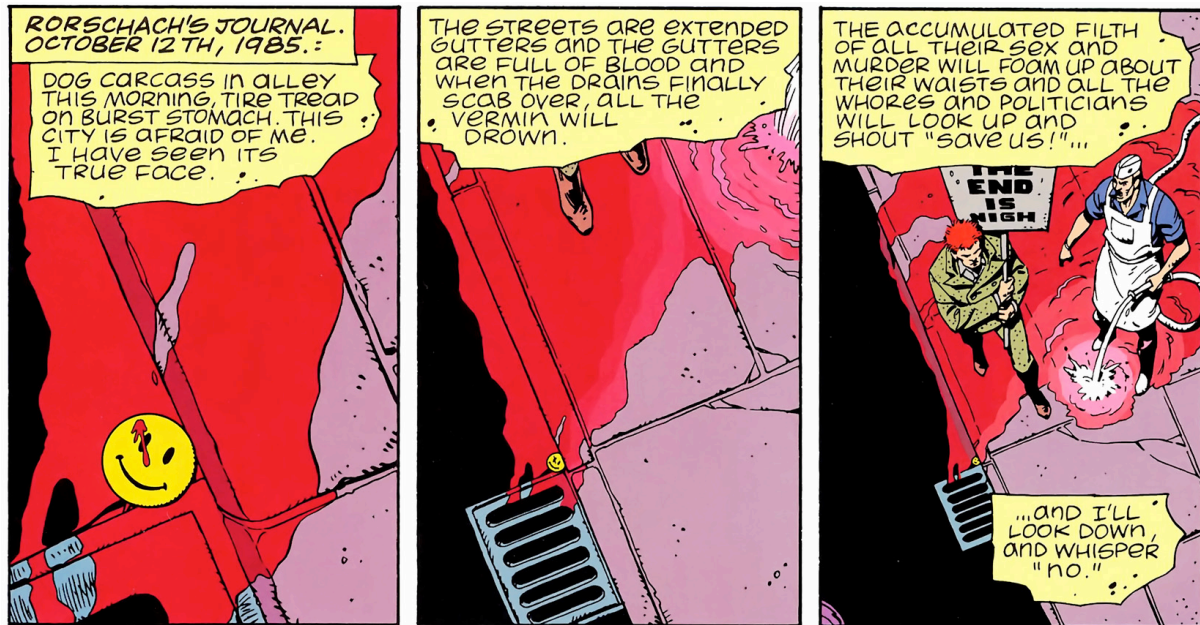
Ill. 5: Bokomslaget og forsiden til første kapittel.

På første side møter seks små ruter i identisk størrelse oss. Inni rutene kan vi igjen se jakkemerket fra forsiden, et fjes som ser oppover mot oss; men allerede fra første rute har vi beveget oss et stykke oppover, og de neste fem rutene fortsetter kontinuerlig den oppadgående bevegelsen fra gateplan – mye likt perspektivet til en ånd som stiger til værs, eller en kameralinse som zoomer ut (ill. 6) – helt til vi titter ut av et knust vindu i en bygning flerfoldige etasjer over. Neste rutepanel, fortsatt på første side, er like stort som tre vertikale ruter til sammen, og viser et større oversiktsbilde fra et trafikkert gatehjørne som viser seg å tilhøre storbyen New York. Fartøyene er avrundet og merkelige, rutene fargelagt i duse pasteller. Allerede her blir det antydning at tegneseriens verden er en alternativ variant av vår egen.

I de seks første rutene kan vi se en butikkeier som prøver spyle reint et blodig fortau, og en dommedagsprofet/uteliggerfigur som bærer rundt på et skilt med inskripsjonen “The End is Nigh.” Han trækker i blodsølet og etterlater seg blodige fotspor. Rutene akkompagneres av

tekstbokser i dagbokform skrevet på gul- og blekksølt bakgrunn:

Rorschach's journal. October 12th, 1985: / Dog carcass in alley this morning, tire tread on burst stomach. This city is afraid of me. I have seen its true face. / The streets are extended gutters and the gutters are full of blood and when the drains finally scab over, all the vermin will drown. The accumulated filth of all their sex and murder will foam up about their waists and all the whores and politicians will look up and shout "save us!"... / ...and I'll look down and whisper "no" (1:1:1-3).



Ill. 6: De første rutene av *Watchmen* fortsetter den kameraaktige zoom-ut-bevegelsen påbegynt av bokomslaget og det første kapittelets forside (1:1:1-3, se ill. 5).

Allerede her ser vi antydninger til Moore og Gibbons særegne samspill mellom det tekstlige og billedlige informasjonssporet. Rorschach (som senere viser seg å være Walter Kovacs, den samme dommedagsprofeten/uteliggerfiguren vi kan se i romanens første rute) sier at gatene er som forlengede, blodige rennesteiner – en direkte kommentar til billedsporet. Han sier alle synderne vil se oppover, i likhet med jakkemerket, mens hans vil se ned på dem, nøyaktig likt leserens perspektiv av de følgende rutene. Tekst og bilde fortsetter å kolliderer på denne berikende måten, der en fortellerboks ikke direkte knyttet til den aktuelle ruten likevel synes å kommentere rutens innhold.

Rorschach fortsetter sin dagbokmonolog i rute fire: "They had a choice, all of them. They could have followed in the footsteps of good men, like my father, or President Truman" (1:1:4). Allerede her ser vi hvor romanen tenker å ta oss. Sammen med kommentaren om samfunnets forfall og korrupte politikere, er påkallingen av en president som regjerte 30 år tidligere – og som huskes best for å ha sluppet atombombene på Hiroshima og Nagasaki – indikativt for tegneseriens apokalyptiske, men også nostalgiske tematikk.

Bare innenfor rammen av første side har Moore og Gibbons klart å etablere tegneseriens visuelle ambisjoner; den strukturelle oppbygging og særegne tekst/bildesamspill; dens alternative setting, realistiske miljøer og seriøse tematikk; og dens blodige og brutale stemning. Og dette er før vi i det hele tatt bli presentert for mordet som katalyserer hele romanen.

I de påfølgende sidene ser vi to politietterforskerne som gjennomfører et åsted. Noen har kastet en mann, Edward Blake, gjennom vinudet og ned på gateplanet – derav alt blodet i rennesteinen. Etterforskerens dialoger fungerer som et lydspor til en serie tilbakeblikk der slåsskampen mellom Blake og hans morder kan biviånes, fargelagt av et rødt skjær for å indikere deres temporale forskjell med samtiden, og ofte vist fra morderens subjektive ståsted for å mystifisere dennes identitet (1:2-4, se ill. 7).



Ill. 7: The Comedian myrdes. Eksempel på *Watchmens* særegne tekst/bildesamspill (1:3:7).

Først på side fem skimter vi konturene av en maskert hevner, der en ansiktsløs person i trenchcoat og fedorahatt står med smilefjesjakkemerket i handa. Figuren minner i utseende om en parodi på en Philip Marlowe-aktig privatdetektiv. I det vi blar over til neste side dukker kapittel tittelen opp, “At Midnight, All the Agents...” (fra Bob Dylans *Desolation Row*), og over tittelteksten ser vi Rorschachs fremmedgjørende maske for første gang (ill. 8). Vi skjønner også hvor han tar sitt navn fra: Maskens symmetriske blekkmonster, som i Rorschachs tilfelle konstant forandrer mønster fra rute til rute.<sup>33</sup> I disse rutene titter

<sup>33</sup> Masken er basert på Dr. Hermann Rorschachs psykologiske test, der tilfeldige blekkmonstre skulle fortolkes for å avsløre noe om ens personlighet. At masken hele tiden forandrer mønster forklares med at tøyet er konstruert av to forskjellige latexlag med væsker som endrer seg avhengig av trykk eller temperatur. Maskens

*Watchmens* visuelle ambisjoner tydeligst frem: Det flere sider lange møtet med Rorschach presenteres uten et eneste tekstspor. Bildene alene forteller historien, og leserens slutning driver handling og mening – og påfølgende stemming – fremover.

Rorschach – i all sannhet leseren – finner fort ut at den myrdede Blake egentlig er The Comedian: en kollega av Rorschach og et tidligere medlem av superheltbrorskapet



III. 8: Rorschach, utsnitt fra 1:6:1.

*The Minutemen*. Jakkemerket tilhørte ham. Fra dette deduserer Rorschach at et større komplott skjuler seg bak kulissene: Ingen “normal” person kunne klart å drepe The Comedian, og “maybe someone’s picking off costumed heroes” (1:12:4). Men *Watchmen* er bare en kringgåte på overflaten. Det tar også en god stund før vi i det hele tatt ser noe som ligner en superhelt i superheltkostyme. Rorschachs bekleddning kvalifiserer ikke helt – han minner mer om disse gærningene som kler på seg et kostyme for å bekjempe kriminalitet etter de har forlest seg på kiosklitteratur om maskerte hevner. Først når vi ser kostymet til The Comedian hengende i det skjulte skapet, innser vi at noe skurrer.

## Saktefilmestetikk

Filmen åpningseksposisjon fremstår noe annerledes. Alt forut for tittelvignetten er en komposisjon av tilbakeblikket på Blakes drap fra side 2-4. Rorschachs monolog (presentert på lydsporet gjennom ekstradiegetisk, opplest stemme) bytter dermed rekkefølge med mordet på Blake, og foregår først etter tittelsekvensen.

I likhet med tegneserien begynner handlingen tilsynelatende allerede før filmen er i gang. Logoene til filmstudioene Warner Bros., Paramount, Legendary Pictures og DC vises i tur og orden på en komplett gul bakgrunn. Etter hvert zoomer kamera ut for å vise at den gule bakgrunnen stammer fra det selvsamme jakkemerket med smilefjesmotiv. Vi befinner oss i

---

klart atskilte sort/hvite elementer sier noe om Rorschachs natur: Hans verdensoppfatning er like kaotisk som de tilfeldige mønstrene, men inndelt i en like klar sort/hvit dikotomi: “There is good and there is evil, an evil must be punished. Even in the face of armageddon I shall not compromise on this” (1:24:6).

Edward Blakes leilighet, og 63 åringen sitter i slåbrokken foran TVen og røyker sigar og drikker kaffe mens talkshowet *The McLaughlin Group* står på i bakgrunnen.<sup>34</sup>

Programmet setter over til en tale av Richard Nixon der han på beste kaldkrigsretoriske måte advarer Sovjetunionen mot aggresjon i Afghanistan. Siden filmens publikum ikke lenger gjennomlever den sosiale realiteten til tegneserien, prøver filmen gjennom slike trekk langt på vei å presse gjennom en pastisjinnlevelse i den historiske kaldkrigs konteksten.

Debattprogrammet diskuterer i etterkant av presidentens tale muligheten for kjernefysisk krig, og referer til dommedagsklokken og Dr. Manhattan – et viktig frampek. Blake svitsjer kanal til MTV som så viser en *Nostalgia by Veidt*-reklame satt til Nat King Coles “Unforgettable.”

De største tematiske momentene fra filmen er da blitt nevnt i løpet av minutter: den politiske realiteten, populærkulturen, nostalgijaget og superhelten – representert ved “a walking nuclear deterrent” (Snyder, 2010). Men så sparker noen inn døra til leiligheten, og hele filmbildet saktas ned opptil en halvannen gang i varierende grad i den påfølgende slåsskampen. “Just a matter of time, I suppose” (ibid) sier Blake (gestaltet av Jeffrey Dean Morgan), der vi ikke kunne høre han si noe som helst i tegneserien – noe som potensielt river ned veggen mellom rollefiguren og publikum, og muliggjør en form for sympati.

Blake kaster så kaffekoppen med lynets hastighet på morderen og gyver etter en pistol, men morderen er kjappere. Blake prøver så best han kan å forsvare seg – imponerende selv for en som hadde vært 40 år yngre enn ham selv – men morderen er umenneskelig sterk, og knuser Blakes hode i kjøkkenbenkens keramiske topp. En bloddråpe faller på jakkemerket fra Blakes blodige ansikt. “It’s a joke, it’s all a joke” utbryter en smilende Blake (ibid) – enda en åpning for publikums sympati – i det morderen løfter Blake opp i lufta og kaster han ut av vinduet. Blake henger nesten stille i løse lufta, i åpningsscenens lengste saktefilmtablå, før han sakte, sakte faller ned mot asfalten.

Intensjonen til filmskaperne har tydeligvis vært å fange alle de statiske øyeblikkene som presenteres i tegneseriens rødmarkerte tilbakeblikk gjennom filmiske tablåer. Denne “saktefilmestetikken” – noe regissør Snyder er spesielt kjent for – både dekomprimerer filmhandlingens kontinuitet og forlenger øyeblikkenes utsigelse, og lar publikums øyne dvele ved brutalitetens mismodige skjønnhet. I *Watchmen Film Companion* (Peter Aperlo, 2009), oppgir filmklipper William Hoy at det var enkelte ikoniske ruter filmatiseringen simpelthen

---

<sup>34</sup> I virkeligheten et halvtimes TV-debattprogram kjent for sine karakteristiske diskusjoner i rundmøteformatet omkring hete politiske tema.



bare måtte gjenskape, “frames that relate back to the graphic novel ... [S]ome frames we tried to maximize ... slow it down ... It’s those kind of frames you want to just burn into the viewer’s mind” (144f).



Ill. 9: Blake kastes ut av vinduet i filmens åpningssekvens (Snyder, 2009). Sammenlign med ill. 7 over.

Coveret på forsiden av samleutgaven de første femten årene (ulikt den i ill. 5) synes nesten å rope etter Snyders fetisj for saktefilmtablåer. Wolk forklarer:

a freshly shattered window, with glass shards and the button hovering in the air. It’s a beautiful twist on superhero comics’ convention of showing fights, motion, and scenes from the story [som forsidebildet til *Captain America* anno 1941] – instead, we see a frozen, motionless image of the instant after a fight has ended, which is also the instant before the story proper begins” (Wolk 2007:241f)

Det gamle forsideomslaget blir da en foranledning for filmens anslag, samtidig om Snyder og kompani kanskje ikke klarer å se ironien Wolk peker på: nemlig poenget med å *ikke* starte eksposisjonen med en kampscene.

Zoom-bevegelsen fra åpningen av filmens anslag kjøres i revers mot slutten av åpningssekvensen, inn i det sorte mørket av jakkemerkets nå blodige øye. Den omtalte tittelvignetten avslutter med en kamerakjøring som kopierer zoom-ut-bevegelsen fra tegneseriens åpning, inkludert et oversiktsbilde over nattlige New Yorks høyblokker. Først deretter dukker det opp en trenchcoatkledd figur med fedorahatt som plukker opp smilefjesjakkemerket med den blodige tåren: “Rorschach’s journal. October 12th, 1985: Dog

carcass in alley this morning, tire tread on burst stomach. This city is afraid of me. I have seen its true face ...” (Snyder, 2010). Monologen så vel som rollefigurens positur er sakset rett ut av tegneserien, men fremføres ikke i sammenheng med zoom-utbevegelsen, og Rorschachs kommentar (sagt av skuespiller Jackie Earle Haley) om å se ned på alle politikere og horer og nekte dem frelse, oppnår dermed ikke samme stemningsladning som i tegneserien.



Ill. 10: Filmen forsøker gjenskape ruten fra ill. 8 over (Snyder, 2009).

Som vi ser av illustrasjonene er det heller ingen vesensforskjell i fargepaletten mellom Blakes mord og Rorschachs undersøkelse av leiligheten, som i tegneserien. Til gjengjeld presenteres ikke Blakes mord som et tilbakeblikk, og siden begge scener forekommer i mer eller mindre samme kontinuerlige tidsrom, er det ingen grunn til å differensiere dem som i like stor grad som, si, scenene der Dan Dreiberg alias Nite Owl II, Dr. Manhattan og Adrian Veidt i Blakes begravelse (og Sally Jupiter alias “gullalderens”-Silk Spectre fra sitt sykehjem i California) tenker tilbake på tidligere eskapader med The Comedian.

Filmatiseringens forsøk på å gjenskape tegneseriens anslag, gjerne ikonisk tablå for ikonisk tablå, gir entusiastene blant tilskuerne et gjenkjenningsøyeblikk som dermed spiller på dennes nostalgi for kildeverket. Disse tablåene blir så absolutt svidd inn på netthinna, slik filmklipper Hoy sier, men virker til gjengjeld bare som en overfladisk nostalgiske trang for tegneseriens ikoniske scener. Saktefilmestetikken et prisverdig forsøk, men klarer ikke kombinere de statiske rutenes dynamikk mellom hverandres tablåer. Her blir tilskuerens rolle som passiv titter tydelig anskueliggjort, i motsetning til tegneserieleserens aktive delaktighet.

## Overfladisk nostalgi og postmoderne sitering

En kan lese filmatiseringen som en umiddelbar kommentar til samtidens populærkultur, både for den sosiale realiteten til filmens setting (1985 og bakover), og publikums virkelighet (likeledes fra 2009). Dens største tema, ifølge Snyder, er “nostalgia, longing for a simpler time” (sitert i Aperlo 2009:51). Og nettopp det er årsaken til at *Watchmen* ikke er en aktualiserende adaptasjon i like stor grad som *V for Vendetta*: Filmens hovedfokus er fortidens sentimentale og melankolske kraft over oss, og pastisjens mulighet til å ramme inn måten vi ser på passert historie på, samt trekkraften denne har over oss når vi tenker tilbake på

minnene om en svunnen tid. Som Carla Guginos rollefigur (Sally Jupiter alias “gullalder”-Silk Spectre) sier: “The past, even the grimy parts of it, keep on getting brighter” (Snyder, 2009).

Jeg nevnte i innledningen at tvillingtårnene til World Trade Centre er en synlig del av bakgrunnen i flere scener, og dette gir av naturlige årsaker en større effekt av tristesse for dagens publikum enn tegneseriens opprinnelige lesere. Dette – inkludert noe “oss versus dem”-retorikk – er dog filmatiseringens eneste forsøk på å gjenerobre kildeverkets politiske relevans, og kan bare ses på som overflatesymbolikk i forhold til Moore og Gibbons’ dyptpløyende kritikk.

Siden Moore i utgangspunktet var svært negativ til en hvilken som helst filmadaptasjon av *Watchmen* og nektet en hver deltagelse i et slikt prosjekt, var det svært viktig å få velsignelsen til Gibbons. Illustratøren ble dermed invitert til filmsettet, spurt om råd og veiledning, og bedt om å tegne dreiebrett – ferdig tusjede og fargelagte tegneserieruter av samme kvalitet som de han produserte sammen med Moore – for blant annet Snyders nye slutt til filmen. Under besøket til filmsettet kunngjorde Gibbons: “I’m overwhelmed by the depth and detail of what I’m seeing. But more than that. I’m overwhelmed by the commitment, the passion, the palpable desire to do this right” (Gibbons i Aperlo 2009:137).<sup>35</sup>

Ifølge Snyder og kompani ble romanen filmproduksjonens bibel, og informerte både skuespillere og kameramenn om hvordan de skulle te seg eller velge rett utsnitt fra kulissene: “We loved the book, ... and we loved the images, and we really cared to make them come to life as much as we could, and make it respectful” (Snyder i Aperlo 2009:119). Tegneserien ble visstnok hyppigere brukt som indikator enn det gjennomarbeidede manuskriptet til David Hayter og Alex Tse, noe som i adaptasjonssammenheng er temmelig uvanlig.

Filmskaperne har da forsøkt å fokusere på visuelle detaljer i like stor grad som Gibbons’ illustrasjoner: “That stuff is the thing that makes it such a complete world” (Snyder i Aperlo 2009:23). Gjennom bevisste kostyme-, sminke- og scenografivalg – ikke minst i etterligningen av romanens fargepalett med duse brune, lilla, og grønne sekundærpasteller – ønsker filmskaperne å holde seg såpass tro til romanens stil og utseende som mulig (Aperlo 2009:26).

Snyder overdriver imidlertid tegneseriens kontroversielle og eksplisitte innhold: Armer

---

<sup>35</sup> Moore var ikke like nådig: “[T]hey had pretty much, in my opinion, raped what I had thought to be a pretty decent work of art (Moore i Tantimedh 2010).

brekkes slik at bein stikker ut, hoder kløyves med kjøttøkser, Viet-Cong-soldater eksploderer som blodige piñataer, mens Silk Spectre II og Nite Owl II gjennomgår coitus med latextrikot og stiletthæler på. Andre minneverdige scener fra tegneserien, som et likefremt drap av en gravid, eller en superhelt som voldtar en annen superhelt, kan ses portrettert i filmen i full vigør. Resultatet er en overfladisk glorifisering over voldens brutalitet i likhet med superheltseriene som ble lansert i etterkant av Moore og Gibbons' *Watchmen*, og som dominerer blant utgivelsene til forlagshusene DC Comics og Marvel i dag.

Filmens alternative New York-setting fremtrer ikke på langt nær like endret av teknologi som tegneseriens. Dette bidrar til å minimere historiens science fiction-aktige undertoner og grunne filmens virkelighet mer i vår egen – hvilket gjør identifiseringen enklere. Likevel er det snakk om en tom identifisering siden settingen bare er en amalgam pastisj over filmskapernes minner om åttitallet, og som verken bærer inn på forståelsen av plottet eller handlingen. Nostalgi, som sagt, er filmens hovedanliggende, og tegneseriens metaforiske kraft forsvinner som en følge.

Derimot er filmens musikkspor kimen til en rystende og kontrapunktisk effekt sammenlignbart med tegneseriens tekst- og bildesamspill. Avspillingen av bakgrunnsmusikk er for øvrig et aspekt tegneserien ikke har tilgang til, men Moore forsøker likevel spille på lesernes konnoterende kraft ved å sitere sangtekster i kapitlenes epigrafer. Nat King Coles "Unforgettable" er allerede nevnt (den fremgår også av tegneserien fra en TV-skjerm i kapittel syv, side 13), men alt fra Leonard Cohen, Jimi Hendrix, Simon & Garfunkle, og Nenas kaldkrigs-sang "99 Luftballons," benyttes for å ivareta filmatiseringens '80-tallspastisj. Musikken settes ofte i sammenheng med bilder de overhodet ikke passer til, og sammenstillingen beriker vår opplevelse av handlingen – også fordi vi bringer våre egne konnotasjoner inn i forståelsen.

Snyder hevder at adaptasjonen potensielt kan oppleves som et resultat av 2000-tallets bølge av superheltilmer, akkurat slik tegneserien ble forstått som en revisjonistisk superheltilfortelling: "The people who have grown up with super-hero movies, they're ready for super heroes to do something else ... It's like, 'Enough already. I get Spider-Man. I get Superman. I get Batman for that matter, but I'm ready for them to do something real'" (Snyder i Aperlo 2009:173). Ironisk nok forsøker filmen samtidig etterape disse superheltilfilmens formale actionstil, slik vi så i filmens anslag. Sammenlignet med filmer som *X-Men* (Singer, 2000) eller *The Dark Knight* (Nolan, 2008), er det nok heller riktignere å si at *Watchmen* føyer seg inn i tradisjonen mer enn den representerer et fullgodt revisjonistisk

alternativ. Superheltefilmene adaptasjonen prøver å distansere seg fra har jo også kommet ut etter *Watchmen* avdekket klisjeene allerede i 1986, og bygger jo på samme erfaring.

På den annen side er Snyder også sitert med å ha sagt at filmatiseringen skulle være ment som en kuminasjon av det tjuende århundrets populærkultur, og det er tydelig at han ser på adaptasjonsprosessen som en foranledning til postmoderne “sitering” (ibid). Han trekker følgelig inn andre overfladiske filmreferanser som *Apocalypse Now* (Coppola, 1979) ved å avspille Richard Wagners “Ride of the Valkyries” på lydsporet under Vietnamsekvensen. Nixons “krigsrom” er da også som materialisert ut av *Doctor Strangelove* (Kubrick, 1964).<sup>36</sup>

En tredje politisk betont, men dog like overfladisk referanse kommer i form av miljødokumentaren *Koyaanisqatsi* (Godfrey Reggio, 1982). Musikkstykker fra dokumentaren, “Pruitt Igoe” og “Prophecies” komponert av Philip Glass, benyttes som det auditive temaet til Dr. Manhattans opprinnelsehistorie i eksil på Mars. Samspillet oppnår like overjordisk kvalitet som dokumentarens rytmiske og tidvis ufamiliære montasjer av menneskets “life out of balance” (dens undertittel). Assosiasjonen er ypperlig, men tilslører det faktum at dette kanskje er adaptasjonens vanskeligste øyeblikk.

## Temporal odysseé

Dr. Manhattan er et tilfeldig resultat av et vitenskapelig kaldkrigseksperiment som gikk skrekkelig ille. Etter å ha blitt oppløst til atompartikler finner han muligheten til å gjenskape seg selv med gudelignende krefter. Han kan manipulere objekter på et molekylært nivå, teleportere seg selv hvor det skal være, og er mot all formodning uovervinnelig.

I kapittel fire, “Watchmaker” – diskutabelt en miniatyrversjon av hele romanen – har Dr. Manhattan gått i frivillig eksil på Mars, og begynner å miste kontakt med sin menneskelige side. Dette presenteres parallelt med ukronologiske og mangefasetterte tilbakeblikk fra Dr. Manhattans tilblivelse, liv og leven, og hvordan hans eksistens fremskyndet en alternativ verdenshistorie sammenlignet med vår egen. Vi ser Dr. Manhattan delta i krigshandlinger for USA; vi ser også at han forskyver internasjonale maktforhold som en følge av disse handlingene. “Watchmaker” er da også fulladet av språklige dobbeltbetydninger, hvor selv

---

<sup>36</sup> Selv tok Moore i bruk den politiske science fiction-filmen *The Day the Earth Stood Still* (Wise, 1951) som et viktig referansepunkt. Wises film tar for seg et romvesen, Klaatu, som ankommer jorda for å advare menneskeheten om å leve fredfullt, eller bli stemplet som en fare mot andre planeter og dermed utslettet. Parallellene til Veidts prosjekt er tydelige. Dr. Manhattan smelter en tanks for å demonstrere sin styrke til USAs motstandere (4:13:3-4), slik vi også kan se Gort gjøre i Wises film. Filmplakaten til *The Day...* kan gjentatte ganger ses iløpet av *Watchmen*, kanskje mest minneverdig i blodbadåpningen av kapittel tolv. Snyder har da også puttet filmplakaten inn i enkelte av filmatiseringens bakgrunner.

figurens navn, Dr. Manhattans, spiller på atomvåpenprogrammet fra 1942-46 med samme tittel som stod bak bombene brukt mot Hiroshima og Nagasaki.

Kapittelets tittel stammer fra Albert Einstein, der han med sorg erkjenner de store grufullheter og maktforskyvninger som fulgte av hans atomkraftoppdagelse. I lys av denne erkjennelsen uttalte Einstein sardonisk at han heller skulle ha blitt urmaker. Vi ser da også at Jon Osterman – før han ble Dr. Manhattan – i sin barndom prøve å gå i sin fars fotspor og bli urmaker som ham. Også han erkjenner maktforskyvninger han har katalysert, og som nå truer verden med utslettelse.

Men referansen til Einstein bringer i tillegg til veie en kommentar på tegneseriens

resepsjon. I et tilbakeblikk på side tre i “Watchmaker,” påpeker Samuel Asher Efron at “Jon’s father deliberately invokes Einstein’s Theory of Relativity: time is not absolute but relative to the position of the observer. The theory applies not only to our perception of time but also to the *perception and representation of time within comics* (Efron 1996, *mk*).

Denne observasjonen utdypes i kapittel fire gjennom Dr. Manhattans monolog og bildemontasjen. Allerede i andre rute på første side etableres et mønster som fortsettes kapittelet ut. Her snakker Dr. Manhattan til oss i nåtid, men referer til en kommende hendelse i fremtiden: “In twelve seconds time, I drop the photograph” (4:1:2). Utsagnet hans tilhører en annen rute, mens i den aktuelle ruten ser vi at fotografiet allerede ligger på bakken. Spådommen om den fremtidige handlingen er dermed presentert i den selvsamme ruten, selv om hendelsen ennå ikke har forekommet.

Leseren får dermed et innblikk i den komplekse måten Dr. Manhattan opplever tid. “Time is simultaneous,” forteller han senere til Laurie Jupiter (alias Silk Spectre II), “an intricately structured jewel that humans insist on viewing one edge at a time, when the whole design is



III. 11: Dr. Manhattan opplever all tid simultant (4:1:6).

visible in every facet” (9:6:6). Effron mener dette sitatet bokstavelig talt definerer hvordan tid presenteres i tegneserier (1996).

Som vi husker fra kapittel 2 er det påfølgende og foregående bildeforløpet i en tegneserie til enhver tid er synlig. I en hvilken som helst sammenheng er ruten vi stirrer på for øyeblikket nåtiden, og rutene til venstre og høyre henholdsvis fortid og fremtid. Tid presenteres da kontinuerlig og simultant, og bare ved å bevege blikket kan en hoppe fremover eller tilbake i fortellingens tid. Det kan argumenteres for at dette er et unikt element ved tegneseriemediet, og Moore og Gibbons prøver etterlignende formelementet i innholdet: “[They] creatively innovate the formal presentation of time in comics both through the metaphor of Jon’s worldview and the examination of the nature of the presentation itself” (Effron 1996).

Tidstematikken er et ypperlig metaaspekt for tegneseriemediet: Som tegneserielesere har vi ikke bare anledning foruten å bli *oppfordret* til å lese både forover og bakover i fortellingen: “[I]n comics, the past is more than just memories for the audience and the future is more than just possibilities” noterer Scott McCloud (1993:104). I det boklange intervjuet med George Khoury forklarer Moore:

The story seemed to demand a specific way in telling it, a specific way of seeing the world. It had to be seen all at once rather than in a strictly linear way. ... All these tiny, little moments, coincidences, linkages—that all boiled up into this sort of complex tapestry or piece of machinery. It turned out very much like a piece of watchwork (sitert i Khoury 2008:111).

Slik forstår da Dr. Manhattan verden: som et urverk. I og med at han offisielt brukes som et avskrekkingsvåpen for den amerikanske regjeringen, utløser han en potensiell kjernefysisk konflikt når han brått forlater Jorden. Fra Mars betrakter han muligheten for at menneskehetens eksistens opphører som en følge av en kjernefysisk krig. Han er tilsynelatende ikke plaget. Den menneskelige rase har ingen betydning for han lenger: “All that pain and conflict done with? All that needless suffering over at last? No, that doesn’t bother me. All those generations of struggle, what purpose did they ever achieve? All that effort, and what did it ever lead to?” (9:10:6). Han holder fast ved konklusjonen han artikulere i kapittel fire, i henhold til hans oppfatning av *The Comedian*: “As I come to understand Vietnam and what it implies about the human condition, I also realize that few humans will permit themselves such an understanding” (4:19:5).

Siden Dr. Manhattan opplever både fortid, nåtid og fremtid samtidig, er alle hans handlinger og reaksjoner forutbestemt: “There is no future. There is no past” (9:6:6). Han opplever dermed virkeligheten totalt deterministisk, men beskriver seg selv bare som en “puppet who

can see the strings (9:5:4). Han stiller derfor med rette spørsmålet om hvem som er ansvarlig for verdens skapelse, “Who makes the world?” (4:27:3).

Nettopp fordi Dr. Manhattan opplever verden på denne måten, blir åpenbaringen om Laurie (alias Silk Spectre II – hans tidligere kjæreste) og The Comedians farskap til henne – en mann notorisk kjent for å ha voldtatt Lauries mor – et meningsfullt øyeblikk innimellom apatien. Laurie opplever plutselig sitt eget liv som en grusom og meningsløs vits, men Dr. Manhattan innser hvor mirakuløst tilfeldige og, i Lauries tilfelle, vakkert menneskets eksistens er:

Your mother loves a man she has every reason to hate, and of that union, of the thousand million children competing for fertilization, it was you, only you, that emerged. ... We gaze continually at the world and it grows dull in our perceptions, yet seen from another's vantage point, as if new, it may still take the breath away (9:27:1,3).

Drama- og teaterprofessor Sean Carney har i det akademiske tegneserietidsskriftet *Image Text* blant annet sett på *Watchmens* historisitet. For Carney representerer tegneserien en barokk tese: For å forstå menneskeheten som et meningsfullt fenomen må en fatte at tiden er en illusjon, og at alt skjer simultant. Nettopp derfor fremgår *historien* ut av individuelle åpenbaringer i Moores verk, øyeblikk av personlige apokalypser der konkrete enkelthendelser finner en meningsfull plass innenfor opplevelsen av samtidighet – et totalperspektiv over helheten (Carney 2006). Carney mener at Dr. Mannhattans såkalte åpenbaring avdekker *Watchmens* mest dyptgripende motiv:

[T]he identity between the sacred and the profane, to be located in such momentary epiphanies ... are, for Moore, the substance of history itself. In other words, to continue to be human, for him, is to believe in the existence of humanity per se, as a phenomenon that is meaningful. *This is ... the answer to the question “Who makes the world?” It's us, only us.* Humans make the world through their conscious investment in it. Dr. Manhattan makes the world by finding it meaningful (Carney 2006, *mk*).<sup>37</sup>

Filmatiseringen forteller opprinnelsehistorien i kapittel fire noe likefremt som et rent tilbakeblikk – nødvendigvis komprimert for å tilpasses filmens spilletid. Som vi husker blir

---

<sup>37</sup> Her speiler Carney et sitat fra Rorschach som viser at selv om Rorschach ikke deler samme temporale innsikt som Dr. Manhattan, har han likevel god forståelse for hvem det er som “skaper verden.” “Existence is random. Has no pattern save what we imagine after staring at it for too long. No meaning save what we choose to impose. / This rudderless world is not shaped by vague metaphysical forces. It is not God who kills the children, not fate that butchers them or destiny that feeds them to the dogs. *It's us. Only us*” (6:26:3-5, *mk*).



Dr. Manhattan presentert i filmsammenheng gjennom digitale effekter, og det tas i bruk teknologier som gjør han svært livslik og umenneskelig på samme tidspunkt.<sup>38</sup>

Tilløp til tegneseriens ukronologisk fremstilling er mulig å se, men ikke på langt nær like mye eller like intrikat. Dette kan forsvares med at det på film – der bildet på lerretet simpelthen er et kontinuerlig skiftende nåtidsbildet – ville en like fragmentert temporal sekvens være vanskelig å sammenfatte for publikum i



Ill. 12: På film er Dr. Manhattan dataanimert (Snyder, 2009).

filmutsigelsens sammenheng. Selv slik det er nå, fremtrer den ukronologisk rekkefølgen på det lille antallet scener filmen faktisk inkorporerer, nesten som en gimmick – godt hjulpet av Snyders saktefilmestetiske stil. Montasjesegmentet innehar ikke da samme effekt som i tegneserien (se da heller mot filmatiseringens tittelvignett), og krever minimalt av slutning.

Konsekvensen er at denne episoden ikke bare mister tegneseriens metaaspekt – der vi innser at vår måte å lese tegneserier er den samme måten som Dr. Manhattan opplever verden på – men også stemningen dette blendverket katalyserer i tandem med våre egne forsøk på å sammenføre tegneseriens ukronologiske fremstilling. Her igjen, mer enn noen annen plass i filmatiseringen, får vi følelsen av at vi blir *fortalt* en historie, mer enn vi er *delaktig* i dens fortellingsprosess. Det er ikke vi som skaper denne verden. Spørsmålet “Who makes the world” er forståelig nok derfor sakset ut av denne sekvensen i filmatiseringen, hvilket tyder på at filmskaperne er bevisst problematikken.

## Alle gode ting tar slutt

Konklusjonen på *Watchmen* handler om den gordiske knute som Alexander den Store møter på – en analogi til atomvåpenkappløpet og en form for problem som bare svarer til voldelig løsninger eller “lateral thinking,” ifølge Adrian Veidt (11:10.2). Veidt og hans alter ego

---

<sup>38</sup> Skuespiller Billy Crudups fysiske rolleprestasjon ble fanget med spesielle sensorer via en teknologi kalt *motion capture*, og da brukt som modell for den dataanimerte og blåskimrende figuren som opptre filmen – hvilket bidrar til å gi Dr. Manhattan både et overjordisk og familiært, menneskelig preg. Teknologien benyttes velvillig i samtidens filmproduksjon, hvorav det mest nærliggende eksempelet må være *Watchmens* samtidige *Avatar* (Cameron, 2009).

Ozymandias er en *übermensch*-aktig superhelt og milliardær som modeller seg etter den selvsamme Alexander.

Han ser at verden er på randen av kjernefysisk armageddon på grunn av Dr. Manhattan, og Veidt – visstnok verdens smarteste mann – klekker ut en plan for å få bukt med den kalde krigen en gang for alle: “Here was a knot to try even Alexander’s ingenuity. Both sides realized the suicidal implications of nuclear conflict, yet couldn’t stop racing towards is lest their opponents should overtake them” (11:21:4). Det er Veidt som står bak mordet på The Comedian, men denne avsløringen<sup>39</sup> feies til side for det langt større komplottet.

Her spiller tegneserien-inni-tegneserien, *Tales of the Black Freighter*,<sup>40</sup> i stor grad inn. Den groteske og allegoriske pirattegneserien portretteres parallelt med resten av handlinga – i overkarikert stil, fargelagt via punktfarger og malt med svært tykk pensel – og fungerer som et kontrapunkt til *Watchmens* hendelser. Det er mulig å lese denne fortellingen som en advarsel til superheltene: En skipbrudde mann – besatt av å redde sin egen familie fra sjørøverskipet som rant han i sank – ender opp med manifesterer den selvsamme monstrøse kraften han forsøker å bekjempe, og ved en gruffull misforståelse dreper sin egen hustru.

Ved *Watchmens* slutt blir det klart at piratfortellingen først og fremst skal forstås som en allegori på handlingene til Adrian Veidt. Moore utbroderer:

Just that bit where he says at the end, ‘I know people think me callous, but I’ve made myself feel every death; by day I imagine endless faces, by night I dream about swimming towards a hideous... Well, I won’t tell you, it’s not significant. What is significant is that I know I’ve struggled across the backs of murdered innocents to save humanity’ (sitert i Coulthart 2006).

Moorens lettere omskrivning av Veidts kommentar (12:27:1) speiler piraten som innser sine grufulle handling og dermed svømmer ut til det titulerte sjørøverskipet for å slå seg sammen med det fordømte mannskapet. Det eksiterer også en ytterligere parallell, påpeker Wolk: “Just as *Black Freighter* is a metaphorical representation of the world of *Watchmen*, that world is a metaphorical representation of our own, a simplified and caricatured mirror image,” og “the “destroy it to save it” calculus of *Watchmen* is the same one its readers face in the atomic era” (Wolk 2007:243).

---

<sup>39</sup> The Comedian hadde funnet ut Veidts komplott, og i fare for å avsløre planene måtte derfor blir tatt av dage.

<sup>40</sup> I kinoversjonen var denne parallellhistorien fraværende, men ble senere sluppet på video som en separat, animert tegnefilm. I *Watchmen Ultimate Edition* er pirathistorien imidlertid klippet inn i handlingen til hovedhistorien. Den forlengede utgaven varer nesten 40 minutter lengre enn kinoversjonen.

I tegneserien konstruerer Veidt et monster og teleporterer det til New York, hvor monsteret dreper tre millioner mennesker. Inspirasjon til denne planen kom fra Alexanders tenkning: “Unable to unite the world by conquest ... Alexander’s method ... I would trick it; frighten it towards salvation with history’s greatest practical joke” (11:24:4). Veidt “kutter knuten”, og ser at planen hans fungerer. I møte med en ekstern fiende samles hele verdenssamfunnet og overvinner sine forskjeller i kampen mot en felles motstander. At planen til Veidt fungerer såpass bra, mener Carney er en av de største tvetydighetene i *Watchmen*:

Ozymandias has quite literally written history: he makes of himself an agent of necessity and of vast, incalculable human suffering, while also authoring the significance of that suffering. ... There is no question that he is effectively a fascist, but the narrative is also concerned with the fact that fascism, based as it is on lies, works very well at ordering and directing human destiny as long as those lies are believed (Carney 2006).

Det er ikke uten betydning at stedet vi vises i samme øyeblikket som Veidts monster transporteres til New York, er gatehjørnet til romanens greske kor – de “normale” hverdagsheltene vi har knyttet oss til gjennom historiens løp: Bernie og Bernard – avis kioskeieren og tenåringsen som leser *Tales of the Black Freighter*; den traumatiserte psykiateren som forsøkte kurere Rorschach; de to politietterforskerne, og så videre. Øyeblikket de dør blir alle tiltrukket av en slåsskamp mellom to lesbiske eks-elskere:

It is a simple event: human beings, seeing a conflict, are drawn by a basic sense of concern to intervene and help. ... It is this human process which is circumvented and cancelled by Ozymandias’s usurping of human agency: they are “making their world” as Dr. Manhattan puts it, showing a basic sense of human compassion, free of prejudice or selfishness, just when Ozymandias decides to make it for them (ibid).

I filmen eksisterer ikke Veidts monster, men det moralske dilemmaet, og dermed det emosjonelle nedslagsfeltet, forblir det samme. I monsterets sted opptrer en energibombe basert på Dr. Manhattans teknologi – flere bomber, faktisk, siden Veidt rammer alle alle de største verdensmetropolene i filmen – og følgelig er det Dr. Manhattan som utgjør det felles fiendebildet verdenssamfunnet samler seg mot. Monsteret må da i aller høyeste grad kunne kalles et utskiftbart plottverktøy, for både i film og i tegneserie ender Dr. Manhattan med å forlate jordkloden for godt.

Før han drar, tar han imidlertid hånd om et medlem av superheltensemblen som nekter å stå inne for Veidts gjerning – en gjerning som visstnok har reddet menneskeheten: Ved flere anledninger ser vi Rorschach hedre tidligere president Trumans valg om å slippe atombombene på Hiroshima og Nagasaki for gjennom avskrekking stoppe Stillehavskrigen.

Vi så dette i tegneseriens første side, og hører det også i filmen. Adrian Veidts ugjerning er en klar parallel til Trumans dilemma. Så hvorfor takler ikke Rorschach Veidts gjerning? Gibbons kaster lys over Rorschachs kompromissløse atferd: “the thing that Rorschach won’t stomach is that this is being done secretly ... even in the face of Armageddon he wants to know the truth” (sitert i Coulthart 2006).

Adaptasjonen gjør en liten endring i forhold til hvordan Dr. Manhattan avretter Rorschach. Dreiberg (Nite Owl II) overværer nemlig handlingen – noe han ikke gjorde i tegneserien. Dette valget tar kanskje filmen fordi Dreiberg her skal representere publikum, og publikum krever en reaksjon på Veidts handlinger – en reaksjon som avrettelsen av Rorschachs er katalysator for (om destruksjonen av jordas verdensmetropoler ikke var nok). Dreiberg (spilt av Patrick Wilson) hamrer løs på Veidt (Matthew Goode) som nekter å slåss tilbake: “Dan. A world united in peace... there had to be sacrifice,” og Dreiberg svarer: “No! You haven’t idealized mankind, you’ve... you’ve deformed it! You mutilated it. That’s your legacy. That’s the real practical joke” (Snyder, 2010).

Et viktig poeng er da også at Rorschachs journal, som vi husker fra anslaget, er sendt i posten til den eneste høyrevridde avisen Rorschach stoler på, *The New Frontier*. I journalen er hele Veidts komplott avslørt. Både filmen og tegneseriens avslutning oppnår derfor samme grad av tvetydighet. Selv Veidts nye utopia har anlegg for å rakne i sømmene.

## **Å filme det “ufilmbare”**

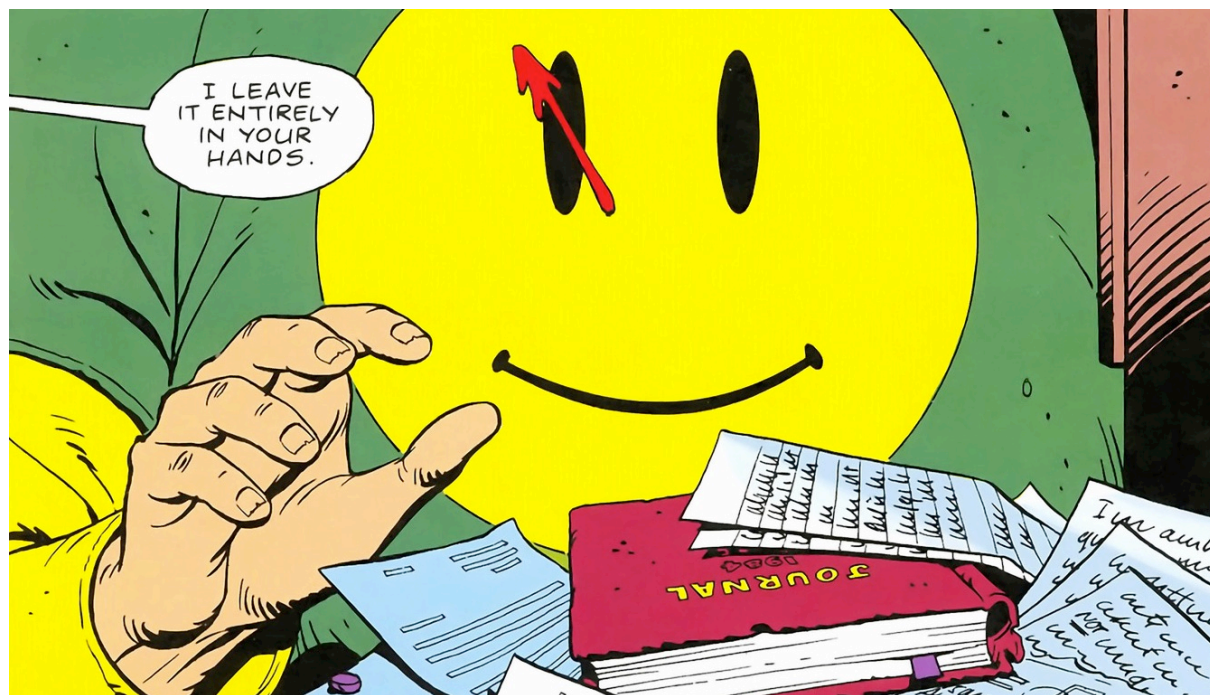
Hvis det er sant – slik Wolk argumenterte for i begynnelsen av dette kapittelet, og Moore mer enn insinuerte i innledningen til oppgaven – at tegneserieromanen *Watchmen* er ufilmbar, burde Snyders filmatisering regnes som dødfødt allerede før den projiseres på lerretet? I min komparative nærlesning av filmen er svaret verken et utvetydig ja eller nei. Alle overflateelementer er tilstede: plottet, den narrative kronologien, rollefigurene, tematikken, til dels også en mest mulig “ren” gjenskapelse av tegneseriens visuelle overflateutseende.

I innledningen hevdet jeg at en tegneseriefilmatisering skulle kunne gjøre nettopp dette siste, og her må *Watchmens* visuelle adaptasjon sies å lykkes langt bedre enn mange andre. Ikke bare er det imidlertid et resultat av at det allerede foreligger en visuell dimensjon som filmatiseringen i sin adaptasjonsprosess lett kan gjenskape; men også fordi *Watchmen* nærmest bruker tegneserieromanens utsnitt, farger og kostymer som en forkynnende bibel – slik vi har sett – dernest til at det nesten kan bli sett på som en hindring i filmsammenheng. Dette er ikke minst paradoksalt siden det er fasetter ved verkets visuelle-narrative ambisjoner

– både Dr. Manhattan temporale opprinnelseshistorie på mars i kapittel 4, men også den påfølgende symmetrileken i kapittel 5 “Fearful Symmetry”<sup>41</sup> – som filmatiseringen verken kan eller forsøker konstruere erstatninger for.

Søken etter å kopiere de visuelle overflateaspektene går også på bekostning av andre underliggende strømninger i verket. Selv om de ikoniske superheltene tar mye plass i historien, er de som vi har sett ikke tegneseriens viktigste aspekt. Derimot er verkets ideer om ideologi, det sosiale landskapet og samfunnets individer (representert ved avisioskens “greske kor”) nærmere dets hovedanliggende – et anliggende tross alt oppnåelig for filmen.

*Watchmen* handler om mosaikken av distinkte verdenssyn: Dr. Mannhattans nihilisme, Rorschachs moralisme, Veidts pragmatisme og andre, utgjør deler av tegneseriens ulike verdensbilder. “The whole point of the book is to say that none of these characters are right or wrong,” sier Moore, “[u]ltimately it’s the reader who has to make the choice ... it’s up to the



Ill. 13: *Watchmens* siste rute: “I leave it entirely in your hands” er Moores siste beskjed til leseren (12:32:7).

<sup>41</sup> “Fearful Symmetry” var et forsøk fra Moore og Gibbons’ side til å konstruere et kiastisk og totalsymmetrisk kapittel der ruteoppsett og innhold på første side bokstavelig talt spilte kapittelets siste – gjennom blant annet figurpositur og perspektiv; og der side to spilte nest siste side; og så videre, inntil speilingen møttes på midten. Her ble vi presentert for en svær, avslørende rektangulær rute som minte om to halvdeler av et symmetrisk rorschach-kort. I sentrum var Veidt i full gang med å banke opp en leiemorder (en leiemorder han selv hadde hyrt inn for å fjerne all mistenksomhet rettet mot ham selv). Veidts positur spilte imidlertid leiemorderens, og begge avbildninger ble gjenspeilet i fontenen under dem. Leseren innså likevel ikke denne symmetrien før vedkommende bladde forbi midtpunktet og potensielt sammenlignet de foregående sidene med de påfølgende. Det er mulig å argumentere for at denne dekorative, kiastiske leken kunne avsløre en dikotomi gjeldende for hele verket – en dikotomi mellom de moralske ståstedene til skurkene og heltene, og mellom supermaktene (som diskutabelt er kjernespliden og fundamentet for hele historien).

reader to formulate their own response to the world ... and not to be told what to do by a super-hero or a political leader or a comic-book writer, for that matter” (sitert i Khoury 2008:113-14, se ill. 13).

Jeg spurte også i innledningen om Moores politiske estetikk smitter over på filmatiseringen. Svaret er delvis ja i *Watchmens* tilfelle, men bare overfladisk – som vi har sett – og ikke med samme slagkraft som kildeverket hadde i sin samtid. Vi ser tilløp til en søken etter politisk relevans, men det blir simpelthen en miljøbakgrunn for filmens nostalgiske oppheng på og gjengivelse tegneseriens strek og dens ikoniske figurer.

Gjennom montasjene og saktefilmestetikken bidrar filmatiseringen til å gi et prisverdig tegneseriepreg på handlingen i blant. Filmen presterer også å la publikum komme inn under huden på rollefigurene svært effektivt, og gjør dem langt på vei like nyanserte takket være skuespillernes prestasjoner og kameraets mulighet til å fange selv de minst ansiktsrykninger.

Så, for å rekapitulere: Er tegneserien ufilmbar? Jeg er usikker. Hutcheon spør “[s]hould we perhaps listen to the adapter for a change?” og jeg er tilbøyelig til å være enig (2006:77).

Hvorfor ville Snyder lage denne filmen når han visste at adaptasjonen uungåelig kom til å bli sett på som annenrangs? Med tanke på at *Watchmen* anses å være mediets kronjuvel, er Snyders beslutning slettes ikke så merkelig. I likhet med Moore er også Snyder en kjenner av popfenomener,<sup>42</sup> og anser – slik vi har sett – filmatiseringen av *Watchmen* som en foranledning for populærkulturell pastisj og historisk referanselek. Hans nostalgi for tegneserien må jo også kunne sies å være en form for adaptasjon.

Samtidig er det tydelig at Snyder og kompani er livredde for å trække på noens tær. Som vi husker er det subjektive publikummet er alltid høylytt kritisk når de mener filmskaperen har gått utenfor sitt mandat, og filmatiseringen fremstår først og fremst som vink til *Watchmen*-entusiaster eller fans av tegneserien. Den står med andre ord ikke på egne bein.

Dagbladets Inger Merete Hobbestad hevdet Snyder “har en fans forblindede entusiasme og er så opptatt av å følge historien slavisk ... at han ikke ser at filmen blir uoversiktlig for dem som ikke er blant de innvidde” (2009); og Aftenpostens Kjetil Lismoen stemte likeledes i:

---

<sup>42</sup> Snyder har blant annet laget film om populærkulturelle fenomener innenfor skrekk- og fantasysjangeren, og som nevnt produsert tegneseriefilmatiseringer før, lik adaptasjonen av Frank Millers *300*. Ikke minst har Snyder nylig fått jobben med å lage nok en tegneseriefilmatisering basert på *Superman*-figuren.

“[h]vor mange av oss uinnvidde som vil henge med i svingene er jeg ikke sikker på” (2009) – inntrykk de begge i all hovedsak delte med sine internasjonale kollegaer.<sup>43</sup>

Det eneste Hobbestad og Lismoen imidlertid peker på, er uansett et argument som rettes mot de fleste filmadaptasjoner: En adaptasjon vil *alltid* bli bedømt ut fra hva det betyr enten å ha lest boka på forhånd – og hva det innebærer av forventninger eller fordommer – eller å oppleve filmatiseringen “uforberedt.” Det er vanskelig å vite om filmkritikeren tilhører enten den ene eller andre leiren; det er tilsvarende usikkert om vedkommende forsøksvis påtar seg *rollen* til en som enten kjenner verket fra før eller ikke. Uavhengig av hvor godt de argumenterer for seg må deres ekspertise uansett ses på som høyst subjektiv, og eventuell konsensus bare en del av Stanley Fish’ nevnte fortolkningsfellesskap.

*Empire Magazines* anmelder Ian Nathan er likevel inne på noe når han beskriver effekten av Snyders “trofaste” adaptasjonsprosess: “While necessarily filleting down the vast story to something palatable, he is slavish to the original text. In his desire to encompass the novel’s strands, storylines and their payoffs are short-changed, leaving the film *emotionally subdued*” (Nathan 2009, *mk*).

Som vi husker fra forrige kapittel sa Dudley Andrew at det er vanskelig å etterape følelsen eller stemningen et kildeverk gir oss, men i *Watchmens* sammenheng synes det – mer eksplisitt enn noe annet – å være Snyders hovedmotiv: Han vil vi skal *føle* nostalgien overfor superhelten, en svunnen tid, tapt uskyld, og så videre, gjennom ikonisk billed- og musikkbruk. Denne stemningen er imidlertid ikke knyttet opp mot en reell erstatning av den oppstykkende temporale leseropplevelsen kildeverket tidvis katalyserer. Og den eneste stemningen vi derfor hensettes i er Snyders egen sentimentalitet overfor kildeverket – en sentimentalitet uten, slik Nathan påpeker, emosjonell brodd.

På mange måter gir *Watchmen* paradoksalt nok uttrykk for å være den perfekte adaptasjon. Ved første øyekast er alle overflateelementer fra tegneserien representert. Ved nærmere ettersyn viser det seg likevel å bare være et tomt skall – et skall som i tillegg er potensielt uforståelig for uinnvidde.

---

<sup>43</sup> Se Wikipedia. URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/Watchmen\\_\(film\)#Reviews](http://en.wikipedia.org/wiki/Watchmen_(film)#Reviews).

Evey: Does it have a happy ending?  
V: As only celluloid can deliver.<sup>44</sup>

#### **Kapittel 4: Analyse – *V for Vendetta***

---

I forrige kapittel så vi at en tegneseriefilmatisering som nesten utelukkende fokuserer på tegneseriens overflateestetikk – og som tilsynelatende ikke innehar noen aspirasjoner utenom det – ikke helt lykkes med fremstå som et eget estetisk produkt eller å fange kildeverkets underliggende ambisjoner. Kanskje er det mulig å se denne tegneseriefilmatiseringen som et resultat av frykten for å gå på akkord med tilskueres umiddelbare visuelle forventning, hvilket på mange måter blir en hemske for hele adaptasjonsprosessen.

Siden *Watchmen* og *V for Vendetta* har en del narrative, tematiske og stilistiske fellesnevner – alternativ versjon av realhistorien; realistiske og voldelige skildringer; samfunnsstrukturer som antagonist; kritikk av samtidens ideologiske landskap – er det fordelaktig å sammenligne filmatiseringenes ulike strategier i og med at resultatene er såpass forskjellige. Filmskaperne bak *V for Vendetta* tar seg da også langt større kunstneriske friheter.

I likhet med *Watchmen* vil jeg i nærlesningen av *V for Vendetta* vektlegge verkets historiske kontekst så vel som dets estetikk. Samtidig vil jeg fordype meg i en sjangerutlegning av dystiopisk science fiction som verket står i en affinitet til. Mitt begrep om stemningsskapende lesning som vurderingskriterium kan ved første øyekast heller ikke virke spesielt relevant for *V for Vendetta*, men kildeverket tar i bruk en filmatisk stil som på mange måter inspirerte den “rene” fortellerformen i Moores senere forfatterskap, og må dermed likevel diskuteres.

En filmatisering av dette verket oppleves ikke nødvendigvis like problematisk som *Watchmen*, selv om det synes å være gnisninger mellom kildeverkets politiske agenda og adaptasjonens aktualisering. Konsekvensen er imidlertid en politisk relevans for samtidens publikum – en relevans som synes å være langt mindre overfladisk enn *Watchmen* sin.

Den kommende nærlesningen vil ta noenlunde samme form som den foregående. Tegneserien og filmens anslag er ikke like særegne som *Watchmens* og blir dermed ikke omtalt i like møysommelig grad, selv om enkelte toneangivende elementer likevel pekes på.

Filmatiseringens innlemmelse av *The Count of Montecristo*-fortellingen (i adaptert format) spiller også inn på vår forståelse av filmskapningens prosess, og dens relasjon til filmmediets paradigmatisk “lykkelige slutt.”

---

<sup>44</sup> Fra *V for Vendetta* (McTeigue, 2006).



## Anarkistisk science fiction

*V for Vendetta* er i bunn en metafysisk science fiction-fortelling, en tegneserienoir, en superhelteinspirert mysteriethriller, en utypisk kjærlighetshistorie, en ideologisk systemkritikk og en polemikk for anarkisme i pulplitterært eventyrformat.

Tegneserien ble først publisert i sort/hvitt som deler av en føljetong i den britiske tegneserieblekka *Warrior* mellom 1982-83. To tredjedeler ut i historien gikk imidlertid magasinet konkurs. Etter Moores suksess med *Swamp Thing* og *Watchmen* spesielt, gav det amerikanske tegneserieforlaget DC Comics Moore og Lloyd i oppdrag å fullføre historien, hvilket forlaget utga som ti serienummer – denne gangen med farger – mellom 1988-89.

I *V for Vendetta* – et fiffig ordspill på andre verdenskrigs propagandamotto “V for Victory” – portretteres et Storbritannia transformert til en dystopisk fasciststat bygd på George Orwell eller Aldous Huxleys lest. Verket viser en alternativ marerittvisjon av vår egen samtid eller nære fortid (den originale tegneseriens fremtid var satt til 1997), og tilbyr Moores politiske agenda for kommende generasjoner: et opposisjonelt og anarkistisk folkestyre.

Etter en begrenset atomkrig har lagt store deler av verden øde, brytes samfunnsordenen i Storbritannia ned. I kaoset blander en gruppering høyreekstreme ultranasjonalister seg sammen – kalt Norsefire – og skaper et totalitært regime gjennom makt. Konsekvenser er et samfunn der minoriteter forfølges, alle kameraovervåkes eller avlyttes, og der intoleransen, undertrykkelsen og ufriheten rår, mye takket være et propagandaapparat som holder massene passive.

Plottet følger et monster voldt av dette regimet, en definitiv antihelt: V er en anarkist med Guy Fawkes-maske<sup>45</sup> – et offer for eksperimentell hormonbehandling i en britisk konsentrasjonsleir som gjorde han lynende intelligent og psykotisk i samme slengen.<sup>46</sup> Han fremstår på mange måter nærmest overmenneskelig; en slags superhelt avfødt forbrytelsene til det fascistiske samfunnet. V søker personlig hevn mot sine fangevoktere, men ønsker

---

<sup>45</sup> Guy Fawkes var et av medlemmene av *Krutt sammensvergelsen* fra 1605: En gruppe katolikker prøvde å sprengte det engelske parlamentet i et forsøk på å drepe kong James I, som nylig hadde gått i bresjen for å innføre protestantisk styre i England. Siden Fawkes var mannen som ble valgt til å fyre på lunta til kruttønnene under bygningen, er det han som har blitt symbolet for aksjonen. Følgelig dikterte kongen at strådukker med hans likhet skulle brennes på bål hver 5. november for på den måten fordømme (eller i stillhet feire) forsøket på å sprengte parlamentet. Det er en veldig britisk tradisjon som har vedvart til den dag i dag, og det finnes et rim som selv britiske småbarn kan utenat: “Remember, Remember the Fifth of November / The Gunpowder Treason and Plot / I know of no reason why the Gunpowder Treason / Should ever be forgot” – et rim filmatiseringen knytter til sitt bryst, og utgjør den første setningen vi kan høre i filmen. Ved å ta på seg en Guy Fawkes-maske, ønsker rebellen V å representere den samme form for revolusjon som Fawkes endte opp med å symbolisere.

<sup>46</sup> Transformasjonen til V minner om transformasjonen til *Watchmens* Dr. Manhattans, men i atferd likner han mer på en blanding av Adrian Veidts tankesett og Rorschachs metoder.

samtidig å systematisk destruere regimets samfunnsstrukturer, bit for bit: “Your foes assumed you sought revenge upon their flesh alone, but you did not stop there... You gored their ideology as well...” (Moore og Lloyd 2004:260).

Hans endelige mål er å ryste befolkningen ut av sitt stilltiende sinn; å vekke til live de som har latt overgrepene skje både mot ham og andre uten å mukke.

En del av den fascistiske og anti-individualistiske ordenen er fortrenning av all kulturell historie forut for regimet som ikke legitimerer dets maktposisjon. V, på den annen side, har tatt vare på kulturarven: *The Shadow Gallery*, et bibliotek eller museum som forestiller Vs ‘batcave’ i en nedlagt del av Victoria undergrunnsstasjon, er en eklektisk blanding alt fra det tjuende århundrets populærkultur til mer klassiske av kunstverk fra europeisk oldtidshistorie. V er altså menneskehetens bevarer av alle uttrykk for individuelle utmerkelser. Hans teatraliske atferd og konstante sitering (han snakker nesten utelukkende i jambisk pentameter) er en distinkt kontrast til det humor- og historieløse regimet.<sup>47</sup>

Den filosofiske oppvigleren V forsøker dermed både på fysisk og psykisk vis demonstrere at samfunnet og menneskene som eksisterer i det – best representert gjennom Vs senere følgesvenn, den unge jenta Evey – egentlig befinner seg i et fangenskap; at det deres ledere kaller et utopia er en løgn; at de alene er ansvarlige for positive endringer.

For V helliggjør målet midlene: Det er først når mennesket blir avhumanisert, torturert og fysisk plassert i et bur (i en faktisk falsk iscenesettelse V utfører mot intetanende Evey), at de forstår de nødvendige offer friheten krever; at de blir bevisst samfunnsundertrykkelsen og begynner å bekjempe den: “Happiness is a prison, Evey,” sier V, “Happiness is the most insidious prison of all” (Moore og Lloyd 2004:169). V ønsker å inspirere samfunnet til kaos igjen, men et opplyst sådan, der anarkiet som samfunnsmodell vil ta fascismens plass; et land av typen ‘Do-As-You-Please’ uten undertrykkende lederskap.

<sup>47</sup> Den jambiske rytmen er det jakobiske dramaets mest brukte taleform, og siden jakobisk drama ofte er relatert til hevnfortellingen, bærer det direkte inn på V sine handlinger i tegneserien.



Ill. 14: V for ‘villain’ (Moore og Lloyd 2004:13).

Forfatter Alan Moore hevder selv at katalysatoren for denne postapokalyptisk refleksjon over Storbritannia var statsminister Margaret Thatchers ideologiske jerngrep og det internasjonale politiske klimaet på '70- og '80-tallet, debattene om konsentrasjonsleire for *aids*-smittede og forbud mot homofile uttrykk blant kulturprodukter, samt utstrakt bruk av ordenspoliti og overvåkning. I *Behind the Painted Smile*, presentert som etterord til tegneseriens samleutgave, slo Moore fast: “[T]he future would be pretty grim, bleak and totalitarian, thus giving us a convenient antagonist to play our hero off against” (2004a:270), men denne fremtiden var tydelig basert på Moore og Lloyds samtid.

Med settingen etablert setter Moore og hans illustratør David Lloyd opp en thriller i tre akter. I bunn ligger et mysterium: Hvem er V? Mysteriet dikterer at vi forventer å vite svaret ved slutten av romanen. Mysteriet forblir imidlertid uoppklart, og i det vi lukker boken har vi forstått at svaret er irrelevant – akkurat slik identiteten til The Comedians morder i *Watchmen*. Mye viktigere enn å forstå *hvem* V er, er det viktig å forstå *hva* han representerer: en fysisk manifestasjon av menneskenes trang for frihet.

Som Evey sier mot slutten av romanen, der hun har mulighet til å ta av Vs Guy Fawkes-makse: “If I take off that mask, something will go away forever, be diminished, because whoever you are isn’t as big as the idea of you” (Moore og Lloyd 2004:250). Dette speiler Vs reaksjon etter at han blir skutt – en replikk filmen kopierer ord for ord: “There’s no flesh or blood within this cloak to kill. There’s only an idea. Ideas are bullet-proof” (ibid: 236).

Å kalle tegneserien en superheltserie kan derfor være å strekke analogien litt langt. Moore forklarer: “[B]oth Dave [Lloyd] and I were uneasy about falling into such a straightforward super-hero cliché with what we saw as having the potential for being something utterly fresh and different” (Moore 2004a:272). Hovedpersonen V har likevel har mye til felles med Richard Reynolds’ beskrivelse av superhelten slik vi husker fra kapittel 2: Både den futuristiske settingen, det dramatiske kostymet og trangen til å bekjempe og hevne urett, er trekk som vi forbinder med superhelten. Men, i likhet med *Watchmen*, er ikke den revisjonistiske tegneseriehelten *V for Vendetta*s hovedansvarlig.

## **Dystopiske fabler og sympatiske drapsmenn**

*V for Vendetta* nærer en dyp affinitet til *dystopisk* litteratur. Det dystopiske kan forstås både som en historisk tilstandsrapport eller et litterært topos knyttet til blant annet science fiction-fortellingen. Kombinasjonen av historie og fiksjon skaper en potensiell dyptpløyende

samfunnskritikk og advarsel mot negative samfunnsutviklinger i forfatterens samtid, ofte i allegorisk forstand og futuristisk forkledning.

Ordet benyttes som en motsats til det *utopiske*, det perfekte paradisi først omtalt av Thomas More i hans *Utopia* (1516), og forstås derfor som anti-utopia; en forestilling av et marerittaktig, nedbrutt og – hva individenes rettigheter og uttrykk angår – dysfunksjonelt samfunn. Dette samfunnet tar gjerne form av en mistroisk, undertrykkende og kontrollerende stat med autoritære eller totalitære konnotasjoner: Individets frihet til å ytre eller tenke hva de selv vil er ofte forbudt med lov, og de blir til en hver tid overvåket av staten for å hindre slike utfoldelser.

Moderne dystopiske samfunn er ofte et resultat av teknologisk utvikling som har gått for langt. De kjennetegnes av overbefolkning, utbredt fattigdom, og et stort militaristisk politivesen. Kulturfilosof Fredric Jameson skriver at dystopien utløper fra “a conviction about human nature itself, whose commotion and lust for power are inevitable, and not to be remedied by ... heightened consciousness of impending danger” (2005:198). Han knytter dermed den kritiske, litterære dystopien til armageddon, apokalypsen eller verdens undergang, og kaller disse samfunnsprediksjonene langt mer sannsynlig enn det perfekte, utopiske Jerusalem der alle lever lykkelige herfra til evigheten (ibid: 199).

Jamseon hevder videre at den dystopiske litteraturen “is laden with dangerous and misleading ambiguities, which are not diminished by the recent coinage of this neologism (whose wider currency dates, we are told, from the 1950s – in other words, from the Cold War)” (ibid: 198). De mest nærliggende eksemplene og direkte inspirasjonskilder til *V for Vendetta* finner vi i Orwells *Nineteen Eighty-Four* (1949), Huxleys *Brave New World* (1932), og ikke minst Ray Bradburys *Fahrenheit 451* (1953), med et ordensapparat som tar anatomiske navn lik *eye* (overvåkning), *ear* (avlytting), *nose* (politietterforskning), og *finger* (ordenspoliti).

Både rollefigurene og samfunnet i *V for Vendetta* er imidlertid langt mer nyanserte og subtile enn Orwell, Huxley og Bradburys tidvis demoniserende fortellinger. Det politiske lederskapet, media, kirken og ordenspolitiet er utelukkende symptomer på samfunnets eget forfall, og vedvarer bare fordi noen lar dem. Denne noen er den passiviserte befolkningen selv.

Massenes delaktighet i *V for Vendetta*s tegneserie er ingenting som “normal” fascisme med en karismatisk Hitler eller Mussolini i bresjen. Befolkningen selv har ansvar for tyranniet. Viktigere er det at ingen er lykkelige, verken medlemmene av ordenspolitiet som Eric Finch

eller det politiske lederskapet presentert gjennom Adam Susan: “I am not loved. I know that. ... But I am respected. I am feared. And that will suffice” (Moore og Lloyd 2004:38). Moore sier selv at det var ingen av rollefigurene han hatet eller prøvde å demonisere: “Even when writing about fascists ... the only way that you could ever understand [them, is to] ... suspend judgement, at least not hate, at least not draw back in revulsion from the very idea of these people” (sitert i Kavanagh 2000).

Nettopp fordi disse figurene fremstilles såpass humane, tvinger Moore leseren til å ta stilling til Vs gjerninger: Er det OK at han dreper disse menneskene bare fordi han er helten? I et intervju i forbindelse med tegneseriemessen Comic Con '05 utypet Moore problematikken:

[V] is for the first two or three episodes cheerfully going around murdering people, and the audience is loving it. They are really keyed into this traditional drama of a romantic anarchist who is going around murdering all the Nazi bad guys. At which point I decided that that wasn't what I wanted to say. I actually don't think it's right to kill people. So I made it very, very morally ambiguous. And the central question is, is this guy right? Or is he mad? (Moore i MacDonald 2005)

En klar parallell mellom Adrian Veidt og V gjør seg derfor lett synlig. Begge fremstår som nietzscheanske *übermensch*-aktige helter, som ender opp med å bli monstre selv i jakten på å få bukt med samfunnets monstrøse problemer. Høyst spesielt er det at filmatiseringen av *V for Vendetta* dikter opp nettopp en slik Veidt-aktig gjerning for på logisk vis forklare fascismens overtakelse og konstruksjon av et falskt utopia. Jeg kommer tilbake til denne diskusjonen om litt. Først må jeg imidlertid gi en utlegning av tegneseriens særegne stil.

## Filmatisk uttrykk

Det mest i øyenfallende elementet med *V for Vendetta* er dens bevisste mangel på narrativ stemme utenfor diegesen – i hvert fall i skriftlig form. Dialogene alene er all eksplisitt narrativ informasjon vi serveres av tegneserien, og den forekommer utelukkende i snakkeboblen, eller tekstbokser som signaliserer direkte tale utenfor den aktuelle ruten.

Dermed opptrer ingen fortellerkommentarer via fortellerbokser, ei heller noen indre monolog via tankebobler eller lydeffekter via lydmalende *onomatopeia*. Vi får ingen tilgang på figurenes tankesett foruten deres handlinger eller ytringer.

Dette markerer et klart brudd med “normale” tegneseriekonvensjoner i *V for Vendetta*s samtid, og resultatet er på mange måter en “fortellerløs” (og noen ganger “lydløs”) fortellerform som oppfattes langt saktere, mer meditativ og lite actionfylt. Fortellerformen kan nesten sies å speile tegneseriens anarkistiske tematikk siden den er såpass fri og åpen, og

legger både ansvar og potensielle tolknings- og slutningsmuligheter helt og holdent på leseren med minimalt av føringer.

Leseren må derfor være langt mer aktiv i dekodningen av historien enn vanlig, og nøye tolke rollefigurenes kroppsspråk, gestikulasjon og ansiktsuttrykk for å kunne trekke ut mening fra hendelsene. Figurenes emosjonelle reaksjoner blir i mye større grad *vist* enn *fortalt*, og krever derfor et nyanserende forståelsesarbeid av leseren – ikke minst i sammenheng med den “ansiktsløse” hovedfiguren V. Dette katalyserer diskutabelt en distinkt usikker stemning i



Ill. 15: Eksempel på *V for Vendetta*s “lydløse” historiefortelling. Pistolen er tom for kuler, men det er først og fremst blikket til Derek Almond som “avslører” denne kjensgjerningen (Moore og Lloyd 2004:77).

leseren, som i sitt slutningsjag aldri klarer være helt sikker på hva rollefigurene føler.

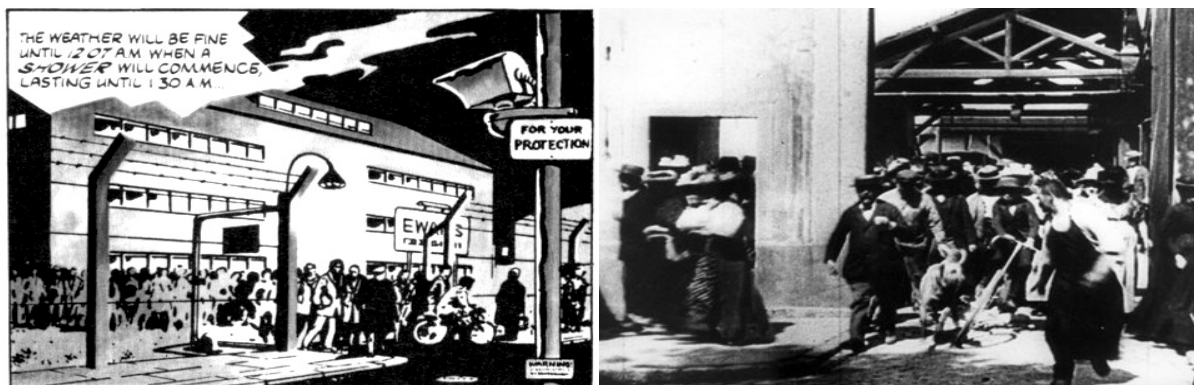
Ideene tilhørte visstnok illustratør David Lloyd, som sammenligner presentasjonsmåten med hvordan et filmkamera fanger menneskets emosjonelle reaksjoner: “A camera can be on somebody for a long time and you can get a whole variety of meaning and nuance and expression. In comics you have to use it, but you’ve got to limit that because too much exaggeration and it overplays, but not enough and it underplays” (sitert i Vespe 2006a).

Lloyds utfordring om å bare til å bruke dialog og bilde – et “rent” tekst- og bildesamspill, med andre ord – skremte Moore noe: “I wasn’t so much bothered about the sound effects, but without thought balloons, how was I going to get over all nuances of character that I needed to make the book satisfying on a literary level?” (Moore 2004a:272). Han innså imidlertid fort fordelene ved å droppe mange av mediets konvensjonelle utsigelsesmetoder: “there was

something about the discipline of the idea that fascinated me (ibid: 273).<sup>48</sup> Moore har også sagt at *V for Vendetta* var hans første gjennombrudd i jakten på en egen stil, og bruken av et sobert og rektangulært sidelayout (noe han tok med seg til *Watchmen*) minner til tider om en filmstripe (Kavanagh 2000).

Tegneserien benytter seg også av et retroutseende sammenlignet med samtidens eventyr- eller superheltfortellinger – ikke minst med tanke på Moores etterfølgende tegneserier *Swamp Thing* og *Watchmen*. Mye av det har å gjøre med at *V for Vendetta* først og fremst var tegnet i sort/hvitt, og opprinnelig tenkt som en slags pastisj av '30-tallets spenningsserier og *film noir*-uttrykk (Khoury 2008:74f). Nærbilder, ekspresjonistisk *chiaroscuro*, refleksjoner og subjektive perspektiver, kombinert med parallelle handlinger satt kontrapunktisk opp mot hverandre (kryssredigering i filmsammenheng), gir fortellingen et distinkt filmatisk preg.

Også på overflateplanet spiller en affinitet til filmmediet og filmhistorien en stor rolle: Du ser dette allerede på romanens første side, andre rute, hvor Moore og Lloyd så og si reproducerer brødrene Lumières *La Sortie des usines Lumière à Lyon* (1895) der arbeiderne forlater fabrikkene, bare her satt til kameraovervåkningens tidsalder.<sup>49</sup>



Ill. 16: Brødrene Lumières *La Sortie des usines Lumière à Lyon* (1895), i dystopisk 1997-drakt (Moore og Lloyd 2004:9).

<sup>48</sup> Denne fortellerformen ble i stor grad integrert i Moore og Gibbons' i *Watchmen*, som vi har sett. Argumentasjonsrekken belyser for øvrig noe om produksjonsarbeidet bak en tegneserie. Moore forklarer: "It's a joint effort in every sense of the word, because after trying the alternatives, that is the only way that comics can ever work. There is absolutely no sense in a writer trying to bludgeon his artist to death with vast and overwritten captions, any more than an artist should try to bury his writer within a huge and impressive gallery of pretty pictures. What's called for is teamwork" (Moore 2004a:276).

<sup>49</sup> Hans-Christian Christiansen observerer at tegneserieskapere ofte har en "næsten manisk tendens til at citere film eller skabe allusioner til film – som direkte henvisninger til spesifikke film eller filmsekvenser" (2001:90). Videre sier Moore selv at når han og Lloyd prøvde å finne ansikter til hovedpersonene i *V for Vendetta*, tok de ofte utgangspunkt i kjente filmskuespillere: "in many respects it was like casting a film, I suppose" (2004a:273).

Et dominerende og ofte gjentatt stiltrekk (på grensen til det banale) er imidlertid tegneserierutenes mange skjeve vinkler.

Sammen med overnevnte lys- og skyggesamspill virker dette destabiliserende på hovedfigurenes tankesett, og bringer en tvetydighet til leserens forståelse av teksten. Denne ambivalensen slår direkte inn i handlingsplanet da hovedfiguren (og i en forlengelse forfatteren) ikke bare ønsker å ryste tankesettet til befolkningen som lever under det autoritære regimet, men også ryste leserens tankesett som – uten at denne

kanskje er klar over det – potensielt lever i et likedan samfunn. Dette elementet er på godt og vondt fraværende i filmatiseringen, med den konsekvens at adaptasjonen ikke på langt nær oppfattes like tvetydig.



III. 17: Eksempel på et av tegneseriens mange skjeve og destabiliserende perspektiv (Moore og Lloyd 2004:11).

## Vendetta i terrorismens tid

Naturlig nok blir *V for Vendetta*s plott strømlinjeformet og noe komprimert i adaptasjonssammenheng, men til gjengjeld kompliserer og konkretiserer filmatiseringen de elementene den faktisk velger å innlemme. Eksposisjonen blir derfor langt mer eksplisitt enn i tegneserien, så til de grader at det konstrueres en rammehistorie i begynnelsen av filmen som tar utgangspunkt i Guy Fawkes-sagnet for å forklare intetanende tilskuere den symbolske relevansen av Vs forkledning.<sup>50</sup>

Dette er ganske talende for adaptasjonen som helhet: Samtidig som filmskaperne ønsker å å aktualisere tegneseriens budskap (mer om det straks), virker de noe fanget i tegneseriens rammeverk, og spesielt den ikoniske representasjonen av hovedfiguren V. For Moore og Lloyd er Guy Fawkes en 'persona non grata' i britisk historie, og de bruker han først og fremst som idébakgrunn for V. Det har aldri eksisterte et ordentlig Fawkes-motstykke i USA, noe som kan forklare hvorfor regissør James McTeigue og kompani velger å beholde den

<sup>50</sup> Gjengivelsen av Fawkes i filmens rammehistorie blir også noe skjev eller forherligende, og skaper potensielt feilaktige konnotasjoner i publikum. I de fleste historiske kilder beskrives ikke Fawkes som en frihetsforkjemper, men som en religiøs fundamentalist.



britiske settingen og V-figurens idébakgrunn,<sup>51</sup> til tross for at deres politiske kritikk i mye større grad er rettet mot 2000-tallets George Bush Jr. enn '80-tallets Thatcher-samfunn.

Hvis Falklandskrigen og den kalde krigens våpenkappløp var den globale historiske konteksten Moore og Lloyd situerte verket mot, er terrorisme, Afghanistan- og Irak-krigen filmens bakgrunnskontekst. Via medias dekning diverse internasjonale krigshandlinger har tortur har også blitt en sentral del av 2000-tallets nyhetsbilde, først og fremst eksemplifisert gjennom de amerikanske terroristfengslene i Guantanamo Bay og Abu Grahib, og de ikonisk svarte overtrekkshettene og oransje overallene relatert til anstaltene.

Filmen implementerer disse konnotasjonsrike plaggene i flere sentrale scener, og skaper potensielle gjenkjenningsøyeblikk for samtidens publikum. Det får også det selvsamme publikum til å trekke sammenlignende (og fordømmende?) tråder mellom torturen som foregikk i disse anstaltene og tortureringen av Evey i filmen – som jeg diskuterer under. På et mer abstrakt plan sidestilles *V for Vendetta*s samfunn med samtidens amerikanske.

Det er lett å forstå intensjonen bak å modernisere tegneseriens innhold i adaptasjonen. En myriade av tidsaktuelle og relevante paralleller til Moore og Lloyds historie er mulig å bivåne for et 2006-publikum: statlig overvåkning, tortur, medias manipulerende fryktjag, korrump økonomi og religiøs hykleri, for å nevne noen. Drivet etter å skape mer resonans kan derfor forklare oppdateringen. Adaptasjonen inneholder da også referanser til “Amerikas krig” og “krigen Amerika startet,” inkludert virkelige videoklipp fra Irak-krigen og antikrigsdemonstrasjoner. For øvrig hevder McTeigue at til tross for disse spesifikke referansene var inkluderingen av dem mer ment å bringe en ytterligere politisk dialog til verket enn å overta hele verkets fokus, ei heller å la hele filmen bli en eksplisitt polemikk mot amerikansk utenrikspolitikk (Vespe 2006b).<sup>52</sup>

Et nærliggende eksempel fra filmens anslag tenderer mot å motbevise McTeigues påstand. Den fiksjonelle talkshow-stjernen Lewis Prothero (han er ikke bare en stemme i filmen slik som i tegneserien) omtaler nettopp USA i begynnelsen av filmen, som han omdøper til “Ulcered Sphincter of Ass-erica”: “Here was a country that had everything, absolutely

---

<sup>51</sup> En populærkulturell effekt som også utnyttes er publikums kollektive skrekkfilmhukommelse: “Guy Fawkes masks have a kind of eerie look because of their smile ... It makes the character look bizarre and threatening at the same time – the last thing you expect from someone coming to kill you is a smile on their face” (Lloyd i Warner Bros 2005). Sett i lys av dette fremstår V og hans *commedia del arte*-aktige Guy Fawkes-maske virkelig som en stereotypisk seriemorder – noe det opp til flere ganger spilles på. Blant annet legger V igjen en rose som et visittkort etter hvert sentrale mord.

<sup>52</sup> Om det er bevisst eller ikke vites ei, men *V for Vendetta* ble ironisk nok filmet i Babelsberg filmstudio i Berlin, hvor mange av Hitlers propagandafilmer ble produsert. Berlin er også en by med kjennskap til den type totalitære overvåkingen Moore og Lloyds roman skildrer.

everything. And now, 20 years later, is what? The world's biggest leper colony. Why? ... It wasn't the war they started. It wasn't the plague they created. It was Judgement. No one escapes their past" (McTeigue, 2006).

*V for Vendetta* filmatisering gjør derfor en merkelig appropriering av kildeverket. Det er mulig å sammenlikne adaptasjonsprosessen med Francis Coppolas antikrigsfilm *Apocalypse Now* (1979) og hans nykontekstualiserte appropriasjon av plottet fra Joseph Conrads imperialismekritiske roman *Heart of Darkness* (1902), bare at i *V for Vendetta* forekommer det ingen skifte av setting: Vi befinner oss fortsatt i London.

Temporalt har vi imidlertid forflyttet oss tyve år frem i tid fra romanens 1997-setting til ca 2023. McTeigues Storbritannia er gjengitt som en potensielt endelikt for samtidens reaksjonære trend med begrensning av personlig frihet. Både anti-muslimske konnotasjoner og assosiasjoner til fugleinfluensa spiller inn. Det avgjørende er imidlertid at *V* aldri omtales som en anarkist, bare som en terrorist.

Terroristhandlingene mot Londons undergrunnsbane 7. juli 2005 dannet for mange engelskmenn en fryktelig kontekst når filmen avbildet bombing av kjente landemerker i London.<sup>53</sup> Terrorisme i Storbritannia er, som vi alle vet, ikke særlig sjeldent. Både terroraksjonen nevnt over, men også eldre IRA-relaterte aksjoner på 60- og 80-tallet, huskes av mange briter. Én scene spesielt – selv om den i all sannhet er sakset ut at tegneseriern – tar for seg en t-banevogn lastet full av eksplosiver. Filmen hadde en planlagt premiere 5.

<sup>53</sup> *V* sprenger Old Bailey i begynnelsen av filmen, og sparer Westminster Abbey og Big Ben til finalen, der tegneserien gjør motsatt og avslutter med bombing av No. 10 Downing Street.



III. 18-19: Tegneseriens terrorhendinger ble potensielt lest i et helt annet lys tretten år senere (Moore og Lloyd 2004:14). Her fra bombeangrepene mot Londons undergrunnsbane 7. juli 2005.

november 2005 for å markere kruttsammensvergelsens 400-årsjubileumet, men terrorhendingen nevnt over tvang filmatiseringen til å utsette lanseringen med et halvt år. Filmen kunne lett kalles dødelig aktuell.

Moore innrømmer at tidligere politisk inkompetanse var årsaken til at han og Lloyd postulerte en setting som rent vitenskapelig ikke henger helt på grep: “[T]he story to hand suggests that a nuclear war, even a limited one, might be survivable. To the best of my current knowledge, this is not the case” (Moore 2004b:6). For å gjøre maktovertakelsen mer *logisk* puttes derfor eksperimenteringen i Larkhill konsentrasjonleir (med andre ord, hormoninnsprøytningene som gav V hans “krefter”) derfor i en moderne kontekst – biologiske våpen. Dette skulle blant annet forklare hvordan Norsefire kom til makten i en æra etter den kalde krigen tok slutt. Samtidig forsøker filmen spille på samtidens terrorfrykten. Er det rart filmskaperne så seg nødt til å utsette premieren?

I motsetning til tegneserien, som presenterer det fascistiske regimets frammarsj som et resultat av befolkningens apati, introduserer filmen et virus det fascistiske partiet selv har konstruert. I en tid med kaos bruker partiet det i skjul på sin egen befolkning for å samle riket om en felles fiende: utenforstående terrorister (en “løsning” som minner mye om Adrian Veidts plan i *Watchmen*). Slik demoniseres regimet ytterligere – her er ingen av nyansene Moore snakker om i portretteringene av tegneseriens antagonistfigurer – og filmens leder, en omdøpt Adam Sutler, fremstår som en karikert Hitler-figur i motsetning til den ulykkelige og impotente lederen i tegneserien.

Ved å bygge et komplott inn i filmens kjerne trekkes mye av oppmerksomheten bort fra massenes delaktighet i Norsefires overtakelse og vedvarende maktforhold: I filmen er regimet basert på en løgn, mens i tegneserien er det befolkningen som lyver til seg selv. Denne skjeve vektleggingen balanseres imidlertid noe ut ved implementeringen av Eveys torturscene.

## **Torturens åpenbaringer**

Det teatraliske er, som vi husker, svært viktig for V. Både i tegneserien og filmens anslag kan vi se V ikle seg sitt *vaudeville*-aktige kostyme – masken, parykken, kappen, hatten, hanskene, og knivene – foran et teaterspeil med en myriade film- og dramaplakater hengende på veggen i bakgrunnen. Han gjør seg klar for sin livs rolleprestasjon: starten på en revolusjon. Dette i kontrast til Evey – en seksten år gammel fattig jente, som ikler seg sminke og “voksenklær” foran pikerommets speil for å klargjøre seg til en like desperat handling: hennes første kveld som ulovlig prostituert.

Deres veier krysses i det V redder Evey fra ordenspolitiet som overfaller og truer med å drepe henne (se ill. 17). Filmatiseringen gjør kanskje en nøkkelforandring i henhold til Eveys bakgrunn, men oppsettet i anslaget er mer eller mindre det samme: I filmen er Evey en god del eldre, og er ikke aktivt ute etter å prostituere seg i samme lynne som tegneseriens Evey, men hun blir i like stor grad forsøkt rammet av ordenspolitiets vrede. Etter V redder Evey, beskriver han seg selv i filmen som en “humble vaudevillian veteran, cast vicariously as both victim and villain by the vicissitudes of Fate” (McTeigue, 2006), og forteller dermed publikum – gjennom en Shakespeare-aktig åpningsmonolog hvor han i tillegg siterer *Macbeth* – både om sin fortid og fremtid og filmens påfølgende handling.

På latinsk betyr Eveys navn (sagt fonetisk) ‘exit V.’ Vi legger derfor merke til hvordan V repeterer navnet hennes med trykk på først ‘e’ og så ‘v’ – “E-Vey, but of course” (McTeigue, 2006) – noe som viser at han anerkjenner kjedereaksjonen av hendelser som kommer til å ende med hans død. Filmatiseringen legger dermed allerede i åpningsminuttene opp til at forholdet mellom V og Evey får større plass i fortellingen enn i tegneserien – på bekostning av fraværende sentrale rollefigurer som Derek og Rosemary Almond,<sup>54</sup> den skotske skurken Alistair Harper, og utspekulerte Helen Heyer; og strømlinjeforming av figurer lik politiinspektør Eric Finch.<sup>55</sup>

Også Evey gjennomgår som sagt en større forandring. I begynnelsen av filmen er hun allerede en selvsikker, belest og moden kvinne i tyveårene, i motsetning til tegneseriens usikre sekstenåring. En voksen kvinne som noe uvillig oppnår beskyttelse fra en revolusjonær terrorist eller frihetsforkjemper, er noe ganske annet enn en mindreårig pike holdt mot sin egen vilje av noen som prøver konvertere henne til en martyrsak. Eveys skuespiller Natalie Portman spilte imidlertid en lignende rolle som tegneseriens Evey i Luc Bessons leiemorderfilm *Léon: The Professional* (1994), og filmskaperne bak *V for Vendetta* håpet kanskje på en synergieffekt blant filmentusiastene i publikum.<sup>56</sup>

---

<sup>54</sup> Der V orkestrerer og manipulerer Rosemary Almond til å drepe lederen i tegneserien – Evey: “Is there a rose her for the leader; for Mr. Susan?” V: “Oh no. Not here. For him I’ve cultivated a most special *rose*” (Moore og Lloyd 2004:221, *mk*) – blir denne rollen gitt til *finger*-sjef Peter Creedy i filmen.

<sup>55</sup> I tegneserien blir Finch ydmket når han ikke klarer å stoppe V fra å bombe flere landemerker i London. Han tar LSD og besøker Larkhill konsentrasjonsleir for å prøve å komme under huden på V. Men selv om Finchs forståelse for V øker, er han på ingen måte en sympatisør. Det er også han som ender opp med å skyte de dødbringende kulene i V. Filmatiseringen viser Finch (spilt av Stephen Rea) som en person langt mer skeptisk til det fascistiske partiet, og hopper villig over til den “andre siden” når han konfronteres med viruskomplottet.

<sup>56</sup> Skuespiller John Hurt, som inntok skoene til *V for Vendetta*s fascistiske leder, spilte også den diametralt motsatte rollen som Winston Smith i Michael Radfords film *1984* fra samme årstall, basert på Orwells roman. McTeigue og kompani erkjenner nok uten tvil dette, og legger dermed opp til ytterligere ironisering blant filmens tilskuere. Denne form for sitering kan ses på som et metaaktig motsvar til Moores referanselek i

Etter et kortere opphold i Vs skyggegalleri (hvor Evey til syvende og siste ender opp, dog i litt forskjellig rekkefølge i tegneserien og filmen), vikles Evey inn i Vs planer – deriblant å drepe en prest som oppholdt seg ved konsentrasjonsleiren der V ble “født.”<sup>57</sup> Evey klarer ikke helt innbefatte seg med de etiske problemstillingen bak disse drapene, og legger på sprang etter Vs ugjerning (igjen, rekkefølgen er noe forskjellig fra kildeverk til adaptasjon). Hun søker ly hos en mann ved navn Gordon Dietrich, men finner seg raskt i ordenspolitiets søkelys på grunn av sitt forhold til V, og blir dernest bortført av dem. Det er i det minste hva hun selv tror. Hennes egentlige fangevokter er V selv, som iscenesetter bortføringen.



**III. 20-21: Evey tortures og ydmykes. Hårvakklippingen settes i sammenheng med den fascistiske ideologiens anti-individualisme (Moore og Lloyd 2004:153; McTeigue, 2006).**

I nesten tekstløs pantomime blir Evey behandlet som et udyr, i filmen ikledd overnevnte oransje overall. V, utkledd som ordenspolitiet, torturerer henne, klipper av henne alt håret, truer med å drepe henne om hun ikke oppgir informasjon om sin ledsager. Evey, utmattet av de psykiske og fysiske angrepene på sitt sinn og sin kropp, står likevel i mot – styrket av det hun tror er regimets vold mot henne. Når Evey endelig velger å dø for sine prinsipper, slipper V henne fri. I samme slengen avslører han seg selv, og river ned teaterscenen han har bygd rundt henne. Konsekvensen er at Evey – først bestyrtet – har en åpenbaring: At hun alltid har sittet i et fengsel (og fortsatt gjør det), og at den eneste måten å bryte ut av fengselet er taktfast å holde på sine prinsipper; å kreve forandring.

Hele transformasjonssegmentet gjengis i filmen nesten ord- og billedrett fra tegneserien, og

---

tegneserien, der V stadig vekk gjentar kjente litterære, populærkulturelle og politiske vendinger.

<sup>57</sup> Her, i kapittel sju, volum én, kan en se hvordan Moore og Lloyd leker seg med satanistisk tematikk i portretteringen av det fascistiske samfunnets religiøse instans – som om det religionen driver med i dette samfunnet er det motsatt av vårt eget (akkurat slik det fascistiske regimets utopia egentlig er et *dystopia*): I kapittelet forut opptrer et frampek til Faust; senga til presten er redd opp slik at det ser ut som et pentagram brukt i sataniske ritualer; når V tar av seg hatten kan en skimte konturene av djevelhorn på hodet hans; V siterer Rolling Stones-låta “Sympathy for the Devil” i det han møter på presten; og i begynnelse av det påfølgende kapittelet hører telefonavlytterne en stemme si: “I am the devil, and I come to do the devil’s work” (Moore og Lloyd 2004:55).

fremstilles på en slik måte at sjokket og avsløringen for publikum er like stort som for Evey og leserne av det originale kildeverket. V (en maskert Hugo Weaving) utbryter:

I know you may never forgive me, but nor will you understand how hard it was for me to do what I did. Every day I saw in myself everything you see in me now. Every day I wanted to end it, but each time you refused to give in, I knew I couldn't ... See, at first I thought it was hate, too. Hate was all I knew, it built my world, it imprisoned me, taught me how to eat, how to drink, how to breathe. I thought I'd die with all my hate in my veins. But then something happened. It happened to me just as it happened to you. ... They put you in a cell and took everything they could take except your life. And you believed that was all there was, didn't you? The only thing you had left was your life, but it wasn't, was it? ... You found something else. In that cell you found something that mattered more to you than life. It was when they threatened to kill you unless you gave them what they wanted, you told them you'd rather die. You faced your death, Evey. You were calm. You were still. (McTeigue, 2006)

Kjensgjerningen er såpass sterk og overraskende at det er lett for både leser og publikum å overse at hele sekvensen kan minne om klassisk hjernevasking. I hjertet av episoden ligger imidlertid en historie som torturscenene rammer inn, og som forklarer Eveys prinsippfaste atferd. I filmen presenteres denne historien – om den lesbiske kvinnen Valerie – som en montasje, og kan derfor i stor grad minne om montasjebehandlingen til tittelvignetten eller Dr. Manhattans mars-segmentet i *Watchmen*.

Valeries brev, som V sniker inn i Eveys fangecelle via et rottehull, beskriver paradoksalt nok en situasjon helt lik Eveys. Valerie var en lesbisk kvinne som i likhet med V ble fraktet til Larkhill konsentrasjonsleir for å fysisk forskes på og avrettes. Hun skriver sin livshistorie på dopapir hvor hun forteller om sin oppvekst, sin seksuelle oppvåkning, og sin korte karriere som skuespillerinne i lesbiske kjærlighetsdramaer, før Norsefire tok over makten og internerte henne og hennes likesinnede.

Men Valerie fant også noe hun ønsket å leve for; noe hun nektet å rikke seg på; et symbolsk objekt som blottla åpenbaringen hennes: Skulle hun først dø, skulle hun i alle fall dø med et fritt sinn: “An inch. It's small and it's fragile and it's the only thing in the world worth having. We must never lose it, or sell it, or give it away. We must never let them take it from us” (Moore og Lloyd 2006:160). I filmatiseringen blir eksakt samme setning lest av Valeries rollefigur (på ekstraprojetet vis), mens vi ser Natalie Portmans tårevåte Evey-figur, liggende på fengselscellens gulv, lese hennes dopapirskrevne brev.

Montasjen kan likevel oppleves noe malplassert i filmen, som i likhet med en lignende og senere sådan (gjenfortellingen fra Dr. Delia Suthridges dagbok om Larkhill

konsentrasjonsleir), virker mer ment for å skape en overgang mellom filmens tre forskjellige akter. Publikum rekker heller ikke å investere seg emosjonelt i Valeries figur, og historien mister derfor mye av sin slagkraft. Vi klarer likevel å ta inn over oss hva slags rolle brevet spiller for Evey, og hvordan det former og styrker hennes atferd. Parallellen mellom Eveys “fødsel” og Vs blir da også gjort klarere i filmsammenheng, siden scener fra V eksplorative rømningsforsøk fra konsentrasjonsleiren kryssklippes med Eveys oppvåkning i regnet.

V sin moral er at både han, Evey og Valerie bare oppnår en form for åpenbaring etter psykisk og fysisk tortur, hvilket indikerer at en slik åpenbaring ikke kan komme uten smerte. Denne ideen bærer inn på hele vår forståelse av *V for Vendetta*s samfunn: Før en bedre verden kan ta dystopiens plass, må Norsefires fascistiske styre overrumples, og det skjer bare om samfunnet brytes sammen på voldelig vis med drap, lidelser, og generelt kaos.

I forbindelse med denne sekvensen er det også viktig å påpeke at *homofili* er et av kjernemomentene filmen tar sitt utgangspunkt i og utdyper. At tematikken ikke bare ivaretas i filmen men på mange måter ekspanderes, kan ses på som en direkte innflytelse av Moores forhold til saken: “Once you have accepted that gay people have a right to exist, then it becomes progressively harder to justify the fact that they don’t have the same rights as everybody else” (sitert i Carney 2006).

Det er ikke bare Valeries seksualitet – fortalt via dramatiserte flashback – som i likhet med tegneserien får sitt øyeblikk i rampelyset (en historie som tross alt får en annen person til å



III. 22-23: Frihetens regn kan bare føles etter en smertefull transformasjon, ifølge V (Moore og Lloyd 2004:172; McTeigue, 2006).

starte en revolusjon i hennes minne). Rollefiguren Gordon Dietrich blir i overgangen fra rute til lerret omformet til en en homofil Benny Hill-aktig TV-komiker. I likhet med V må han “maskere” seg for (i sitt tilfelle) lure utenomverdenen om at han egentlig har appetitt for unge kvinner lik Evey: “You wear a mask too long and you forget who you are underneath” (McTeigue, 2006) er en sentral linje ytret av den kjente homofile skuespilleren Stephen Fry i rollen som Gordon. Dette er i tillegg en gjentakende tematikk for filmskaperne bak *V for Vendetta* filmatisering.

### “Happy ending?”

Larry og Andy Wachowski, som tidligere hadde stått bak tungt tegneserieinspirerte *The Matrix* (1999), i tillegg til den lesbiske heist-thrilleren *Bound* (1996), var ansvarlig for filmens manuskript, og deres førsteutkast utskisserte en film som ville resultert i en tro adaptasjon ikke så ulik *Watchmen*.

“You can’t do a straight page by page rendition of the graphic novel. That’s never going to work in cinema but what you can do is ... making a version of all those great ideas that [Moore and Lloyd] tried to put into that graphic novel” erklærte regissør McTeigue da han ble spurt om adaptasjonsprosessen i et intervju med filmbloggen *Ain’t it Cool Film News* i etterkant av filmens premiere (sitert i Vespe 2006b). McTeigue og kompani rådførte seg derfor med illustratør og medskaper Lloyd når det kom til å produsere et fungerende manus, med Wachowski-brødrene som produsenter. “They used the original graphic novel as storyboards, practically ... all the key instants” uttalte Lloyd i samme intervjurunde (sitert i Vespe 2006a).

Filmatiseringen er langt mindre actionfylt sammenlignet med *Watchmen*, hvilket er



Ill. 23-24: Å kalle tegneserien og filmatiseringen av *V for Vendetta* actionfylt er å strekke det, selv om det eksisterer tilløp til slike scener iblant. Her fra filmens forsøk på å matche en lignende sekvens fra tegneserien (Moore og Lloyd 2004:20; McTeigue, 2006).



interessant i og med at begges kildverk inneholder omtrent like få actionsekvenser. I blant oppstår riktignok et par slåsskamper i *V for Vendetta*, kryssklippet i saktefilm (igjen) med Vs bruk av fjonge kniver og fancy karatetriks, men disse sekvensene utgjør bare noen minutter av filmens totale spilletid. Lloyd hadde også forståelse for at filmatiseringen innlemmet slike scener: “they have to make a movie that was for Hollywood, whereas we were making a story that was for a different audience and an audience that didn’t have to be pleased on a massive scale” og applauderte filmatiseringen for å “keep[ing] it so close to the original in tone and velocity” (ibid).

Midtveis i filmen oppstår en scene ikke inspirert av tegneserieromanen, der V og Evey ser på en filmatisering av *The Count of Monte Cristo*. Det er slettes ikke merkelig at McTeigue og kompani implementerer Alexandre Dumas roman (1846) og som en forlengelse 1934-adaptasjonen (regi, Lee) med samme tittel. V sine mange aliaser – deriblant William Rookwood som avslører komplottet til Finch i filmen – er en tydelig parallell til Edmond Dantès. I likhet med Dantès blir V tiltalt etter nummeret på fengselscellen ved konsentrasjonsleiren han befinner seg i (5 eller romertall V). Dette er navnet han tar, samme med Dantès og tittelen “Count of Monte Cristo,” når han rømmer fangenskapet og planlegger blodshevn på uretten utført mot ham.

Både Dantès og V tilegner seg rikdom og makt og forklerer seg for å finne dem som er skyldige i deres fangenskap. Dantès karismatiske persona speiles i Vs attraktive fremtreden. Begge har hevnen som definerende emosjon og karakteristikka: Vendettaen blir en motivator og pådriver ved begges personligheter. Kommentaren Evey gir til V etter at de har sett ferdig filmen er også veldig avslørende for forholdet mellom henne og V: Evey: “It made me feel sorry for Mercedes [Dantès kjærlighetsinteresse i filmen].” “V: “Why?” Evey: “Because he cared more for revenge than he did for her.” V: “Huh...” (McTeigue 2006).

Det viktigste poenget å merke seg er derimot at filmatiseringen V og Evey ser, på fraviker temmelig mye fra Dumas’ roman, og kan derfor leses som en bevisst kommentar på det noe løse forholdet mellom filmatiseringen av *V for Vendetta* og Moores og Lloyds verk. I motsetning til tegneserien ender filmen på sin side definitivt langt mer optimistisk og langt på vei lykkelig; en slutt “slik bare celluloid kan levere,” for å gjenta sitatet i topp. Mer enn noe viser denne selvoppfyllende profetien – som V i utgangspunktet ytrer for å beskrive filmversjonen av *The Count of Monte Cristo* – at filmskaperne er bevisst de endringene som har blitt gjort fra kildeverket, dertil at det kanskje kan stilles spørsmål om slutten kommer i fare for å bli oppfattet aldri så lite ironisk.

I likhet med overvekten av skjeve perspektiver er konklusjonen i tegneserien ekstremt tvetydig – et aspekt *V for Vendetta* deler med *Watchmen*. Her er det ingen vandring inn i solnedgangen, men en voldelig kollaps av de fascistiske autoritene. Filmen serverer derimot en rosenrød, medrivende og patriotisk fløyelsrevolusjon. Dystopi synes nesten å bli byttet ut med utopi i løpet av ei eneste, ikke-voldelig hending. Lloyd både anerkjenner og aksepterer imidlertid denne endringen: “It was a very clever idea of having all those people in the masks because basically what it kind of symbolizes is an act of mass defiance, which is actually a mass defiance made up of individuals” (ibid). Jeg er delvis uenig med ham.

## Det store spørsmålet

I sin analyse av science fiction-sjangeren argumenterer Frederic Jameson for at science fiction-plott dramatiserer konflikten mellom narrativ klarhet – og dermed kravet om en klar begynnelse, midtpart og aller viktigst, en slutt – og det faktum at “closure or the narrative ending is the mark beyond which thought cannot go” (Jameson 1982:148). Konflikten oppstår nettopp fordi science fiction-fortellingens futuristiske visjon “cannot know any punctual ending of this kind, at the same time that its novelistic expression demands some such ending” (ibid). Jamesons argument er at en klar, utvetydig slutt lukker spekulasjonen som er nødvendig for science fiction-sjangeren og som nærer dens fundamentale kraft.

I tegneseriens spekulative og ambivalente avslutning ser vi politisjef Finch vandre ut av byen langs en øde hovedvei med gråe og dystre skyer i bakgrunnen. Hva som venter ham utenfor London, vet ingen. Anarkiet *V* fremprovoserte har gjort at skjebnene til romanens individuelle og tidligere plottsentrale rollefigurer ikke lenger er viktige: De er enten døde eller marginaliserte, og heller ikke Evey er like viktig som idealet hun nå representerer (som *V*s stedfortreder). Filmen, på den annen side, henter mot slutten frem igjen alle filmens bifigurer – døde så vel som marginaliserte – for på den måten å skape en emosjonell brodd til fortellingens konklusjon og bane veien for et fremtidens håp. Moore legger ingen slike føringer i sitt verk, og er dermed like anarkistisk som fortellingen han forteller: Leseren må selv velge hva vedkommende tror skjer videre.

Jameson mener at den mest åpenbare måtenene en science fiction-fortelling kan slutte på “are also clearly the places in which our own ideological limits are the most surely inscribed” (ibid) – og det er derfor klart at verdenssynene til tegneserien og filmen slettes ikke er compatible: De representerer en åpenhet versus en lukkethet; et leserens anarki versus filmskapernes føringer; et kontinuerlig dystopisk (verden er tross alt fortsatt lagt øde av

atomkrig) versus et håpefullt utopisk blikk på fremtiden. Med dette i bakhodet kan det være betimelig å spørre hva som er poenget med å skape en ny historie for et nytt medium, for en ny tid, og for et nytt publikum, når en basere seg såpass slavisk på et annet verk, satt til en annen tid, med en annen mentalitet og en annen leserskare?

Igjen, i tilfellet med Coppolas versjon av *Heart of Darkness* er publikum mottakelig for en aktualisering fordi *Apocalypse Now* (som skifter navn nettopp for å understreke aktualiseringen) tar Conrads universelle budskap – den latente og korruperende sadismen i alle mennesker eller samfunn i maktposisjon, og galskapen som følger av de traumatiske hendelsene denne sadismen katalyserer – og overfører den i en annen overflatisk skinndrakt. Men nettopp fordi denne skinndrakten tar opp i seg en kontekst mer gjeldende for samtidens publikum enn slutten av 1800-tallets koloniherrredømme, oppnår publikum en ny forståelse for konflikten i Coppolas kritiske blikk: Vietnamkrigen

Jeg mener kanskje det samme ville vært naturlig i *V for Vendetta*: Hvis poenget var kritikk av den amerikanske statens brutale og frihetsberøvende handlinger i kjølvannet av terrorhendelsen 11. september 2001, hvorfor ikke flytte settingen temporalt og spatialt dit? Moore, som på forhånd hadde lest manuset og takket nei til alle eventuelle samarbeid, var langt mer negativ til det ferdige resultatet enn Lloyd:

*V for Vendetta* was specifically about things like fascism and anarchy. Those words, ‘fascism’ and ‘anarchy,’ occur nowhere in the film. It’s been turned into a Bush-era parable by people too timid to set a political satire in their own country. ... It’s a thwarted and frustrated and perhaps largely impotent American liberal fantasy of someone with American liberal values [standing up] against a state run by neo-conservatives — which is not what *V for Vendetta* was about. ... The intent of the film is nothing like the intent of the book as I wrote it (Moore i Movies on MTV.com 2007).

Så ja, McTeigue og kompani utnytter tegneseriens historie som et grunnlag til å styrke sin egen agenda: en klar fordømming av amerikansk utenriks- og innenrikspolitikk best representert via *The Patriot Act*. Men kolliderer denne agendaen nødvendigvis med tegneseriens underliggende budskap, som også omhandler menneskets frihet fra et undertrykkende samfunn? Skal vi ikke, slik Hutcheon sier, lytte til adaptøren for en gangs skyld?

“I read the comics first and I think to read the comic you can’t help but to be struck, no matter when you pick that graphic novel up, at how prescient it is,” uttalte McTeigue til sitt forsvar, og la til: “we’ve gone through another time ... [but] I think people’s political consciousness are peaked at the moment” (sitert i Vespe 2006b, *mk*).

## En vellykket adaptasjon?

Uavhengig om bedømmingsgrunnlaget er forfatterens intensjon, sjangerkonvensjon eller figurkarakteristikker, finner jeg det likevel vanskelig *ikke* å kalle filmatiseringen av *V for Vendetta* et eget estetisk produkt. Den står helt klart på egne bein og klarer å fortelle en historie hvor publikum ikke trenger forhåndskunnskap om kildeverket for å forstå handlingen. Forhåndskunnskap kan kanskje til og med skape en hindring for forståelsen av adaptasjonen.

Om det nye verket har samme slagkraft for 2006s amerikanske (og globale?) tilskuere som Moore og Lloyds tegneserie potensielt hadde for 1982-1989s britiske publikum, er for meg vanskelig å bedømme. Om adaptasjonen er *en god film* er heller ikke min oppgave. Men i vurderingen av adaptasjonen *som adaptasjon* er det umulig å være like kritisk mot *V for Vendetta* som *Watchmen*. Det er fortsatt fokus på tegneseriens visuelle aspekt – med enkelte ikoniske ruter gjenprodusert, som vi har sett – men McTeigue og kompani bruker heller kildeverket som en pekepinne enn *Watchmens* nostalgiske og forherligende rettesnorstrategi.

Samtidig kan en argumentere for – slik jeg har gjort – at filmatiseringen kunne gått lenger i sin disponering av kildestoffet. Men da ville det kanskje ikke lenger være snakk om en adaptasjon. Som en parallell retter for øvrig Orwells *Nineteen Eighty-Four* sin kritikk mot det nasjonalsosialistiske Tyskland og Sovjetunionen, men har i mange sammenhenger blitt brukt i annen hensikt, blant annet dens egen adaptasjon (Radford, 1984), hvor settingen – og dermed implisitt noe av kritikken – dirigeres til Storbritannia.

“[I]t’s not just a story about a battle against an evil tyranny” sier illustratør Lloyd i et av filmatiseringens presseskriv, “but a story about terrorism and whether terrorism can ever be justified – and that’s something we have to try to understand if we’re ever to solve the problem of it in the real world” (sitert i Warner Bros. 2005).

Det er også klart at McTeigue og kompani legger opp til en konklusjon med et langt mer håpefullt og optimistisk syn på menneskeheten. Er det noe en kan beskyldre Moore for, er det at han har en tendens til å svartmale både den politiske og historiske realiteten i litt for stor grad – noe som riktignok er en smakssak, og ikke for meg å komparativt vurdere i denne sammenheng. Min egen målestokk, overførbarheten av verkets lesestemning, er imidlertid et element adaptasjonen verken ser ut til å verken anerkjenne eller forsøksvis gjenskape i noen stor grad. Det oppstår ingen lignende erstatninger til tegneseriens udogmatiske stil – representert både gjennom den “lydløse” fortellerformen og overvekten av skjeve perspektiv

og vinkler. Jeg konkluderer derfor med at Moores politiske estetikk ikke smitter over i like stor grad på aktualiseringens overflateplan som *Watchmens* pastisjeforsøk.

Forklaringen kommer av at filmatiseringen heller ikke prøver å være like tvetydig eller destabiliserende som tegneserien. Den har som nevnt en egen agenda, både representert gjennom klar USA-kritikk – som McTeigue med rette påpeker var et svært tidsaktuelt tema – men også gjennom utdypning av romanens tematiske nedslagsfelt, som forfølgelse av minoritetsgrupper lik homofile. Uten å falle innenfor *trofasthetsdiskursen*, må jeg likevel konkludere med at filmskaperne har klart balansegangen mellom trofasthet og aktualisering godt – “lykkelig slutt” til tross.

## Kapittel 5: Konklusjon

---

Det har alltid eksistert en akademisk mistro overfor massekultur. Denne typen “offernarrativ” kan imidlertid ikke lenger sies å stemme hva angår tegneserier og filmadaptasjon. Min oppfatning er at diskursen i dag i stor grad konstrueres og opprettholdes av de samme kritikerne som polemiseres mot den, slik jeg blant annet viste i kapittel 2. Det foregår nemlig en god del seriøs forskning på begge felt, noe jeg selv både har erfart og prøvd formidle i denne oppgaven.

Jeg vil likevel hevde jeg har påtatt meg en potensielt vanskelig oppgave. For der tegneseriens kombinasjon av billed- og skrivekunst har slitt med å forsvare sin status, og filmadaptasjon alltid må kjempe med sin egen sekundærstilling, vil jo tegneseriefilmatiseringen sammenlagt ha større påtrykk for å være av lite akademisk interesse, eller – kanskje viktigere – være vanskelig å anvende akademisk teori på.

Forsøk på å rette akademisk søkelys mot subkulturelle fenomener med høy spennvidde blant samtidens publikum – i søken etter å finne ut hva appellen bak er og hva den har å si for menneskets tilstand i dag – er en virksomhet representativ for hver eneste form for nybrottsarbeid. Noen ganger bærer dette arbeidet frukter, og noen ganger ikke. Selve jakten er imidlertid udiskutabelt nødvendig, og i slike undersøkelsers prøving og feiling kan en se kimen av perspektiver helt nødvendig for de aktuelle feltenes mangfold.

## Estetisk eller sosiologisk oppheng

Det er et ambisiøst tiltak å forflytte en historie fra et medie til et annet. Å tro oppgaven skal være lettere fordi tegneserier deler en visuell dimensjon med film, er noe naivt. Tegneserier er statiske ruter, og både forstås og leses annerledes enn lerretets kontinuerlig skiftende bilde. Har vi ikke også sett at det visuelle og oppfattelsen av denne er monumental i måten vi leser tegneseriens historie på? Filmenes hovedoppgave er tilsynelatende ikke bare å gjenfortelle rutenes innhold, foruten å fylle inn tomrommet mellom rutene – det vi som publikum oppnår via McClouds “closure.”

I denne oppgaven har jeg analysert to tegneseriefilmatiseringer basert på Alan Moores verk i et forsøk på å avdekke noen felles kjensgjerninger om både deres adaptasjonsmetoder og

---

<sup>58</sup> Fra *Theories of Adaptation* (Hutcheon 2006:1).

generell trekk ved filmer basert på tegneserier. Det eksisterer et tydelig fokus på tegneseriens visuelle dimensjon ved begge adaptasjonenes strategier, men disse aspirasjonene foregår for det meste på et overfladisk plan. Ønsket synes å være å fange kildeverkens ikoniske figurer eller lett gjenkjennelige utseende og idiomatiske strek, og ikke ivareta den samme type formlek og tvetydighet som vokser ut av den politiske estetikken begge kildeverk er såpass rike på. Jeg har i min undersøkelse heller ikke funnet belegg for at det er en økt bevissthet blant *Watchmen* og *V for Vendetta* filmskaperne til å finne filmiske erstatninger på den spesielle og delaktige leseraktiviteten tegneseriens nødvendige slutning eller sammenføring katalyserer på stemningssiden.

Dette er også det største ankepunktet jeg har ved adaptasjonene. Poenget for filmskaperne er imidlertid å fremsette sin *egen* tolkning og stemningsopplevelse av tegneseriene, og disse er ikke udelt lik mine. Som vi husker fra kapittel to er jo stemningen forskjellig fra leser til leser, og er da også bare gjenkjennbar i den subjektive realiseringen av hvert enkeltstående verk – og det verket alene.

Bekjente av kildeverket, som undertegnede, ønsker muligens filmatiseringer som kanskje først og fremst adapterer selve *leseropplevelsen* mer enn selve historien, tematikken og figurskildringene. Men det er kanskje akkurat det filmskaperne har gjort? Bedømmelsen av dette vil alltid være høyst subjektiv og lite målbar.

Ved å benytte lignende tematikk og tidvis lik visuell presentasjon som kildeverkene, oppnår adaptasjonene likevel å *minne* meg på stemningen som kildeverkene i sin tid katalyserte for meg. Og filmene spiller velvitende på denne konnotasjonen. Men der dette synes å være eneste holdeplass for periodefilmen *Watchmen* og dets estetiske oppheng, ser *V for Vendetta* forbi denne konnotasjonen alene og prøver gjennom sitt sosiologisk oppheng å prestere noe nytt, noe mer relevant og aktuelt også for sitt nye publikum.

Filmatiseringene og vår forståelse av dem synes i større grad være påvirket av de endrede samfunnshistoriske forholdene de produseres i, en affinitet de deler med de fleste andre adaptasjoner – både når forelegget er tegneserier og “normal” litteratur. Passeringen av tid markerer alltid endringen av vår forståelse overfor disse kildene, og det er – slik jeg har påpekt i denne oppgaven – noe enhver adaptasjon burde ta innover seg.

Som vi har sett gjør ikke *Watchmen* det, og adaptasjonen er derfor en visuelt spektakulær, men til syvende og sist overfladisk pastisj – til gjengjeld en pastisj som refererer til det tjuende århundrets populærkultur kanskje i større grad enn kildeverket. *V for Vendetta* gjør

det, men det eksisterer uenighet – ikke minst mellom tegneseriens forfatter Moore og illustratør og medskaper David Lloyd – om hvorvidt den klarer balansegangen godt nok; om adaptasjonen går for mye på akkord med kildeverkets intensjon eller budskap.

Hvis det er slik, som Douglas Wolk påstår i innledningen til denne oppgaven, at magien bak Moores stil baserer seg på hvordan han bruker kunnskapen om realhistorien til å belyse lesernes opplevelse av sin egen kultur og historie, må en kunne si at begge filmatiseringene lykkes på hvert sitt felt. Kildeverkene blir for dem en foranledning til å uttrykke sine filmskaperes egne agendaer med samme tematiske “utbytte” – nostalgi, verdenskrigsfrykt, dystopiske samfunnsutviklinger og frihetskamp – som deres opphav.

Om Moore hadde skrevet tegneserier i dag (hvilket han i noen grad fortsatt gjør), ville ikke han også drevet en form for politisk kritikk mot filmatiseringenes målskiver? Kanskje. Hva vi imidlertid kan se, er at selv om tegneseriene Moore produserte under Bush-æraen fortsatt er delvis systemkritiske – *Top Ten* (1999), *Tom Strong* (1999), *Promethea* (1999), *The League of Extraordinary Gentlemen* (1999) – utgjør de ingen kritikk mot et bestemt lederskap, og er langt mer opptatt av det som alltid har vært Moores hovedanliggende: lek med tegneseriens form og konvensjoner, og mediets anlegg for å produsere særegne og stemningsladede leseopplevelser. Den politiske dimensjonen virker å være en katalysator for Moore, men både *Watchmen* og *V for Vendetta* er en balansegang mellom form og innhold.

Tegneseriefilmatiseringene jeg har diskutert i denne analysen – som vokser ut av *tegneserieromaner* – minner kanskje også for mye om adaptasjoner av andre litterære verk til å utbrodere en generell prosess alle slike filmatiseringer gjennomgår. Slik virker det derfor ikke være så mye å konkludere med når det gjelder å utpeke en særegen tegneserieestetikk i filmsammenheng.

Hvis valget av analyseobjekter hadde falt på filmer der bare en tegneseriefigur og eller figurnettverk adapteres fra rute til lerret, ville resultatet kanskje blitt annerledes. Men ved å fokusere på slike tegneseriefilmatiseringer konfronteres vi med et konglomerat av forelegg og ingen klare kildetekster å komparativt sammenligne eller gjøre en nærlesning av. Kunnskapen jeg tross alt har klart å avdekke om adaptasjonsmetodene, –strategiene, og –prosessene ville dermed blitt svekket eller i høyeste grad mer problematisk å argumentere for.

## **Pluralismens begrensninger**

Jeg har forsøkt å vurdere resultatet av *Watchmen* og *V for Vendetta*s filmatiseringer både her og i oppsummeringene av de foregående kapitlene, men hvilken bedømmelse som egentlig



kan gis, avhenger i stor grad av hvilke kriterier en legger i bunn. Den eneste måten filmatiseringenes vellykkethet kan måles på, sier Hutcheon, er om de kan stå på egne bein. Når dét er sagt, er mangelen eller tilstedeværelsen av trofasthet eller aktualisering noe som potensielt styrker eller svekker filmene som egne estetiske opplevelsesverk.

Her mener jeg imidlertid at det oppstår et problem i å sammenfatte Huchteons inkluderende og intensjonsvennlige teori, som jeg forsøksvis har lent meg på i denne oppgaven, med et faktisk undersøkende studie – hvilket underbygges ved at hun selv ikke inkluderer noen lengre adaptasjonsstudier av enkelttekster i sitt teoretiske verk, *Theories of Adaptation*. En adaptasjonsforskers vurderingskriterier er uforutsigbare, kontroversielle, og historisk omskiftelige. Intellektuelle eller akademiske undersøkelser av denne typen kan egentlig aldri ha som mål å identifisere en god eller dårlig adaptasjon – selv om jeg, til mitt forsvar, likevel må si jeg har prøvd i mitt forsøk relatert til et bedømmingskriterium med utgangspunkt i tegneserieopplevelsens omskiftelige stemning.

Huchteons hovedpoeng er kanskje at komparative nærlesninger mellom en adaptasjon og dets kildeverk bare kan anses som delvis fruktbart; at vi kanskje heller burde se på hvilke andre strømninger som står bak adaptasjonens metode, strategier og prosesser – blant annet adaptasjonens hypertekstualitet, som vi husker fra kapittel 2. Men arbeidet hun utskisserer, er potensielt like verdiladet som en komparativ nærlesning har anlegg for å være: I en slik studie vil jo analytikeren selv måtte velge ut hvilke kilder vedkommende mener bidrar til adaptasjonen sin tilblivelse. Underbyggelsen her kan være like svak eller sterk som nærlesningen.

Huchteons pluralisme – satt på spissen – går diskutabelt på akkord med søken etter å gjøre en vurdering, uavhengig av hva kriteriene er. Selv om en forkaster *trofasthetsdiskursens* sammenligningsgrunnlag, vil likevel utsagnet om hvorvidt adaptasjonene er egne estetiske produkter potensielt være formet av subjektive formeninger. Så lenge disse formeningene argumenterer godt nok for seg, er det ikke nødvendigvis en uoverkommelig motsigelse, men helt uproblematisk er det ikke.

Jeg har i denne oppgaven argumentert for at selv om eksistensen av *Watchmen* og *V for Vendetta*s filmatiseringer udiskutabelt er et resultat av filmskapernes gode intensjoner, er det ikke nødvendigvis slik at adaptasjonen er noe kildeverkene *fortjener*, ei heller *behøver*. Alle tegneserier er ikke på jakt etter å bli filmer og alle historier er ikke på jakt etter å bli oppdatert. De aller mest særegne aspektene ved *Watchmen* og *V for Vendetta* blir i mine øyne

utelatt. Og hadde det ikke vært for deres symbolverdi, hadde historiene og de ikoniske figurene vært like utskiftbare som Moores superhelter i de politiske fablene han forteller.

“Our imagination is permanently colonized by the visual and aural world of the films,” sier Hutcheon (2006:122), og Moore har også uttalt at han frykter publikum vil assosiere filmene med hans verk. Et viktig poeng er imidlertid at filmene i aller høyeste grad også gjør de originale fortellingene relevante for et nytt og yngre publikum, og kan i så måte virke misjonerende for både mediet og verket de opprinnelige historiene stammer fra. Så selv om Moores historier ofte ferdes fra rute til lerret, er konsekvensen den at tilskueren muligens ferdes fra lerret til rute.

## Litteratur

---

### Referanser

- ANDREW, Dudley. 1999 [1984]. "Adaptation" i Leo Braudy og Marshall Cohen (red.) *Film Theory and Criticism, fifth edition*. Oxford: Oxford University Press.
- APERLO, Peter. 2009. *Watchmen Film Companion*. London: Titan Books.
- BAZIN, André. 1967. "The Ontology of the Photographic Image" fra *What is cinema?* University of California Press. Berkeley.
- BORDWELL, David. 1997. *On the History of Film Style*. Cambridge: Harvard University Press.
- 2008. *Poetics of Cinema*. London: Routledge.
- BÖHME, Gernot. 1993. "Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics" i *Thesis Eleven* nr. 36. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.
- CAMPBELL, Eddie. 2004. *Graphic Novel Manifesto*. URL: [http://www.experiencefestival.com/a/Eddie\\_Campbell\\_-\\_Manifesto/id/1351086](http://www.experiencefestival.com/a/Eddie_Campbell_-_Manifesto/id/1351086). Oppsøkt 18.01.2011.
- CARNEY, Sean. 2006. "The Tides of History: Alan Moore's Historiographic Vision" i *Imagetext: Interdisciplinary Comic Studies* vol 2:2. URL: [http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v2\\_2/carney/index.shtml](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v2_2/carney/index.shtml). Oppsøkt 27.01.2011.
- CHRISTIANSEN, Hans-Christian. 2001. *Tegneseriens æstetik*. København: Museum Tusulanums Forlag.
- COULTHART, John. 2006 [1988]. "Watchmen group discussion with Alan Moore" først trykket i *Fantasy Advertiser* # 100. URL: <http://www.johncoulthart.com/feuilleton/2006/06/24/watchmen>. Oppsøkt 11.03.2011.
- DERRIDA, Jacques. 1993. *Memoirs of the Blind: The Self-Portrait and other Ruins* (overs. Brault og Naas). Chicago: University of Chicago Press.
- ECO, Umberto. 1972. "The Myth of Superman" (overs. Chilton) i *Diacritics* vol. 2.
- EFFRON, Samuel Asher. 1996. *Taking Off The Mask – Watchmen Deconstructed*. URL: <http://watchmenanalysis.blogspot.com>. Oppsøkt 16.03.2011.
- EIKHENBAUM, Boris. 1973 [1926]. "Literature and Cinema" i Stephen Bann og John Bowlit (red). *Russian Formalism*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- EISNER, Will. 2006 [1985]. *Comics And Sequential Art. Principles & Practices of the World's Most Popular Art Form*. Tamarac: Poorhouse Press.
- ENO, Vincent og El Csawza. 1988. "Vincent Eno and El Csawza meet comics megastar ALAN MOORE" i *Strange Things Are Happening* vol 1:2. URL: <http://www.johncoulthart.com/feuilleton/2006/02/20/alan-moore-interview-1988>. Oppsøkt 11.03.2011.
- GENETTE, Gérard. 1997 [1982]. *Palimpsest: Literature in the Second Degree* (overs. Newman og Dobinsky). Lincoln: University of Nebraska.
- GIBBONS, Dave med Chip Kidd og Mike Essl. 2008. *Watching the Watchmen*. London: Titan Books.

- GROSSMANN, Lev og Richard Lacayo. 2005. "TIME's critics pick the 100 best novels: 1923 to present." URL: <http://www.time.com/time/2005/100books>. Oppsøkt 11.03.2011.
- GROTH, Gary. 1990. "Big Words" i *The Comics Journal* vol 138, august 1990. USA: Fantagraphics Books.
- HARPER, Morten. 1998. *Tegneserier i og utenfor rutene: Rutenes hemmelighet. 9 genrer, 99 serier*. Bø i Telemark: Telemark tegneserieverksted.
- HARVEY, Robert C. 2005. "Describing and Discarding "Comics" as an Impotent Act Of Philosophical Rigor" i Jeff McLaughlin (red.) *Comics as Philosophy*. Jackson: University Press of Mississippi.
- HOBELSTAD, Inger Merete. 2009. "Tøff i trikot." URL: <http://www.dagbladet.no/2009/03/05/kultur/film/filmanmeldelser/watchmen/5148421>. Oppsøkt 14.04.2011.
- HORROCKS, Dylan. 2001. "Inventing Comics: Scott McCloud's Definition of Comics." URL: <http://www.hicksville.co.nz/Inventing%20Comics.htm>. Oppsøkt 07.03.11. Først publisert i i *Comics Journal* vol. 234, juni 2001 (ikke paginert). USA: Fantagraphics Books.
- HUTCHEON, Linda. 2006. *Theories of Adaptation*. New York: Routledge.
- ISER, Wolfgang. 1980. "The Reading Process: A Phenomenological Approach" i Jane P. Tompkins (red.) *Reader-Response Criticism: From Formalism to Post-Structuralism* Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- JAMESON, Fredric. 1982. "Progress Versus Utopia, or, Can We Imagine the Future?" i *Science Fiction Studies* 27 vol. 9:2. Greencastle: DePauw University Press.
- 2005. *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. London: Verso.
- JENSEN, Jeff. 2005. "Watchmen – An Oral History". URL: <http://www.ew.com/ew/article/0,,1120854,00.html>. Oppsøkt 10.3.2011.
- KANNENBERG, Gene, Jr. 2001. "The Comics of Chris Ware: Text, Image and Visual Narrative Strategies" i Robin Varnum og Christina T. Gibbons (red.) *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson: University Press of Mississippi.
- KAVANAGH, Barry. 2000. "The Alan Moore Interview: V for Vendetta". URL: <http://www.blather.net/articles/amoore/v1.html>. Oppsøkt 11.03.2011.
- KHOURY, George (red.). 2008. *The Extraordinary Works of Alan Moore. Indispensable Edition*. Raleigh: TwoMorrows Publishing.
- KLOCK, Geoff. 2002. *How To Read Superhero Comics and Why*. New York: Continuum.
- LEFÈVRE, Pascal. 2007. "Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaption of Drawn Images" i Ian Gordon, Mark Jancovich og Matthew P. McAllister (red.) *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi.
- LISMOEN, Kjetil. 2009. "Helter i ulage." URL: <http://oslopuls.aftenposten.no/film/article167616.ece>. Oppsøkt 14.04.2011.
- LOFTIS, Robert J. 2009. "Means, Ends, and the Critique of Pure Superheroes" i Mark D. White (red.) *Watchmen and Philosophy*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

- LOTHE, Jakob, Christian Refsum og Unni Solberg. 2007. "Adaptasjon" i *Litteraturvitenskapelig leksikon*, 2. utg. Oslo: Kunnskapsforlaget.
- MACDONALD, Heidi. 2005. "A for Alan." URL: [http://www.comicon.com/thebeat/2006/03/a\\_for\\_alan\\_pt\\_1\\_the\\_alan\\_moore.html](http://www.comicon.com/thebeat/2006/03/a_for_alan_pt_1_the_alan_moore.html). Oppsøkt 02.11.2010.
- MCCLOUD, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Collins.
- MCFARLANE, Brian. 1996. *Novel to Film*. Oxford: Clarendon Press.
- MOORE, Alan. 2004a [1983]. "Behind the Painted Smile" i *V for Vendetta*. New York: DC Comics. (Gjentrykk fra *Warrior Magazine* #17).
- 2004b [1988]. "Introduction" i *V for Vendetta*. New York: DC Comics.
- 2005a [1988]. "Minutes" i *Absolute Watchmen* (ikke paginert). New York: DC Comics.
- 2005b [1988] "Original script notes" i *Absolute Watchmen* (ikke paginert). New York: DC Comics.
- MOVIES ON MTV.COM (tekstforfatter ikke navngitt). 2007. "Alan Moore: The Last Angry Man." URL: [http://www.mtv.com/shared/movies/interviews/m/moore\\_alan\\_060315](http://www.mtv.com/shared/movies/interviews/m/moore_alan_060315). Oppsøkt 11.08.2010.
- NATHAN, Ian. 2009. "Empire's Watchmen Movie Review." URL: <http://www.empireonline.com/reviews/reviewcomplete.asp?FID=11018>. Oppsøkt 14.04.2011.
- REYNOLDS, Richard. 1992. *Super Heroes: A Modern Mythology*. London: B.T. Batsford Ltd.
- SABIN, Roger. 1993. *Adult Comics: An Introduction*. London.
- 1996. *Comics, Comix & Graphic Novels*. London.
- SALISBURY, Mark (red.). 2000. *Artists on Comics Art*. London: Titan Books.
- SANDERS, Julie. 2006. *Adaptation and Appropriation*. London: Routledge.
- STAM, Robert. 2000. "Beyond Fidelity: the Dialogics of Adaptation" i James Naremore (red.) *Film Adaptation*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- med Alessandra Raengo 2005. *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Adaptation*. Malden: Blackwell Publishing.
- TANTIMEDH, Adi. 2010. "Alan Moore Speaks Watchmen." URL: <http://www.bleedingcool.com/2010/09/09/alan-moore-speaks-watchmen-2-to-adi-tantimedh>. Oppsøkt 10.03.2011.
- VESPE, Eric. 2006a. "Quint interviews *V for Vendetta* co-creator and illustrator David Lloyd." URL: <http://www.aintitcool.com/node/22672>. Oppsøkt 14.09.2010.
- 2006b. "Quint chats up *V for Vendetta* director James McTeigue." URL: <http://www.aintitcool.com/node/22694>. Oppsøkt 14.09.2010.
- VYLENZ, Dez (regi). 2003. *Mindscape of Alan Moore* (dokumentar). [DVD] Storbritannia.
- WARNER BROS. 2005. "*V for Vendetta* Production Notes: About the Story." URL: [http://vforvendetta.warnerbros.com/cmp/prod\\_notes\\_ch\\_02.html](http://vforvendetta.warnerbros.com/cmp/prod_notes_ch_02.html). Oppsøkt 12.02.2011.

WOLK, Douglas. 2007. *Reading Comics and What They Mean*. MA. Cambridge: Da Capo Press.

## Støttelitteratur

- AARBØ, Christer Stewart. 2009. *Teikneserieromanar i litteraturundervisninga* (masteroppgave). Oslo: Universitetet i Oslo.
- BAKHTIN, Mikhail M. 1981. *The Dialogic Imagination: Four Essays* (overs. Emerson og Holquist). Austin: University of Texas Press.
- BARTHES, Roland. 1977 [1967]. "The Death of the Author" i *Image, Music, Text* (overs. Heath). London: Fontana Press.
- 2004 [1970]. *S/Z*. Oxford: Blackwell.
- BENJAMIN, Walter. 2008 [1936-39]. "Kunstverket i reproduksjonsalderen" i Kjersti Bale og Arnfinn Bø-Rygg (red.) *Estetisk teori. En antologi*. Oslo: Universitetsforlaget.
- BLUESTONE, George. 1957. *Novels into Film. The Metamorphosis of Fiction into Cinema*. Berkeley: University of California Press.
- BORDWELL, David med Janet Staiger og Kristin Thompson. 1985. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. London: Routledge.
- CHATMAN, Seymour B. 1990. *Coming to terms: the rhetoric of narrative in fiction and film*. New York: Cornell University Press.
- EISENSTEIN, Sergej. 1969 [1928-45]. *Film Form: Essays in Film Theory* (overs. Leyda). London: Harcourt.
- FISH, Stanley. 1980. *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*. Cambridge: Harvard University Press.
- FOUCAULT, Michel. 1977 [1969]. "What is an Author?" i *Language, Counter-memory, Practice: Selected Essays and Interviews*. Ithaca: Cornell University Press.
- GENETTE, Gérard. 1995 [1980]. *Narrative Discourse: An Essay in Method* (overs. Lewin). Ithaca: Cornell University Press.
- GOKSØYR, Kyrre Matias. 2008. *Omnipotent impotens: Swamp Thing – kryssningspunkt mellom mainstream og underground i 80-åras amerikanske teikneseriar* (masteroppgave). Oslo: Universitetet i Oslo.
- HEGER, Thomas. 2010. *Aura og adaptasjon*. Semesteroppgave i EST4002 – estetiske teorier (upublisert). Oslo: Universitetet i Oslo. URL: <http://www.synekdoke.wordpress.com/2010/06/04/est4000-estetiske-teorier>. Oppsøkt: 04.06.2010.
- KLAFSTAD, Jan Magnus. 2008. *Mellom Medier: Visuell adaptasjon i to tegneseriefilmatiseringer* (masteroppgave). Oslo: Universitetet i Oslo.
- KRISTEVA, Julia. 1980. *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art* (overs. Gora m.fl.). Oxford: Blackwell.
- LARSEN, Ingrid Sande. 2008. *Tegneseriens teori og estetikk: Bekymringer og byggesteiner i en ny kunstart* (masteroppgave). Oslo: Universitetet i Oslo.
- MCCLOUD, Scott. 1996. *Reinventing Comics*. New York: Harper Collins.

- 2006. *Making Comics*. New York: Harper Collins.
- WERTHAM, Frederic. 1954. *Seduction of the Innocent*. New York: Rinehart & Company.
- WIMSATT, William K. og Monroe C Beardsley. 1956 [1946]. “The Intentional Fallacy” i *The Verbal Icon: Studies in the Meaning of Poetry*. Lexington: University of Kentucky Press.

## Analyseobjekter

- McTEIGUE, James (regi). 2006. *V for Vendetta*. [DVD] USA.
- MOORE, Alan og David Lloyd m.fl. 2004 [1982-89]. *V for Vendetta*. New York: DC Comics/Vertigo. (Bok en og to første gang i publisert *Warrior Magazine* # 1-26).
- og Dave Gibbons m.fl. 2005 [1986-87]. *Watchmen*. New York: DC Comics.
- SNYDER, Zack (regi). 2009. *Watchmen*. [Blu-ray] USA.
- 2010. *Watchmen Ultimate Edition*. [Blu-ray] USA.

## Andre tegneserie-, litteratur- og filmeksempler

- BESSON, Luc (regi). 1994. *Léon: The Professional*. [DVD] Frankrike.
- BRADBURY, Ray. 1953. *Fahrenheit 451*. New York: Ballantine Books.
- BURTON, Tim (regi). 1989. *Batman*. [VHS] USA.
- CAMERON, James (regi). 2009. *Avatar*. [Blu-ray] USA.
- CONRAD, Joseph. 2002 [1902]. *Heart of Darkness*. Oxford: Oxford University Press.
- COPPOLA, Francis F. (regi). 1979. *Apocalypse Now*. [VHS] USA.
- DONNER, Richard (regi). 1979. *Superman*. [VHS] USA.
- DUMAS, Alexander. 1846. *The Count of Monte Cristo* (overs. Buss). London: Penguin Books.
- EISNER, Will. 1978. *A Contract With God*. New York: Baronet Books.
- FAVREAU, Jon (regi). 2008. *Iron Man*. [Blu-ray] USA.
- HUGHES, Albert & Allen (regi). 2001. *From Hell*. [DVD] USA.
- HUXLEY, Aldous. 1932. *Brave New World*. London: Chatto and Wandus.
- LAWRENCE, Francis (regi). 2005. *Constantine*. [DVD] USA.
- LEE, Rowland V. (regi). 1934. *The Count of Monte Cristo*. [VHS] USA.
- MILLER, Frank. 1986. *Batman: The Dark Knight Returns*. New York: DC Comics.
- MOORE, Alan med Garry Leach og Alan Davis. 1982-84. *Marvelman*. *Warrior Magazine* # 1-21. Quality Communications.
- med Stephen R. Bissette, Rick Veitch og John Totleben. 1983-87. *Swamp Thing*. New York: DC Comics.
- og Eddie Campbell. 1999 [1989-99]. *From Hell*. Paddington: Eddie Campbell Comics. (Kapittel en til seks første gang publisert i *Taboo* # 2-7).

- og Kevin O’Neill. 1999-2000. *The League of Extraordinary Gentlemen*. La Jolla: America’s Best Comics.
- med Gene Ha og Zander Cannon. 1999-2001. *Top Ten*. La Jolla: America’s Best Comics.
- og Chris Spouse. 1999-2006. *Tom Strong*. La Jolla: America’s Best Comics.
- med J. H. Williams III og Mick Gray. 1999-2005. *Promethea*. La Jolla America’s Best Comics.
- og Dave Gibbons. 2003 [1985]. “For the Man Who Has Everything” i *DC Universe: The Stories of Alan Moore*. New York: DC Comics. (Publisert første gang i *Superman Annual #11*).
- NOLAN, Christopher (regi). 2005. *Batman Begins*. [DVD] USA.
- 2008. *The Dark Knight*. [Blu-ray] USA.
- NORRINGTON, Stephen (regi). 2003. *The League of Extraordinary Gentlemen*. [DVD] USA.
- ORWELL, George. 1949. *Nineteen Eighty-Four*. London: Secker and Warburg.
- PARONNAUD, Vincent og Marjane Satrapi (regi). 2007. *Persepolis*. [DVD] Frankrike.
- RADFORD, Michael (regi). 1984. *1984*. [VHS] USA.
- RAIMI, Sam (regi). 2002. *Spider-Man*. [DVD] USA.
- RIBA, Dan (regi). 2004. “For the Man Who Has Everything,” episode av *Justice League Unlimited* [TV]. USA.
- RODRIGUEZ, Robert og Frank Miller (regi). 2005. *Sin City*. [DVD] USA.
- SATRAPI, Marjane. 2005 [2000]. *Persepolis* (overs. Øverås). Oslo: No Comprendo Press.
- SINGER, Bryan (regi). 2000. *X-Men*. [DVD] USA.
- SNYDER, Zack (regi). 2007. *300*. [Blu-ray] USA.
- SPIEGELMAN, Art. 1986 [1972-86]. *Maus – a Survivor’s Tale: My Father Bleed History*. New York: Pantheon Books. (Først publisert delvis i *Raw magazine*).
- 1991. *Maus – a Survivor’s Tale: And Here My Troubles Began*. New York: Pantheon Books.
- VAUGHN, Matthew. 2010. *Kick-Ass*. [Blu-ray] Storbritannia.
- WACHOWSKI, Larry & Andy (regi). 1996. *Bound*. [VHS] USA.
- 1999. *The Matrix*. [DVD] USA.
- WARE, Chris. 2000. *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid on Earth*. New York: Pantheon Books.
- WRIGHT, Edgar (regi). 2010. *Scott Pilgrim vs The World*. [Blu-ray] USA.
- WISE, Robert (regi). 1951. *The Day the Earth Stood Still*. [VHS] USA.
- ZWIGOFF, Terry (regi). 2001. *Ghost World*. [DVD] USA.



