

SIN CITY: FRA GRAFISK ROMAN TIL FILM
- En komparativ, stilistisk analyse



LINN JEANETTE FYLKESNES
MASTEROPPGAVE I MEDIEVITENSKAP
Institutt for informasjons- og medievitenskap

Universitetet i Bergen

Juni 2011

Forord

Først og fremst vil jeg gjerne takke min veileder Peter Larsen for gode og klargjørende råd i forhold til oppgaven. Samtalene våre har vært inspirerende og motiverende. Videre vil jeg takke venner, familie, og medstudenter for oppmuntring og støtte i oppgaveskrivingen. Tonje Kathrin Ekrheim skal ha en takk for sine bidrag med teknisk kunnskap. Unni Beite Rogvin, Thomas Ødegård, Marith Hildal Hauglid og Thomas Vie Nordeide skal til sist ha en stor takk for korrekturlesning av oppgaven

Linn Jeanette Fylkesnes

1.0 INNLEDNING	4
1.1 INTRODUKSJON TIL EMNE OG PROBLEMSTILLING.....	4
1.2 GRUNNLAG FOR UTVALG	5
1.3 LESERVEILEDNING OG GJENNOMFØRING.....	6
1.3. DEFINISJON AV TEGNESERIE.....	7
1.4 TEGNESERIE OG FORMATER.....	9
1.5 DEFINISJON AV FORTELLINGEN.....	10
2.0 DEN MODERNE TEGNESERIE	13
2.1 SUPERHELTENE.....	13
2.2 POPULÆRE GENRER PÅ 40- OG 50-TALLET	14
2.3 MEDIEPANIKK.....	15
2.4 TEGNESERIENS AVANTGARDE PÅ 60 - OG 70-TALLET	16
2.5 KOMPROMISS MELLOM UNDERGRUNN OG <i>MAINSTREAM</i>	18
2.6 GRAFISK ROMAN	19
2.7 TEGNESERIENS STATUS, UTVIKLING OG FREMTID	20
3.0 TEORETISKE PERSPEKTIV: NARRATIV TEORI, STIL OG ADAPTASJON	22
3.1 UTVIDET TEKSTBEGREP	22
3.2 NARRATIV TEORI	22
3.3 STILISTISKE TREKK I TEGNESERIE OG FILM	25
3.3.1 <i>Fotografisk versus ekspressivt</i>	25
3.3.2 <i>Fortelling og tid</i>	25
3.3.2 <i>Mise-en-scène</i>	26
3.3.3 <i>Bevegelse</i>	27
3.3.4 <i>Lyd</i>	30
3.3.5 <i>Telling and showing</i>	32
3.4 TEORETISK PERSPEKTIV PÅ ADAPTASJONER	35
3.4.1 <i>Hvorfor adaptere en tekst?</i>	35
3.4.2 <i>De etablerende begrepene for forståelsen av adaptasjon</i>	36
4.0 FRANK MILLER 1957-	39
4.1 MILLERS HISTORIKK	39
4.2 MILLER OG UNIVERSET <i>SIN CITY</i>	41
4.3 FORTELLINGENE I FILMEN	42
4.3.1 <i>The Customer is Always Right</i>	43
4.3.2 <i>That Yellow Bastard</i>	43
4.3.3 <i>The Hard Goodbye</i>	44
4.3.4 <i>The Big Fat Kill</i>	45
4.3.5 <i>Den siste fortellingen i filmen</i>	45
4.4 FRANK MILLER: EN <i>AUTEUR</i>	46
4.4.1 <i>Miller og film noir</i>	47
5.0 ANALYSE	50
5.1 ÉN FILM- FLERE FORTELLINGER	50
5.2 HVILKEN ER ORIGINAL?.....	51
5.3 LYD.....	52
5.3.1 <i>Dialog og monolog</i>	53
5.3.2 <i>Støy</i>	55
5.3.3 <i>Musikk</i>	57
5.4 MISE-EN-SCÈNE	61
5.4.1 <i>Digitalisering av mise-en-scène</i>	63
5.4.2 <i>Forenklet uttrykk</i>	65
5.4.3 <i>Bakgrunner og omgivelser i et forenklet uttrykk</i>	65

5.4.4 Materielle kulisser	67
5.4.5 Regn og snø i setting	68
5.4.6 Kostymer.....	68
5.4.7 Sminke.....	70
5.4.8 Rekvisitter	70
5.4.9 Farge i setting.....	71
5.4.10 Lys og skygge.....	76
5.4.11 Skuespill.....	79
5.5 FILMING OG KLIPPING	79
5.5.1 Fokus på figurene.....	79
5.5.2 Perspektiv og vinkling.....	79
5.5.3 Fokus i bildet.....	80
5.5.3 Kontinuitetsstil.....	81
5.5.4 Lange - og korte tagninger.....	83
6.0 OPPSUMMERING.....	87

1.0 Innledning

1.1 Introduksjon til emne og problemstilling

Juli 2005 ble filmen *Sin City* kinolansert i Norge. Den ble markedsført som *Frank Miller's Sin City*. En tittel som setter i gang mange spørsmål hos et potensielt publikum. Hvem er Frank Miller, hva gjør det til hans *Sin City* og ikke til regissørens Robert Rodriguez *Sin City*? Med litt granskning finner man raskt ut at filmen er basert på Frank Millers grafiske romaner med samme tittel, som igjen åpner opp for nye spørsmål. Hva er egentlig en grafisk roman? Hva innebærer det at filmen er basert på grafiske romaner? Ved å se filmen kan man ikke unngå å legge merke til den visuelle estetikken, som umiddelbart skiller seg ut i mengden av andre filmer som kommer fra Hollywood. Man merker relativt raskt at denne filmen ikke har noen ambisjoner om å fremstille en naturalistisk verden sett gjennom menneskets øyner. Den visuelle estetikken i filmen gjør at man blir interessert i å vite hvorfor filmskaperne har gjort det på akkurat denne spesifikke måten. For å finne svaret må man henvende seg til Frank Millers egentlige *Sin City*.

Frank Miller har siden begynnelsen av 80-tallet markert seg som forfatteren og tegner i tegneserieindustrien. Etter at han i 1986 skapte *Batman: The Dark Knight Returns* har han ikke bare vært assosiert med tegneserier generelt, men også med det som betegnes for *graphic novels* (grafiske romaner), som er en forgreining innenfor tegneseriemediet. Tidlig på 90-tallet startet han å produsere en rekke grafiske romaner knyttet sammen gjennom et fiksjonsunivers han valgte å kalle *Sin City*. Alle historiene er samlet sammen til totalt sju grafiske romaner, og produsert i tidsrommet fra 1991 til 2000. *Sin City* er stedet hvor drømmene til de kriminelle og korruperte går i oppfyllelse, og der andre desperat prøver å finne sin plass innad det umoralske samfunnssystemet. Imellom dukker det likevel opp personligheter som ikke finner sin plass. Disse trosser dobbeltmoralen ved at de øyne muligheter til å gjøre gode handlinger som kan gi livet mening. Selv om handlingene gjør utslag i den enkeltes tilværelse en liten stund, så er *Sin City* hva det alltid har vært: syndenes by. Alkohol, prostitusjon og kriminalitet danner grunnpilarene i eksistensen til innbyggerne i byen. Den visuelle estetikken i de grafiske romanene er like kontrastfylt som handlingen. Svart på hvitt og hvitt på svart skjærer seg gjennom papiret og skaper dramatiske former av menn i frakker, lettkledde kvinner, biler og våpen.

Denne oppgaven skal handle om hvordan regissøren Robert Rodriguez med hjelp av Frank Miller selv og Quentin Tarantino har løst oppgaven med å adaptere ikke bare én men fire fortellinger fra fiksjonsuniverset *Sin City* fra grafisk roman til film. Ifølge Arne Englstad kan man si at: ”Å adaptere et tekstforelegg vil si å bearbeide det, legge det til rette for og tilpasse det til et annet medium ” (2007:13). Tekstforelegget i denne sammenheng er de grafiske romanene. Med det som utgangspunkt kan man ta fatt i to utfordringer. For det første hvordan skal man oversette en fortelling fra et medium til annet, og for det andre hvordan skal man oversette uttrykket som i dette tilfellet er grafisk, fra et visuelt medium til et annet visuelt medium? Denne oppgaven vil fortrinnsvis fokusere på den siste utfordringen. Med dette som utgangspunkt vil jeg gjennomføre en komparativ tekstanalyse av de grafiske romanene og filmatiseringen, og har ut fra det formet følgende problemstilling:

Hvordan har man adaptert Frank Millers grafiske romaner om ”Sin City” til en film, og hvordan har man overført hans stilistiske grafiske uttrykk spesielt?

Som et ledd av min problemstilling blir det naturlig å se hvilke stilistiske virkemiddel som ble brukt for å skape de grafiske romanene, og hvilke virkemiddel filmatiseringen tok i bruk for å rekonstruere resultatet av de grafiske virkemidlene.

1.2 Grunnlag for utvalg

Det er ikke uvanlig at en tegneserie blir adaptert til film. En tolkning i forhold til utvalget av materiale i denne oppgaven handler om at det muligens har skjedd en utvikling i adaptasjoner fra tegneserie til film de siste årene. Denne forandringen kan muligens skyldes hvordan digital teknologi har integrert og utviklet seg i mediet den siste tiden. Digital teknologi har gjort det umulige mulig, og forenklet mange ledd i prosessen av en filmproduksjon både praktisk og dramaturgisk, som også har vist seg i uttrykket i filmens endelige resultat. Etter min mening kan det spores minst fire kategorier av tegneserieadaptasjoner i dag, der to av de kan relateres til digital teknologi. Dette er naturligvis et forenklet perspektiv, men viser en historisk utvikling i trå med den digitale framveksten. *Batman* (1989) og *Dick Tracy* (1990) V for Vendetta (2006) er alle filmer som har sitt opphav i tegneseriefigurer. Filmene har et svært ekspressivt visuelt uttrykk, men som ikke ligner totalt sett fysisk på tegneserien. Man kan derimot se visse elementer bli brukt på en måte som refererer tilbake til tegneserien. Gul frakk og hatt refererer til figuren *Dick Tracy*. Den hvite masken til

figuren *V*. Det grønne håret i kombinasjon med et delvis lilla antrekk, et blekt ansikt med røde lepper og et evigvarende smil, er alle aspekter som peker tilbake på figuren *The Joker* i tegneseriene om *Batman*. Filmene *Road to Perdition* (2002) og *A History of Violence* (2005) er filmer som faller innunder en annen kategori. De er begge basert på grafiske romaner, men man kan på ingen måte spore en visuell og eller uttrykksmessig kobling til de grafiske romanene, om man ikke vet på forhånd at de er forbundet. Den tredje kategorien har fremvisning av hva digitale effekter kan gjøre i filmens handling. Dette kan beskrives ved at noe forandrer sin fysikk eller at virkelige fysiske lover blir tøyd til det ytterste i løpet av filmens handling. Superheltefilmer er representanter for den kategorien. Filmene om *X-Men* (2000-2011), *Spiderman* (2002-2007) og *Fantastic Four* (2005-2007) er alle eksempler i denne kategorien. Jeg mener også at det kan spores en siste kategori, der filmer prøver å etterligne det grafiske uttrykket man finner i tegneserien filmen referer til. Det er i denne kategorien jeg mener *Sin City* faller innunder sammen med filmer som *300* (2006) og *The Spirit* (2008) som alle er forbundet til Frank Miller. Disse filmene prøver bevisst å gjøre mange av filmens spesifikke stilistiske virkemiddel om til tegneseriens stilistiske virkemiddel. Denne tanken har vært til grunnlag og motivasjon for å skrive en komparativ tekstanalyse av de grafiske romanene og den adapterte filmen av *Sin City*. Har det latt seg gjøre å adaptere et grafisk uttrykk?

1.3 Leserveiledning og gjennomføring

Jeg vil avslutte dette innledningskapittelet med noen definisjoner av tegneserien, dens formater og den fortellende strukturen i mediet. Grunnen til at jeg vil gjøre det, kommer av at det blitt gjort lite teoretisk forskning på feltet. Det er dermed fremdeles debatter omkring om hva som inngår i begrepet. Jeg har derfor tatt tak i noen definisjoner, og gransket dem for å få en økt forståelse av fenomenet. For å få denne forståelsen økt ytterligere, har jeg i kapittel to gjort rede for deler av tegneseriens moderne historie, fra superheltens glansperiode i USA til dagens tegneserier, for å se utviklingen og skille mellom en vanlig tegneserie og grafiske romaner som Frank Miller og *Sin City* representerer. Her vil jeg i hovedsak fokusere op amerikansk tegneserie. Grunnen til det er at *Sin City* er amerikansk, og dermed er der logisk at fokuset også ligger der. Kapittel tre vil ta for seg det teoretiske rammeverket for oppgaven. I denne delen av oppgaven vil tekniske begrep og analytiske vinklinger presenteres. Jeg vil hovedsakelig bruke narrativ teori ut fra filmteoretikeren David

Bordwells perspektiv ettersom jeg vurderer hans teorier om tekniske aspekt ved filmmediet som er hensiktsmessig å ta i bruk i denne analysen. En sammenligning av hva som er de stilistiske forskjellene mellom tegneserie og film er vesentlig å få et innblikk i, før analysen av hva som skjer i overgangen mellom de to mediene finner sted. Tilslutt i det kapittelet vil noen teoretiske perspektiv om adaptasjoner presenteres for å forstå hvorfor det adapteres og hvilke begreper som vanligvis har vært i bruk i forhold til fenomenet. Det er generelt lite litteratur å finne om adaptasjoner i forhold til tegneserier, derfor er det sett i lys av hvordan filmmediet har adaptert skjønnlitterære verk. I kapittel fem knyttes det et nærmere betjentskap med Frank Miller og hans arbeid, i dette kapittelet presenteres også sammendrag av fortellingene fra *Sin City* som er blitt filmatisert. I analysekapittelet vil jeg drøfte noen narrative aspekt ved filmatiseringen, hva er fjernet og hva er lagt til i filmen i forhold til referanseverket, og hvordan det problematiserer analytiske forhold. Deretter vil jeg steg for steg gå gjennom alle virkemidlene filmmediet har jobbet med for å adaptere det grafiske uttrykket og sammenligne det med hva som er blitt gjort i de grafiske romanene.

Som analysemateriale for denne oppgaven vil jeg ta utgangspunkt i *special edition* DVD av *Sin City* som inneholder mye ekstramateriale om filmproduksjonen. Jeg vil først og fremst forholde meg til den kinolanserte versjonen av filmen fra 2005 som materiale for analysen som befinner seg på denne DVD- utgaven, det finnes også andre forlengede versjoner av de ulike fortellingene som i enkelte tilfeller av analyse kan bli relevant å referere til. Boken *Frank Miller's Sin City: The Making of the Movie* vil også kunne bidra til mange fakta opplysninger angående filmproduksjonenes tekniske aspekt. Mye av det som er skrevet i boken er også direkte gjengitt i intervju på DVD- utgaven.

1.3. Definisjon av tegneserie

De fleste definisjoner man finner av tegneserier er ofte formulert av tegneserieskaperne selv. I løpet av de drøye hundre årene tegneserien har eksistert i moderne forstand, har den ofte blitt ansett som et seriøst kulturfenomen. Den har vært preget av et dårlig rykte, noe som ikke har bidratt til å stimulere vitenskapelig interesse. Derfor finnes det heller ingen grunnleggende teoretisk institusjon, eller tradisjon for forskning på feltet. Noen argumenterer likevel for at tegneserien fikk

akademisk status gjennom *Cultural Studies* tradisjonen, ved Birminghamskolen i England på 1970-tallet. Forskingen dreide seg blant annet om hvordan maktstrukturer og politikk kunne knyttes til populærkulturen, deriblant tegneserier (Magnussen & Christiansen 2000:7,18, 24).

Den allsidige billedkunstneren og tegneserieskaperen Fredric Coulton Waugh var en av de første som foreslo en konkret definisjon av tegneseriefenomenet. I boken *The Comics* (1947) formulerte han det på følgende måte: ” a narrative told by way of a sequence of pictures, a continuing cast of characters from one sequence to the next, and the inclusion of a dialouge and/ or text within the picture” (sitert av Horn 1976:47). I jakten på en passende definisjon i boken *Understanding Comic: The Invisible Art*, argumenterte Scott McCloud for denne definisjonen omtrent femti år senere: ”Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer” (McCloud 1993:9).

Både Waugh og McCloud argumenterer i disse definisjonene for at tegneserien bør bestå av bilder i en *sequence*, det vil si i en bestemt orden etter hverandre, eller i en logisk rekkefølge. Begrepet *sequence* er å finne i de fleste definisjoner av tegneserien. Det kan oversettes fra engelsk til norsk, til begrepet *forløp*. Men hva knyter et forløp av bilder sammen? McCloud mener informasjon knyter bildeforløpet sammen, noe som er lite konkret. Waughs definisjon hevder derimot, at tegneserien er en fortelling og at det dermed knyter forløpet av bilder sammen. Han mener også at fortellingen kommer til uttrykk gjennom et forløp av figurer (*characters*) fra et bilde til det neste.

McClouds definisjon har i blitt kritisert for at den inkluderer for mange fenomen som ikke kan anses å være tegneserie, for eksempel mange tusen år gamle bildefortellinger. Han vektlegger kun formale trekk ved tegneserien, og tar ikke hensyn til konteksten de har opptrådt i (Magnussen & Christiansen 2000:10). Tegneseriehistoriker og teoretiker Roger Sabin er motstykket til McCloud når det gjelder definisjon av tegneserien, og kritiserer McClouds altomfattende definisjon (Sabin 2000:43-57). Sabins definisjon er lang, detaljert og avgrenset sammenlignet med McClouds. I likhet med Waugh poengterer han først og fremst at tegneserien er en fortelling, fortalt via flere bilder i et bestemt forløp. Waugh og Sabin inkluderer også andre formale trekk ved tegneserien i definisjonen, for eksempel at bildeforløpet

er satt sammen med tekst, men ikke nødvendigvis konsekvent. Sabin i motsetning til både McCloud og Waugh mener enda flere aspekt inngår i en definisjon av tegneserie. Han beskriver også den medierte konteksten tegneserier opptrer i, og hvordan de møter sitt publikum:

The fundamental ingredient of a comic is the 'comic strip'. This is a narrative in the form of a sequence of pictures – usually, but not always, with text. In length it can be anything from a single image upwards, with some strips containing thousands. A 'comic' *per se* is a publication in booklet, tabloid, magazine or book form, that includes as a major feature presence of one or more strips. Comics are usually published regularly (weekly, monthly, occasionally quarterly), and are generally cheap in order to be accessible to the widest possible audience (Sabin 1993:5).

Med et utgangspunkt i disse tre definisjonene kan tegneserien defineres ut fra tre nivå. Det første nivået som Sabin, Waugh og til en viss grad McCloud er enige om, er at tegneserien er en fortelling fortalt via bilder i forløp. Det andre nivået som Sabin diskuterer, tar for seg den medierte konteksten de oppstår i. Det vil si mediet og publiseringsformatene tegneserien presenteres i. Det er som regel i et hefte, i en avis, et tabloid magasin, eller i bokform. Felles for alle formatene er at de i utgangspunktet er laget av papir, og at tegneseriestripen er hovedingrediensen. Det tredje nivået argumenterer for tegneseriens moderne funksjon. Tegneserier er et fenomen som publiseres regelmessig. Det vil si at det også kan kjøpes regelmessig av en konsument. Tegneserie i moderne forstand er skapt for å gi kommersielle avkastninger, og det gjør den ved å underholde et bredt spekter av kjøpere. For å nå dette brede spekteret av konsumenter argumenterer Sabin for at tegneserier må produseres billig og regelmessig, for eksempel daglig, ukentlig, månedlig eller kvartalsvis.

1.4 Tegneserie og formater

Tegneseriefenomenet kan hovedsakelig deles inn i tre format: tegneseriestripen, tegneserieheftet og den grafiske roman. Den fysiske lengden av tegneseriene, definerer formatene. En enkelt tegneseriestripe fyller kun ut en horisontal linje av en side, i en avis, et hefte eller en bok, og sidens bredde avgjør stripens lengde. I tegneserieheftet kan man finne flere selvstendige striper rangert under hverandre gjennom flere sider, eller en kontinuerlig stripe med et forløp på flere sider som utgjør en enkelt fortelling. Gjennomsnittlig består et tegneseriehefte av cirka 32 sider, men

det kan variere (Fingerroth 2008:4). En grafisk roman derimot er enda lengre, og kan ha opp til flere hundre sider. For å betegnes som en grafisk roman må tegneserien altså ha et kontinuerlig forløp, som rommer et større antall sider enn en enkelt stripe og et gjennomsnittlig tegneseriehefte.

Et annet aspekt ved format som skiller tegneseriene fra hverandre, er hvordan fortellingene blir delt opp og organisert handlingsmessig, etter hvert som de publiseres. Det finnes to grunnformer som deler fortellingen i tegneserieformatet. Ved publiseringen av stripen og heftet er det vanlig at hver utgivelse består av små avsluttede fortellinger. Hver publikasjon formidler en ny fortelling, med som regel de samme figurene. Denne grunnformen kalles gjerne for episodisk, og betegnes som en *serie* i fagspråket. Den grafiske romanen følger fortrinnsvis grunnformen som kalles *føljetong*. Føljetongen er en fortelling som splittes opp i flere avsnitt. Forskjellen mellom de to grunnformene, er fokuset på figuren og fokuset på fortellingen. Serien fokuserer på figurene og kan forsette i det uendelige, mens føljetongen dyrker fortellingen og er dermed designet for å ha en avslutning (Larsen & Hausken 1999: 42-3).

I dag er det vanlig at alle delene av en føljetong i tegneseriesammenheng blir samlet sammen og utgitt i bokform andre gang de publiseres. Det er som regel tilfellet med de grafiske romanene. Til tross for at den grafiske romanen som regel i starten blir splittet opp i flere avsnitt, er den likevel som Roger Sabin (1996:165) definerer det: ”lengthy comics in book form with thematic unity”.

1.5 Definisjon av fortellingen

Gjennom det som til nå er diskutert merker man at tegneserien er et fenomen som vil formidle noe gjennom det man kaller en fortelling. Men hva er egentlig en fortelling? Det finnes utallige definisjoner, men det finnes en generell enighet om at en fortelling er et fenomen som formidler en rekke av begivenheter som strekker seg utover i tid, og i rom. Det vil si at en fortelling kan ikke fortelles gjennom et øyeblikk, men derimot krever at aspektet tid fremstilles.

Et enkelt ord kan for eksempel ikke representere en hel fortelling. Et singulært bilde kan heller ikke fortelle en hel historie, selv om mange kanskje vil argumentere imot det. Et maleri eller et fotografi er kun et uttrykk for en spesifikk situasjon eller et spesifikt øyeblikk. Man kan selvfølgelig dikte opp en historie rundt et bilde eller et

maleri, men det betyr at de åpnes opp for fri tolkning, og at betrakteren selv bestemmer hvilken historie objektet skal fortelle. En fortelling er på mange måter forutbestemt. Selv om fortellingens forløp kan utvikle seg i mange retninger underveis, har den likevel en klar linje mot en slutt (Chatman 1990:7). Derfor er det ofte enkelt og greit å generalisere en fortelling til noe som har en begynnelse, en midtdel og en slutt. Et ord er kun et ord, et bilde er kun et bilde og et maleri kun et enkelt maleri, men en fortelling må minst ha en begynnelse, en midtdel og en slutt.

For at rekken av begivenheter i en fortelling, skal kunne tolkes i forhold til hverandre må det være noe som binder dem sammen. Begrepet *kausalitet* brukes til å forklare denne forbindelsen. Kausalitet innebærer at en begivenhet er årsak til en påfølgende begivenhet. Dermed dannes det et såkalt årsak-virkning forhold mellom begivenhetene (Gripsrud 2002:193). Årsak-virkning forholdet danner et kronologisk forløp som man følger fra for eksempel a-å. A forårsaker begivenhet b, og b forårsaker begivenhet c, osv. Et kausalt forløp danner dermed en bestemt rettlinjert leseretning (Chatman 1990:7-9). Man kommer for eksempel ikke til å begivenhet c før man har vært gjennom a og b først. Det finnes fortellinger som velger å presentere et begivenhetsforløp ukronologisk, ved å for eksempel først presentere begivenhet b, c og tilslutt a. Men da danner likevel leseren en kronologisk forståelse av historien i sitt hodet underveis. Det kalles for en *fabel*, mens det forløpet som faktisk presenteres kronologisk eller ei utgjør *sjettet* i en fortelling (Chatman 1978:19-20). Man kan da konkludere med at en fortelling faktisk har to forløp. Et for det som presenterer begivenhetene og et annet for den egentlig fortelling som ligger til grunn for presentasjonen.

Hva betyr egentlig en begivenhet i denne sammenheng? Den forstås ofte som en stor hendelse, og for at den skal skilles fra alle andre hendelser, er den nødt til å være årsak til noe som kommer i virkning på et senere tidspunkt. En begivenhet er et høydepunkt. Det vil si at den varer ikke evig og står dermed for en forandring. En forandring viser seg kun i spenn av tid. Begivenheten bygger seg gradvis opp fra bunnen mot toppen, for så å gå mot bunnen igjen etter å ha nådd høydepunktet. Alt som skjer rundt en begivenhet danner et berg og dalbanemønster. Eller som narratologen Tzetan Todorov forklarer det, så fordeler fortellingens begivenheter seg fra tilstanden av likevekt (ekvilibrum), til ulikevekt (disekvilibrum) for så å nå et likevektspunkt (ekvilibrum) igjen (Gripsrud 2002:194).

Men en begivenhet kan ikke være en begivenhet uten at noen vitner eller tar del i begivenheten. For at fortellingens begivenheter skal gi mening må det være noe som holder dem sammen. I en fortelling er det subjektet. I 1966 formulerte den franske folkloristen Claude Bremond følgende definisjon: ”Enhver fortelling er en diskurs som innordner en rekke av begivenheter – som har menneskelig interesse- under én og samme handlings enhet. Det er bare i forhold til et menneskelig prosjekt at begivenhetene får mening og organiserer seg i en strukturert tidslig serie” (Bremond [1966] i Larsen 1995:63 ifølge Gripsrud 2002:193).

Nå har dere fått et innblikk i hvilken definisjon av tegneserien denne oppgaven bruker, samt sett nærmere på tegneserieformatet og hva en fortelling er. Neste kapittel vil fokusere på den moderne tegneserie.

2.0 Den moderne tegneserie

Det er ingen som har klart å tidfeste tegneserien som fenomen ekstakt, men det finnes en likevel en enighet fra flere hold om er at det utallige spor i eldre til nyere historie som kan knyttes til fenomenet. I USA ble fenomenet til å begynne med etablert i den amerikanske pressen som et salgstriks for tiltrekke seg et bredere publikum. Dette på grunn av sin livlige og lettfattelige form i forhold til resten av det lesetunge stoffet. Det var slik tegneseriestripen ble til (Hegerfors & Åberg 1996). Likevel er det kanskje først og fremst superheltene man forbinder med amerikanske tegneserier. I dette kapitlet vil historien fra superheltens glanstid opp mot dagens tegneserier og grafiske romaner granskes.

2.1 Superheltene

Med etableringen av DC Comics (1934) og Marvel Comics (1939) begynte det å florere superhelter, og andre helter i forkledding. For mange oppfattes gjerne superheltene synonymt med amerikanske tegneserier. Fra midten av 1930-tallet og utover har de i mer eller mindre grad vært en stabil faktor i USAs tegneserieindustri (Fingerroth 2008:13). I 1938 ble *Superman* for første gang publisert i magasinet *Action Comics*. Han var verdens første superhelt, og har vært en prototype for alle superhelter siden den gang. Året etter *Superman* ble publisert ble *Batman* skapt. *Batman* og *Superman* ble først publisert av National Periodical som i dag er kjent under navnet DC Comics (Sabin1996: 54-62).

Mange har argumentert for superheltens funksjon som en katalysator for propaganda og ideologikonstruksjon i det amerikanske samfunn og maktinstitusjoner under andre verdenskrig (Murray 2000:141-155). I løpet av denne perioden pågikk også den store depresjonen i USA, som nok var en avgjørende faktor for superheltens underliggende funksjon. Superhelter representerer håp og mirakuløse løsninger på problem, som kanskje ikke finnes i et virkelig samfunn. *Captain America* (1941) er superhelten som i størst grad gjenspeiler denne ideologien, og var en av de første publikasjonene til Marvel Comics (Sabin1996:62).

Etter krigen mistet superheltene popularitet, det var ikke lengre et like sterkt behov for patriotisme blant amerikanerne. På begynnelsen 60-tallet kom de derimot sterkt tilbake, men var forandret fra tidligere. Superheltene i denne perioden ble nedtonet, til

et mer menneskelig identifiseringsnivå. Superkrefter ble ikke nødvendigvis skildret som en positiv kvalitet hos figurene, men som en skavank de hadde et vanskelig og ambivalent forhold til. Det var heller ikke en medfødt egenskap, men en konsekvens av feilslåtte vitenskaplige prosjekt med radioaktivt materiale, og dermed ingen naturlig anlagt del av dem. *Fantastic Four* (1961), *Spiderman* (1962), *Hulken* (1962) og *Ironman* (1963) er eksempler på serier med denne bakgrunnshistorien. De ble alle utgitt av Marvel Comics, og bidrog til å gi publiseringsselskapet dominans på markedet (Sabin 1996:67-75).

I den samme genren vokste også Marvels mutanter frem. De hadde også et ambivalent forhold til sine superkrefter. I seriens handling holdes kreftene til heltene i balanse ved hjelp av teknologi. *X-Men* (1963) ble den ledende serien på dette området, og bestod opprinnelig av en gruppe på fire i likhet til *Fantastic Four*. I senere tid har *X-Men* og mutantserier generelt ekspandert betraktelig (Ibid.: 69). Superheltseriene på 60-tallet hadde spesiell appell til *high school* elever, som kan skyldes superheltenes fremtoning som *outsideres*, noe som generelt ofte beskriver tenåringsproblem.

2.2 Populære genrer på 40- og 50-tallet

Da superheltene hadde sett sine bedre dager på 40- og 50-tallet i USA, prøvde publikasjonsselskapene desperat å holde koken oppe ved å sikte seg inn på et eldre publikum med genrene krim, western, detektiv, krig, science-fiction og skrekk. Det ble en løsning for sviktende salg (Sabin 1996:66).

Disse genrene dominerte ikke bare i tegneseriemediet, men var parallelt også sterkt tilstede i blant annet tv- og filmmediet. Western: *Stagecoach* (1939), detektivfilmene: *The Maltese Falcon* (1941) og *The Big Sleep* (1946), Science-fiction filmen: *The Day The Earth Stood Still* (1951) er bare for å nevne noen eksempel.

Idealet for detektivgenren på 50-tallet var *Dick Tracy* (1931) av Chester Gould, og *The Spirit* (1940) av Will Eisner (Sabin1996:66). Detektivseriene i samme klasse som *The Spirit* skiller seg fra krim og gangsterseriene på tiden, selv om genrene vanligvis lett kan gå inn i hverandre. Gangsterseriene var opptatt av å gi et innblikk i de kriminelles sfære og kriminelle handlingene, mens detektivseriene var mer opptatt av å skildre det mystiske forløpet mot løsningen på et krimgåte (Ibid.).

I refleksjonen av andre verdenskrig dukket krigsseriene opp. De var spesielt å finne i Amerika og England, men og i den fransk-belgiske tradisjonen. I løpet av 50-tallet ble antologiene *Two Fisted Tales* (1950) og *Frontline Combat* (1951), gitt ut av EC Comics annenhver måned. Generelt var krigsseriene i Europa og Amerika opptatt av å gi realistiske og presise representasjoner av krigen. Ikke bare av andre verdenskrig, men også av Koreakrigen som varte fra 1950-53 (Sabin 1996:67). De seriene som overlevde 50-tallet fortsatte å representere fortellinger med rot i eksisterende kriger og konflikter.

Western var en svært populær genre i USA, i flere ulike medier. I westernfortellingene drives som regel handlingen av en individualistisk cowboy, i konflikt med den sosiale orden i samfunnet, enten det er imot indianere eller autoritære sheriffer. I den forstand ligner westerngenren på detektiv- og gangstergenren. Western som genre i tegneserie, film og tv har ofte hatt utgangspunkt i virkelige personer fra den ville vest som: Jesse James, Buffalo Bill, Wild Bill Hickock og Wyatt Earp. Tegneserien har også viet egne serier til kjente film- og tv personligheter innen genren, som blant andre Roy Rogers og Gene Autry (Sabin: 1996:66). Den ville vesten ble også til inspirasjon for tegneserier i Europa. Den legendariske *Lucky Luke* (1946) og *Blueberry* (1963) er ledende eksempler på det.

I USA var 50-tallets store frykt på mange måter skrekk-genren. I likhet med krimseriene var de svært grove og detaljerte, visuelt sett. Prestisjen for skaperne, lå i å skildre det på best mulig måte, og i den forstand skape en skrekkblandet fryd ifra publikum. Sadistiske voldshandlinger som fjerning av indre organ, og avkutting av bein og armer, var en sentral del av fortellingenes høydepunkt. Tegneserieantologiene *The Vault of Horror*, *The Crypt of Terror* og *The Haunt of Fear* gitt ut av EC annenhver måned fra 1950-55 ble de dominerende skrekkseriene i USA (Sabin 1996:68).

2.3 Mediepanikk

Med nye fenomen eller nye medier oppstår det ofte en slags fremmedfrykt. Og i mediens historie har det oppstått gang på gang, spesielt i sammenheng med de visuelle mediene film, tv, tegneserier og i dag internett. Denne frykten betegnes som mediepanikk eller moralsk panikk. Begrepet ble først tatt i bruk av forskeren Stanely

Coheni 1972 i boken *Folk Devils and Moral Panics* (Gripsrud 2002:46). Denne form for panikk utløses som en konsekvens av at noen mennesker føler et moralsk ansvar ovenfor andre mennesker, ofte fordi de ser på dem som svakere stilt enn dem selv.

Den økende tendensen til voldelige fremstillinger spesielt i genrene krim og skrekk, fikk en brutal stopp da moralsk panikk fra de moraliserende institusjoner og bekymrede foreldre tok fullstendig overhånd i USA. Dette nærmest ruinerte tegneserieindustrien som hadde barn og unge som den største inntektskilde. Panikken nådde et høydepunkt da psykologen Dr. Fredric Wertham gav ut boken *Seduction of the Innocent* (1954) som var unnskyldningen offentligheten i USA trengte for å argumentere for konkrete tiltak og restriksjoner for å hindre utvikling av tegnerserietrenden (Sabin 1996:68).

For å unngå total undergang, dannet tegneserieindustrien et selvregulerende organ med navnet *Comic Magazine Assosiation of America*. De formulerte en rekke regler, som alle tegneserier i USA ble pålagt å følge. Regeldokumentet ble kalt *The Comic Code*, og ble godkjent av det statlige organet *The Comic Code Authority (CCA)*. *The Comic Code* la en rekke restriksjoner og forbud på innhold og utforming av tegneseriene i USA (Horn 1976: 819-821). Tegneserieindustrien led umiddelbart av tiltaket. Mange serier ble fjernet fra markedet, og andre mistet populariteten. I tegneseriens historie er innføringen av *The Code of Comics* svært betydningsfullt for de virkninger den fikk i USA som også hadde effekt i Europa (Sabin 1996:68,78).

2.4 Tegnseriens *avantgarde* på 60 - og 70-tallet

Som en konsekvens av restriksjonene pålagt av *The Code of Comics*, oppstod det en ny utvikling i amerikanske serier, som forgreinet seg i to forskjellige retninger. På overflaten i den kommersielle offentligheten hadde forleggere som Marvel Comics gjenvunnet tilliten hos bekymrede foreldre ved å fornye superheltene som nevnt tidligere i oppgaven. Under overflaten vokste det derimot frem nye serier med nye emner som tidligere ikke hadde sett dagens lys i tegneseriemediet.

I 1968 ble bladet *Zap Comix* distribuert fra en handlevogn i San Francisco. Det var startskuddet for en ny og radikal retning kalt undergrunnstegneserier eller *comix*. På forsiden av første utgave av *Zap Comix* stod det varslet: "Fair Warning: for adult intellectuals only" (Fingerroth 2008:16). Undergrunnsseriene var utfordrene både i uttrykk og innhold. De var ikke redd for å konfrontere tabubelagte emner innen

politikk, sex, rasisme og ikke minst narkotika. Det ble også brukt mye ironi og sarkasme, som det voksne publikum forstod seg på. Skaperne av *Comix* fikk det meste av innholdsmateriale til seriene gratis, fra samtidskulturen. Seriene kan blant annet sees som en refleksjon av hippiebevegelsen og opprørene mot Vietnam-krigen i USA.

Undergrunnseriene var en motkultur til den herskende tegneseriekulturen representert av de kommersielle forlagene. Selv om opplagene var små og ubetydelige i forhold, fant de likevel veien ut til sitt publikum gjennom små alternative butikker for kunst og diverse legemidler, såkalt *headshops*. På den måten unngikk de direkte konkurranse med det kommersielle markedet i offentlige *newsstands*, og de kunne dermed også snike seg unna søkelyset fra *The Comic Code* (Fingeroth 2008:17). Det oppstod også nye alternative forleggerselskap, som spesialiserte seg på å publisere comix. Kitchen Sink Press (1969), Rip Off Press (1969) og Last Grasp (1970) er tre amerikanske eksempler.

Robert Crumb var gründeren av undergrunnsseriene i San Fransico, og bladet *Zap Comix*. I starten bestod *Zap Comix* av en samling striper med figurer av Crumb. *Whiteman* den anstrengte rasisten, *Anglefood McSpade*, *Keep on Trunkin* og *Mr. Natural*, var de sentrale figurene. Senere fikk *Zap Comix* også bidrag fra andre comixskapere. Blant andre S. Clay Wilson, Robert Williams, Spain Rodriguez, Victor Moscoso, Gilbert Shelton og Rick Griffin (Fingeroth 2008:17).

I Chicago fikk bladet *Bijou Funnies* lignende status som *Zap Comix*, og ble undergrunnsseriens plattform der. De fremste bidragsyterne til bladet var Justin Green, Skip Williamson og Art Spiegelman. Da Green i 1972 skrev *Binky Brown meets the Holy Virgin Mary* representerte han undergrunnsseriene fra en helt ny side. Serien reflekterte over nevrosen og skyldfølelsen i forhold til den katolske tro, men først og fremst var den selvbiografisk. Det ble en radikal videreutvikling for undergrunnsseriene, som både Crumb og Spiegelman lot seg influere av. Allerede samme året, startet Spiegelman å publisere deler av det som tilslutt ble til det banebrytende verket *Maus*. Det tok ham nesten to tiår å fullføre alle delene av serien. *Maus* er delvis biografisk, fortalt ut ifra Vladek Spigelmans erfaringer med holocaust, som var faren til Art. I serien fremstilles jøder som mus og tyskere som katter. I 1991 ble serien avsluttet, og kort tid etter ble den publisert som et samlet verk i en bok. I

1992 vant Spiegelman den prestisjerike Pulitzer-prisen, for den gripende og unike vinklingen av holocaust i *Maus* (Fingerroth 2008:17-18).

2.5 Kompromiss mellom undergrunn og *mainstream*

På midten av 70-tallet var høydepunktet for undergrunnsseriene nådd, og nye ting begynte å skje med tegneserien. Undergrunnsseriene hadde lagt press på *mainstream*-markedet, ved å bevise at det fantes et kommersielt potensial i et eldre publikum. De kommersielle selskapene ville selvfølgelig ha en del av det nye markedet, og begynte å tilpasse seg, ved å blant annet gi genrene science-fiction og skrekk en renessanse. Det ble mulig fordi *The Comic Code* ble reformulert i 1971, og mange restriksjoner ble fjernet. DC gav umiddelbart ut horrorserien *The Swamp Thing* (1971), og Marvel etterfulgte med *Tomb of Dracula* (1972) (Duncan & Smith 2009:211). Fortellingene i genrene fikk generelt dypere psykologiske aspekt ved å blant annet integrere politiske emner.

Marvel og DC begynte også å gi superheltene mer dybde og et modnere sinn. Målet med det, var å holde på sine opprinnelige hengivne lesere fra 30-og 40-tallet, og bli eldre sammen med dem (Sabin 1993:77). I England ble science-fiction svært populært blant barn og voksne på grunn av bladet *2000 A.D* (1977). Det var i hovedsak den svarte humoren, og de politiske undertonene som stimulerte de eldre leserne. Og det var forårsaket av blant andre Dave Gibbons, Brian Bolland, Kevin O'Neill, Bryan Talbot og ikke minst Alan Moore. De hadde gått vekk ifra å lage comix, og videre til å utvikle science-fiction genren (Sabin 1993:55-61).

I løpet av 70-tallet utviklet tegneseriene seg i stadig flere retninger, og fikk oppmerksomhet fra et stadig større voksent publikum. En stor årsak til det, var oppblomstringen av spesialiserte butikker for tegneserier spesielt i England og Amerika. Butikkene skapte et sentrert miljø for tegneserier og deres fans. De nye butikkene var i direkte kontakt med skaperne og produsentene, men også fansen. Det ble opprettet et direktesalg av tegneserier som en konsekvens av bedre kommunikasjon innad i bransjen. Det vil si at fansen gav tilbakemeldinger om hva de ville ha, og industrien begynte å produsere serier på grunnlag av etterspørsel. Tegneserier som et fenomen, utviklet seg i denne perioden til å bli en hobby som mange ville investere tid og penger i. Det gikk fra å være et typisk bruk og kast medium, til noe folk ville samle på, og bevare i bokhyllene sine. Som en konsekvens

oppstod det nye format, med finere og mer holdbar kvalitet (Sabin 1993:65-66). Det var i denne perioden tegneserieformatet som var mer lik en bok, både i måten å fortelle en historie på og antall sider det strekte seg utover, ble til. Dette betegnes i dag for grafisk roman.

2.6 Grafisk roman

Det er mange grunner til at grafiske romaner ble til, men utviklingene i mediet på 60-tallet var uten tvil grunnlaget. En annen grunn var tegneserieskaperen Will Eisner, som nevnt tidligere i kapittelet var skaperen av tegneserien *The Spirit*. Han var den første personen til å triumfere gjennom en kommersiell merkelappbetegnelse på den nye utviklingen som pågikk i tegneseriemediet. Han oppfant begrepet *graphic novels*. På 70-tallet var han vitne til de nye utviklingene i mediet, og lot seg påvirke spesielt av undergrunnsseriene. Han var av den oppfatning at tegneserier kunne være mer enn bare ren fiksjon. De hadde også et potensial til å ekspressivt, uttrykke personlige hendelser og indre følelser (Fingeroth 2008:19-20).

Da Eisner ville publisere det selvbiografiske verket *A Contract with God* i 1978, hadde utgiverne problemer med å godta hans arbeid. Det omhandlet immigrant-livet i New York på 30-tallet, med alvorlige og realistiske undertoner som virkelige mennesker kunne relatere seg til. Utgiverne var vant med kommersielle superhelter, og syntes ikke innholdet sømmet seg for målgruppen, som fremdeles var unge ”problemfrie” mennesker. Bokutgiverne derimot tok ham ikke seriøst på grunn av tegneserieformatet, som de assosierte med lett underholdning. Eisners løsning ble å markedsføre verket med betegnelsen *graphic novel*. Mange før han hadde prøvd å sette en betegnelse på den nye formen for tegneserier, men grafisk roman etablerte seg, og er gjeldene også i dag (Ibid.).

A Contract with God regnes på grunn av betegnelsen å være den første grafiske romanen, men det kan diskuteres. Både *Binky Brown meets the Holy Virgin Mary* (1972) av Green, og *Maus* (1972) av Spiegelman ble utgitt før *A Contract with God*, og er grafiske romaner i selvbiografisk forstand. Men det er ikke genren eller den tematiske vinklingen som først og fremst definerer hva som er en grafisk roman, men derimot formatet som tidligere nevnt i oppgaven. I forhold til formatet er både krigsserien *Buck Danny* (1947) og westernserien *Blueberry* (1963) fra den fransk-belgiske tradisjonen grafiske romaner, selv om de er fiksjon. De ble utgitt i bokform

flere år før Eisners grafiske roman ble publisert. De var på mange måter forut sin tid, i en tid der det ikke fantes en betegnelse for romaner i tegneserieformat.

Selv om Eisner var den første til å kommersialisere betegnelsen grafiske romaner, ble den ikke virkelig popularisert før utgivelsen av *Watchmen* av Alan Moore og *Batman: The Dark Knight Returns* av Frank Miller i 1986. De to seriene revolusjonerte markedet for tegneserier rettet mot voksne. Begge seriene var et produkt av DC Comics og vidt markedsført med merkelappen ”*Graphic Novel*”. De omhandler fiktive superhelter, men i motsetning til tidligere portretterte de et mer tvilsomt syn på superhelter. Disse historiene skiller seg fra andre superheltefortellinger fordi superheltene presenteres i en ironisk og forfallende tilstand. Blant annet ved at det vises hvordan de sliter psykologisk med å holde moralen oppe, og tenderer mot det voldelige. Den revolusjonerende tvisten i for eksempel *Batmans* psyke, oppstår da han i slutten av serien innser at det beste for alle hadde vært om han myrdet *The Joker*, istedenfor å sette ham i fengsel. Moralene som formidles, er at fengsel kun er en midlertidig og ikke en varig løsning på et problem. En slik moral, er ikke å finne i superheltefortellinger fra 1980-tallet.

2.7 Tegneseriens status, utvikling og fremtid

Som denne historiske gjennomgangen har forsøkt å drøfte, er tegneserien et komplekst fenomen som stadig er i utvikling. Det har vist at ingenting er fastbestemt for hvordan man skal formidle et budskap via tegneseriemediet. Både innhold og format har forandret seg over tid. En av grunnene til at mediet har fått høyere status i dag enn det har hatt tidligere er dreiningen i det tematiske innholdet som begynte i løpet av 60- og 70-tallet. Det ble et skifte i målgruppen fra et yngre publikum til et eldre og mer reflektert publikum.

I dag eksisterer grafiske romaner i bokform parallelt med tegneseriehefter og tegneseriestriper i aviser og ukeblader. I tillegg kan man finne alle formatene distribuert på internett. Tegneserien har ikke dødd på papiret selv om den lever videre i den elektroniske verden. Tegneseriemediet lever også videre i andre medium, i dag kanskje større grad enn noen gang før. Filmmediet låner til stadighet fortellinger og estetiske uttrykk fra tegneserieuniverset. Gjennom de drøye hundre årene tegneserien i moderne forstand har eksistert, har det blitt produsert uendelig med historier. Tegneserier har gjennom årene formet et enormt fiksjonsunivers, og det har utviklet

seg til å bli en ressurs for andre historie skapende medier som for eksempel filmediet. Grunnen til at filmediet lett kan tillate seg låne fra tegneseriemediet er fordi de to mediene har svært mange likheter for hvordan de formidler en fortelling. Dette aspektet skal nå bli grundigere diskutert, når vi skal se nærmere på oppgavens teoretiske perspektiv.

3.0 Teoretiske perspektiv: narrativ teori, stil og adaptasjon

3.1 Utvidet tekstbegrep

For å forstå hvorfor filmediet velger å låne historier fra tegneseriemediet, er det vesentlig å forstå hvordan mediene generelt fungerer i forhold til hverandre. Mediene er formidlere av budskap, og fellesbetegnelsen for mediens budskap eller meddelelser kalles en *tekst*. Begrepet brukes i utvidet forstand, fordi det innbærer mye mer enn en rekke av ord (Østbye m.fl. 2002:65-66). En tekst kan være alt fra et teaterstykke, en film, til en nyhetssending. Det disse medietekstene har til felles, og som skiller dem fra andre kommuniserende objekt som for eksempel et maleri eller fotografi, er tid. Tid er en avgjørende faktor for formidling av budskapet, både i et teaterstykke, en film og i en nyhetssending. Den teksttypen som har tid som sitt kjennemerke er den narrative teksten, også kjent som fortellingen. Fortellingen er som nevnt i begynnelsen av kapittel en, et av tegneseriens grunnleggende strukturer. Men filmediet og flere andre medier har også fortellingen som sin grunnleggende struktur, for formidling av sitt medierte budskap. Og det er blant annet en av grunnene til at det lar seg gjøre for akkurat disse to mediene å låne mediebudskap og historier av hverandre.

3.2 Narrativ teori

Mange teoretiske tradisjoner har forsket på den fortellende strukturen mediene gjengir. I vitenskaplig sammenheng betegnes det som fortellerteori eller narrativ teori. Det er en vitenskap som strekker seg over flere fagfelt, i størst grad innen litteraturteori, litteraturkritikk og filmteori. De russiske formalistene som for det meste bestod av litteraturforskere, startet den narrative stafetten rundt 1910 og nådde sitt høydepunkt før andre verdenskrig. Deretter tok de franske strukturalistene over på 60-tallet. De var en god blanding av filosofer, semiotikere, antropologer og kritikere. I dag har narrativ forskning en sterk tilhørighet innen blant annet filmteori (Larsen & Hausken 1999:53- 71). Det finnes derimot lite teori som knytter tegneseriens fortellinger og fortellerteknikker opp mot narrativ teori. Det ligger likevel få eller ingen grunner til rette for at tegneserien ikke bør forskes på innen narrativ teori på lik linje med filmen. *Understanding Comics: The Invisible Art* av Scott McCloud og *Comics & Sequential Art* av Will Eisner er de to litterære bøkene som har markert seg i størst grad, når det gjelder å granske tegneseriens ekspressive og narrative form.

De mest fremtredene teoretikerne innen narrativ teori også kalt narratologi var å finne blant de franske strukturalistene. Det franske ordet for en fortelling, er *récit*. Da teoretikeren Gérard Genette forsket på den narrative strukturen delte han teorien om *récit* inn i tre betydninger. *Narrativ diskurs*, *historie* og *narrasjon* (fortellerhandling). Narrativ diskurs kan relateres til begrepet uttrykk. Det handler om hvordan fortellingen uttrykkes til et publikum. I film- og tegneseriesammenheng kan det studeres, ved å undersøke bruken av ulike virkemiddel, spesifikt for mediet. Den andre betydningen Genette tar for seg, er historie. Historien står for innholdet i en fortelling (Genette [1972]1986:27).. Historien og den narrative diskurs er integrert med hverandre, ved at historien uttrykkes via den narrative diskursen. Narrasjon er den siste betydningen og beskriver handlingen av det å fortelle, altså en fortellerhandling (ibid.:26). Ut ifra disse tre betydningene kan man ifølge Genette forstå og studere en fortelling.

Strukturalistene var generelt svært opptatt av den narrative diskursen og historien, som de mente var de to komponentene som utgjorde selve grunnlaget for en narrativ struktur. Den amerikanske teoretikeren Seymour Chatman var også opptatt av historie og narrativ diskurs. Han formulerte enkle teoretiske grep i forhold til dem, og forstod historien som fortellingens *hva*, og den narrative diskursen som fortellingens *hvordan* (Chatman 1978:19). I studier av en narrativ tekst med utgangspunkt i Chatmans vinkling, vil man stille spørsmålene *hva* er det som fortelles og *hvordan* gjøres det?

De russiske formalistene brukte også to begreper på lik linje med de franske strukturalistene, for å studere fortellingens oppbygning. De brukte begrepene *syuzhet* (sujett) og *fabula* (fabel) som i stor grad tar for seg de samme områdene av den narrative strukturen som narrativ diskurs (uttrykk) og historie (innhold). Men det blir likevel definert på forskjellig måte. Som nevnt innledningsvis i oppgaven ved definisjon av fortellingen, så er suzzettet fortellingen slik den åpenlyst blir presentert for et publikum. Og fabelen er den egentlige historien som ligger til grunn for konstruksjon av et suzzett. Av den grunn er fabelen i en fortelling alltid konstant, mens suzzettet kan ordnes på flere ulike måter ut fra den samme fabelen (Chatman 1978:19-20).

Den amerikanske narratologen og filmteoretikeren David Bordwell lot seg inspirere av formalistene da han utviklet teoretiske perspektiv rundt suzzett og fabel i forhold til

film, med utgangspunkt i den kanoniske Hollywood filmen. Begrepet *sujett* definerte han slik: ” The *syuzhet* (usually translated as ”plot”) is the actual arrangement and presentation of *fabula* in the film” (Bordwell 1985:50). Og fabelen som en imaginær konstruksjon, som utvikles i tankene til en tilskuer. Den er ikke konstant før den narrative teksten er avsluttet. Det er *sujett* som styrer tilskuerens tilgang til fabelinformasjon. På jakt etter den konstante fabel går man gjennom et tankespill. Man må teste hypoteser, og etter hvert som informasjon avsløres, avkrefte eller bekrefte hypotesene man har konstruert underveis i forløpet av fortellingen. Og tilslutt får man som oftest en klar lineær forestilling angående hva den egentlige fortellingen er (ibid.:49).

Bordwell skiller seg fra mange andre teoretikere med sin tilføyning av begrepet *stil*, sammen med *sujett* og fabel i sin forståelse av den narrative tekst. Han mener *stil* er en elementær del av den narrative strukturen og er alltid knyttet opp mot mediets tekniske redskap. Derfor bruker han begrepet *stil* bevisst for å beskrive teknikk og *sujett* for å beskrive handling (ibid.:50). *Stil* og *sujett* er nært knyttet til hverandre og eksisterer parallelt. Det finnes flere måter *stil* og *sujett* jobber sammen. I følge Bordwell dominerer vanligvis *sujett* over *stil* i filmer flest fra Hollywood. Det vil si at *stilen* forsterker og bygger oppunder *sujettets* dramaturgi. I andre tilfeller kan *stil* dominere over *sujett* ved å ikke motivere handlingen i filmen. *Stilen* er tilstede i fortellingen men er der ikke for fortellingens skyld, men eksisterer der på sine egne vegner. Det vil si at man legger merke *stilen* fordi man legger merke til teknikk (ibid.:52). Det betyr at *stil* ikke knyttet til fortelling men er derimot knyttet til mediets måte å fortelle fortellingen på. *Sujett* og fabel kan være likt i enhver utgave av en fortelling, men *stil* er alltid mediespesifikt. Og det er spesielt det denne oppgaven vil ta et nærmere blikk på, ved å bruke Bordwells forståelse av *sujett*, fabel og *stil* for å analysere adaptasjonen av Frank Millers *Sin City* fra grafisk roman til film.

I forhold til flere andre teoretikere på feltet bruker Bordwell altså tre begrep: *Sujett*, fabel og *stil*, for å beskrive det samme som for eksempel Genette tar for seg med to begrep. Narrativ diskurs i Genettes forstand inkluderer både *sujett* og *stil*.

3.3 Stilistiske trekk i tegneserie og film

I filmteori er det vanskelig å finne litteratur om film i forhold til tegneserier, men det finnes en del litteratur om tegneserier i forhold til film. Det kan virke som om tegneserien måler seg opp mot filmmediet. Men i grunnen burde de vært likestilt, siden de oppstod som fenomen omtrent samtidig, og har det samme formålet, nemlig å fortelle historier i bildesekvenser. Det finnes mange sterke mediespesifikke trekk som gjør at de stiller seg likt opp mot hverandre i en sammenligning. Samtidig som det finnes en del elementære forskjeller som er interessant granske før analysen av hvordan de to mediene uttrykker de samme fortellingene tar til.

3.3.1 Fotografisk versus ekspressivt

Den sterke likheten mellom mediene er at de forteller en historie, ved fremstilling av visuelle bilder på et todimensjonalt plan. Men deretter dukker forskjellene raskt opp. Mens filmen fremstiller bilder i bevegelse, fremstiller tegneserien stillestående bilder. De bevegelige bildene fremkalles ved hjelp av fotografiske og kjemiske prosesser. Som en konsekvens av disse prosessene blir bildene til filmen virkelighetsnære, på lik linje med den virkeligheten våre øyner registrerer. Tegneseriens bilder derimot blir tegnet, noe som gjør at det alltid vil være et aspekt av stilisering med i bildet. Det vil si helhetlige og forenklede trekk for hvordan tegneren forstår, eller velger å fremstille det han tegner. Man kan med det argumentere for at filmen opprinnelig er et realistisk medium som tar et objektivt avtrykk av virkeligheten for å fremstille bilder, og tegneserien som et ekspressivt medium som fremstiller bilder ut ifra hvordan tegneren velger å gjøre det ut ifra personlige preferanser.

3.3.2 Fortelling og tid

Begge mediene har tid som et av sine kjennetegn, siden de formidler tid gjennom en fortelling. Men hvor lang tid det tar å lese en fortelling i en tegneserie versus hvor lang tid det tar å se (lese) filmens fortelling, er vidt forskjellig fra de to mediene.

Man har to tidsforløp å forholde seg til når det gjelder lesningen av en narrativ tekst. Denne dualiteten tar for seg forholdet mellom *story time* (historiens tid) *narrative time* (narrativ tid) (Genette [1972]1986: 33-35). Historiens tid er de tidsperspektivene som kommer til uttrykk gjennom fortellingens handling. Det finnes hovedsakelig to måter å ordne historiens tid på. En lineær orden og en ikke-lineær orden, som

strukturerer begivenhetene i en fortelling. En roman og en filmadaptasjon av romanen kan begge fremstille en historietid på to år. En roman kan for eksempel velge å fortelle en historie gjennom en lineær orden, og filmen gjennom ulineær orden. Det vil si at filmen i dette tilfellet kan velge å presentere midtdelen først, deretter begynnelsen gjennom et filmatisk virkemiddel av tilbakeblikk, og slutten til sist. Historiens tid kan ut ifra denne vinklingen være den samme i flere medium, så lenge fortellingens fabel er den samme (Genette [1972]1986).

Narrativ tid derimot er den tiden det tar for teksten å fortelle en historie til leseren. En gjennomsnittlig kinofilm bruker halvannen til to timer på å fortelle sin historie. Leseren kan ikke selv bestemme tempo av lesningen fordi filmmediets mediespesifikke mekanismer ikke tillater leseren kontroll over det. I skrevne fortellinger, det gjelder også tegneserier, kan man selv bestemme tempo ved å bla om sidene etter hvert som man blir ferdig å lese. Og på den måten avgjøre narrative tiden selv (ibid.).

3.3.2 Mise-en-scène

Selv om tegneserie og film har ulike måter å fremstille visuelle bilder i bevegelser, har de likevel omtrent det samme utgangspunkt og forutsetning for hva de vil fremstille i bildene. Dette kalles *mise-en-scène*. I filmsammenheng innebærer det hva som blir stilt opp foran kameraet, og man forstås som utvalg av motiver i tegneseriens paneler. Det som inngår i *mise-en-scène* er: setting (kulisser, bakgrunn, rekvisitter kostymer, og sminke), lyssetting (bruken av lys og skygge), og hvordan skuespillerne i filmen beveger seg i forhold til hverandre og foran kameraet eller i panelet. Skuespillerens prestasjoner til å gjøre en god personbeskrivelse, inngår også i *mise-en-scène* (Bordwell & Thompson 2004:175-228).

I tegnerens tilfelle, er det kun fantasien som setter grenser for hva han kan presenteres visuelt i *mise-en-scène*, men slik har det ikke alltid vært for regissøren av en film. Spesielt konstruksjon av setting har vært et ressurs- og tidkrevende aspekt ved produksjon av en film. Ofte kan det skje at filmens fortelling er satt i et annet geografisk område enn der filmproduksjonens ansatte og studio holder til. Det er for eksempel vanskelig for et filmproduksjon som holder til i Hollywood å fremstille aspekter ved norske fjell og fjorder på en autentisk måte, uten å reise til landet for å filme. Å flytte alt som inngår i en filmproduksjon fra et land til et annet er en svært

kostbar prosess. Et alternativ for filmindustrien har opp igjennom årene vært å bygge settingen for filmen manuelt. Enten i form av enorme kulisser eller detaljerte miniatyr objekt som deretter har blitt satt i kontekst av et manipulert størrelsesforhold i etterarbeidet av filmen. Malerier har også blitt tatt i bruk for å danne bakgrunner. I dag kan det meste av settingens komplikasjoner erstattes med digital teknologi (ibid.). Det eneste som i grunnen trengs på settet, er skuespillerne, en såkalt *green screen* (som vil bli nærmere diskutert i kapittel fem). Resten kan rekonstrueres ved hjelp av digital teknologi.

3.3.3 Bevegelse

Selv om tegneserien ikke fremstiller bevegelse på lik linje med filmen, har det likevel alltid vært et estetisk og fortellerteknisk ideal for tegneserien å fremstille bilder assosiert med bevegelse, i tid og rom. En måte for tegneren å gjøre det, er ved å bruke visuelle og komposisjonelle virkemiddel innad i et panel for å illustrere bevegelser. Fartsstriper er en kjent tegneseriekonvensjon for å gjøre det. Det er en eller flere linjer som legger seg i retning av det bevegende objektet (eller figurer). Stripene er på motsatt side av den retningen objektet beveger seg. Linjene indikerer for leseren hvor objektet har vært i tid og rom, og objektet i seg selv forteller leseren hvor det befinner seg i handlingens nåtid. Man kan også velge å fryse objekter eller figurer midt i en bevegelsessituasjon som indikerer at den er uferdig, og må fullføres. For eksempel at en figur hopper av et hustak, og øyeblikket der han befinner seg på kanten i luften er frosset. Man må da som leser forestille seg at figuren på et eller annet tidspunkt må lande på bakken. Man kan kanskje si at leserens forståelse av hva som skjer i tegneseriens fiksjonsunivers, dannes på grunnlag av leserens forståelse av virkelige fysiske lover.

Den andre måten bevegelse kommer til uttrykk på, er gjennom mediets formale oppbygning av panel. Panelene står i et forløp og bildene i de enkelte panelene fremstiller en individuell situasjon. For hvert nye panel, illustreres det altså en ny situasjon, der objekter har skiftet posisjon fra tidligere panel. Mellom hvert panel finnes det et fysisk eller imaginært tomrom, som leseren kan fylle med både imaginære bevegelser og tidsperspektiv.



Bilde:1. Marv på kanten av et hustak. Han er midt i en bevegelse der det er ingen vei tilbake.

Bilde: 2 og 3. Disse to panelene er opprinnelig plassert under bilde:1. Sammen viser disse tre panelene tre forskjellige situasjoner der rom og tid har vært i utvikling i *The Hard Goodbye*.

Disse tidsperspektivene kan knyttes til de teoretiske begrepene fabel og historietid. Fabelen er som tidligere drøftet en imaginær konstruksjon av den egentlige fortellingen. Det hentyder altså at noe av fortellingen mangler i fra subjettets presentasjon av fortellingen. Tomrommene mellom panelene i en tegneserie kan i enkelte tegneseriefortellinger fylles med de manglende elementene som fyllbyrder fabelen. Det samme skjer ved bruk av begrepet historietid i dette tilfellet. I tomrommet mellom to panel kan for eksempel en historietid på to år eksistere. Det finner man ut ved å se på situasjonene som fremstilles i hvert av panelene.

Et panel kan sammenlignes med filmens *frame*. De er begge et enkelt bilde. Mens hvert panel brer seg utover et nytt fysisk rom (på papiret) for å fremstille tid og bevegelse, så projiseres filmens utallige *frames* på nøyaktig det samme fysiske området (lerretet) for å gjøre det samme. For en tid tilbake da film ble laget på celluloid og ikke digitalt som i dag, måtte det projiseres 24 *frames* per sekund for å oppnå illusjonen av bevegelse på film (Bordwell & Thompson 2004:234). Scott McCloud formulerer tegneserien og filmens ulike forutsetninger for fremstilling av bevegelse og tid på følgende måte: ” Space does for comic, what time does for film ”(1993:7).

Tegneseriens panel kan også sammenlignes med filmens *shot*. Et *shot* representerer en spesifikk innfallsvinkel på en spesifikk situasjon, men består av mange *frames*. Når et nytt *shot* representeres i filmen, kan det tolkes som et nytt panel i tegneserien. For å fremstille et nytt *shot*, må filmen klippes (Bordwell & Thompson 2004:505). Et klipp, betyr et avbrudd i tid og rom, og kan dermed også sammenlignes med det tomrommet som finnes mellom hvert panel.

Rammen rundt et bilde eller ytterkantene av et panel og en *frame* er et viktig teknisk virkemiddel både i tegneserie og film. Og kan brukes for å oppnå mange ekspressive formål. I filmsammenheng betegnes dette stilistiske virkemiddelet for *framing* (Bordwell & Thompson 2004:252). *Framing* er ekskluderende og inkluderende prosess og avgjør hva som skal gjengis av det som befinner seg i mise-en-scène. Både maleri, fotografi, film og tegneserie kan bruke *framing* (innramming) som et bevisst virkemiddel. Rammeavgrensningene til et maleri, fotografi eller tegneserien, kan utformes på mange forskjellige måter. En ramme kan like godt være rund eller trekantet selv om det vanligste formatet likevel er en ramme med fire kanter. Filmen derimot dannet tidlig i etableringen av mediet en rektangulær standard for innramming av filmbildet, selv om det også har blitt eksperimentert med ulike teknikker i filmbildet for å presenterer andre innramminger (ibid:253-258).

Selv om et panel og en *frame* bare viser et avgrenset utsnitt av det som befinner seg i mise-en-scène, hentyder avgrensningene også til at det finnes et rom utenfor selve rammen. I filmsammenheng har filmkritikeren Noël Burch sporet seks hentydninger til rom utenfor bildets avgrensninger. Det rommet som finnes utenfor de fire kantene av bilderammen, rommet som befinner seg bak mise-en-scène og det rommet som er bak kamera der filmskaperen oppholder seg, eller der andre deler av handlingen kan ta form etter hvert (ibid:258-259). Man kan tenke på de seks sidene på av en kube, med mise-en-scène som en kjerne i midten av kubens, for å forstå denne tankegangen. De samme rommene er relevant å studere i tegneseriesammenheng.

Det finnes mange måter for det som befinner seg innenfor bilderamme, å hentyde til noe som befinner seg utenfor. Ved at bare deler eller utsnitt av et objekt eller en person plasseres innenfor bilderammen, kan det indikerer en ufullstendig gjengivelse av rommet. Personenes kroppsspråk eller retninger av objekter kan også indikere rommet utenfor. For eksempel en bil på en vei, eller blikkene til en person sendt ut av bilderommet.

Selv om tegneseriemediet kan fremstille det som befinner seg innenfor panelets avgrensninger på alle mulige måter, innenfor grensene av tegnerens kreativitet. Finnes det likevel visse standarder i likhet til filmmediet, for hvordan man vinkler seg inn på handlingen som tar til i mise-en-scène. Man kan for eksempel forholde seg til visse posisjoner i rommet. Det kan være fra en høy eller lav posisjon. Men og direkte på, i

normal høyde midt mellom høyt og lavt. Man kan også vinkle seg inn på handlingen slik at perspektiver og horisonter blir forvridd. Distanse til handlingen i mise-en-scène kan også bestemmes ut fra hvordan man utfører innramming. I filmteknisk sammenheng refererer man til sju forskjellige definerte avstander (ibid:262). I denne oppgaven blir det for omfangsrikt å operere med, og kortes dermed ned til tre: noe som er langt ifra, midt imellom og på nært hold. På lang avstand skimter man så vidt det som er sentralt for handlingen, for eksempel personene, men mye av omgivelsene synes. En midtdistanse balanserer mellom det som er sentralt for handlingen i bildet og omgivelsene. På nært hold er det sentrale for handlingen eksplisitt nærværende, og det innebærer ofte utsnitt av den helhetlige form. For eksempel et øye er en del av et ansikt, men ansiktet er også en del av en kropp som er den helhetlige formen.

På grunn av filmmediets evne til å produsere utallige frames på kort tid, oppstår det som sagt illusjon av bevegelse. Det innebærer også at filmmediet kan kontinuerlig utvide eller forandre innrammingen av filmbildet (til det som betegnes for et *shot*). Bordwell betegner den kontinuerlige innramming i filmmediet for *mobile framing*, og definerer hovedsakelig fire måter for filmkamerat å gjøre det på. Det første kaller han *pan*. Det vil si at kameraet er stillestående men panorerer kamerats hode langs en horisontal akse. Det kan sammenlignes med hvordan man snur hodet sitt fra venstre til høyre og visa versa. Den andre måten er *tilt*, der kamera også er stillestående men nikker opp og ned med hodet. *Tracking* er den tredje måten, og kamera følger da etter handlingen hvor som helst i rommet. Men følger etter handlingen på et bakkenivå. For eksempel ved å filme noen som går langs en gate. Det siste er *crane shot*. Da blir filmkamera fysisk løftet opp fra bakken og filmer handlingen fra luftrommet (ibid: 266-268). Filmkameraets linse kan også bidra til å lage kontinuerlige nye innramminger ved å for eksempel zoome seg inn eller ifra filmens mise-en-scène.

3.3.4 Lyd

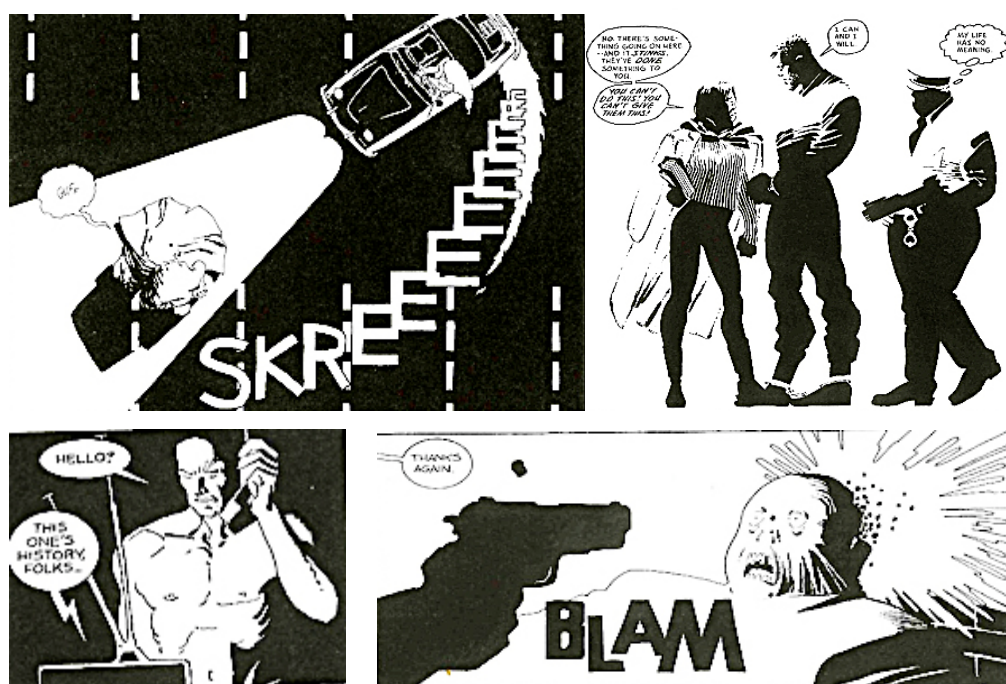
Lyd er teknisk virkemiddel som filmmediet i dag er privilegert med, men som tegneseriemediet ikke er. Slik har det ikke alltid vært, lyd var ikke på listen over tekniske virkemiddel filmmediet hadde til rådighet, de første tiårene av filmens levetid. Den første lydfilmen kom i 1927 med *The Jazzsinger* (Bordwell & Thompson 2003:193). For å erstatte mangelen på lyd før det, jobbet skuespillerne ekspressivt med kroppsspråk og ansiktsuttrykk for å formidle et spesifikt budskap. Musikk fra et *live-orkester* nedenfor scenen var også tilstede, for å forsterke stemningen av

handlingene og humøret i filmen. Filmens progresjon ble ofte avbrutt mellom scenene, med et tablå fylt med verbaltekst, for å forklare handlingen i scenene. Dette virkemiddelet kan tydelig relateres tegneseriens oppbygning av bilder og verbaltekst i dag. Dersom lyd ikke var blitt integrert i filmmediet, er det kanskje grunn til å tro at mediene hadde vært enda mer lik hverandre i dag.

I medier som ikke har lyd som et virkemiddel, må det enten verbaliseres eller visualiseres. Da vil leseren kunne forstille seg hvordan lydene høres ut ifra erfaringer fra virkeligheten. I spekteret av lyder en film kan gi uttrykk for, kan de hovedsakelig deles inn i tre kategorier: dialog/monolog (stemmer), støy (lyder av diverse slag) og musikk. De kan igjen deles inn i to underkategorier av *diegetisk* og *ikke-diegetisk* lyd. Diegetisk lyd til vi si at kilden til lyden befinner seg i handlingens univers. Mens *ikke-diegetisk* er lyd er utenfor handlingens univers, det vil si at lyden er lagt over handlingen. Et eksempel på ikke-diegetisk kan være musikk fra et live-orkester under stumfilmperioden, brukt for å forsterke handlingen i filmen (Bordwell & Thompson 2004:366).

Tegneseriene har ulike opparbeidede konvensjoner for å gjengi de samme kategoriene. Snakkeboblen er det formale grepet som gir uttrykk for stemmer eller dialog. Den er som regel hvit og ellipseformet, med en liten spiss i retning mot figuren som snakker. Den er fylt med verbaltekst som presenterer det figuren sier. Stemmer eller musikk fra elektriske apparat (tv, telefon og radio) eller andre lyder som kan tolkes som støy, utenfor selve handlingen. Dette visualiseres ofte med en form som ligner et lyn. Hvis stemmen fra for eksempel radioen fremstilles verbalt i en snakkeboble blir ofte deler av den, eller hele taggete i stedet for rund og slett som i dialogens snakkeboble. Selv om dette lyduttrykket ikke kommer fra samme rom som den pågående handlingen er det likevel en diegetisk lyd, siden kilden til lyden befinner seg innenfor handlingsuniverset. Musikk i handlingen visualiseres ofte med noter rundt området musikken kommer fra. Om en figur synger er notene visuelt hentydet til figuren eller visualisert i en snakkeboble. Den siste lydformen som representeres i en tegneserien er lydordet. Det er et verbalt ord som visualiseres og uttales på samme måte som lyden skal høres ut. Men ordet har ikke noe annen betydning enn lyden ordet representerer. Lydordet ”vrooom” er for eksempel lyden av en bil som kjører, mens ”blam” er lydord for noen som skyter med våpen. Lydord kan

også være med på å understreke lyder av bevegelser, for eksempel ”swoosh”. Det kan indikere at et objekt streifes gjennom luftrommet i en rask hastighet.



Bilde 4: Lydord fra bil. **Bilde 5:** Snakkebobler og tankeboble. **Bilde 6:** Visualisering av støy med lynform på snakkeboblen. **Bilde 7:** Lydord av et våpen som blir avfyrt.

3.3.5 Telling and showing

Tegneserien og filmen har ulike utgangspunkt for hvordan de representerer figurenes indre tankgang i en fortelling. Det skyldes mediespesifikke aspekter. For å eksemplifisere dette på best mulig måte, kan man først og fremst sammenligne filmen og det litterære mediet, og deretter drøfte tegneseriemediet i forhold til dem.

En konvensjonell skjønnlitterær tekst representerer kun verbaltekst. Men ved hjelp av verbaltekstens virkemidler kan leseren få innsikt i figurens konkrete tanker. Hver leser kan med utgangspunkt i verbalteksten, skape et mentalt bilde over situasjonen figuren befinner seg i. Men det mentale bildet er individuelt for hver leser, siden de ikke eksisterer i fysisk form, men konstrueres ut fra leserens fantasi. Et berømt sitat av den engelske romanforfatteren Joseph Conrad i 1897 demonstrerer hans formål med romanteksten slik: ”My task which I am trying to achieve is, by the powers of the written word, to make you hear, to make you feel - it is, before all, to make you see” (sitert av McFarlane 1996:3).

Filmmediet derimot presenterer sin tekst i utvidet forstand fortrinnsvis via fysiske visuelle bilder. Den verbalteksten som oftest presenteres i film, er i form av muntlig dialog mellom personer. Dialogen gir sjelden innblikk i hvilke konkrete verbale tanker eller følelser personen besitter. Alt man vanligvis får vite om personens indre tanker, kommer til uttrykk via ekstern observasjon av situasjonen. En verbaltekst stimulerer altså leseren til å konstruere visuelle (imaginære) bilder og en visuell tekst stimulerer til psykologiske bilder (et usynlig bilde på personens psyke). Det har dermed ofte blitt diskutert om det litterære mediet *forteller (telling)* og filmmediet *viser (showing)* (Stam & Raengo 2005:35, Chatman 1990:159).

Funksjonen av en forteller er det fremste virkemiddelet en litterær tekst har for å gi uttrykk for en figurs indre tanker. Det finnes flere kategorier av fortellere i en litterær tekst som kan gjøre akkurat det. Disse fortellerne er og å finne i film, men i mye mindre grad. Man kan for eksempel skille mellom *ikke-diegetiske* og *diegetiske fortellere*. En ikke-diegetisk forteller er også det man kan betegne for en *auroral forteller*. Det innebærer at fortelleren holder seg utenfor diegesen av handlingen, og refererer samt observerer handlingen fra et sted utenfor handlingen (Larsen & Hausken 1999:63). Denne fortelleren kan likevel veksle mellom å være allvitende med innsikt i personenes indre tanker, eller kun være flue på veggen. En diegetisk forteller også kjent som en *personal forteller* befinner seg i selve fortellingen og forteller det han vet fra et ståsted i handlingen (ibid.). Da er fortelleren ofte selv en person i fortellingen. Ved at fortelleren selv er en person, begrenses fortellerens og leserens kjennskap til de andre personenes tanker i fortellingen. Man vitner da fortellingen fra en bestemt synspunkt, eller som de narrative teoretikere velger å kalle *point of view*. Synspunktet kan være alt ifra det figuren ser i omgivelsene bokstavelig talt, ideologisk eller subjektivt (Chatman 1978: 151-158).

Om man som tilskuer av en film opplever store deler av handlingen gjennom fokus på en bestemt person, betegner filmteoretikeren Edward Branigan det for en *fokalisator*. Denne personen kan ofte forveksles med en forteller, fordi han til tider har en stemme i fortellingen. Men det betyr ikke nødvendigvis at dette er en forteller. Branigan definerer det slik:

Focalization (reflection) involves a character neither speaking (narrating, reporting, communicating) nor acting (focusing, focused by), but rather actually *experiencing* something through seeing or hearing it. Focalization also extends to more complex experiencing of

objects: thinking, remembering, interpreting, wondering, fearing, believing, desiring, understanding, feeling guilt (Branigan1992:101).

Det finnes hovedsakelig to typer fokalisatorer, selv om Branigan har definert tre nivå. Den første er *ekstern fokalisering*, og tar ikke for seg personens indre tanker men følger personen i fortellingen, i hva han ser og hører. Og tilskueren vitner det sammen som personen ser og hører, men ikke fra samme ståsted i fortellingens rom som personen. Det andre nivået av fokalisering strekker seg fra enkle persepsjoner til dype refleksjoner og betegnes for *intern fokalisering*. Ved å bruke *point of view shots* kan man forstå hva personen ser, akkurat fra hans ståsted og hvordan han ser det. Ved å legge til spesielle effekter i måten det blir filmet, eksemplifiserer Branigan at et filmbilde som er ute av fokus kan insinuere en person som er alkoholisert og holder på å besvime, eller det kan antyde enda dypere tanker som drømmer og overgang til hallusinasjoner (Branigan 1992:103).

Virkemiddelet av en forteller og en fortellerstemme er som sagt ikke like sterkt tilstede i filmfortellingen som i den litterære teksten. Fordi filmens mediespesifikke kvaliteter gjør det lettere for film å vise hva som skjer istedenfor å fortelle det. Å observere og se en person gråte, kan for eksempel gi tilskueren et psykologisk bilde på at personen er trist eller lei seg. Som tilskuer må man bare gjette seg til hvordan personen formulerer sine tanker verbalt, om filmen ikke tar i bruk det spesifikke virkemiddelet *voice over*. *Voice over* er et lydspor som er lagt over filmens visuelle fremstillinger og kan presenteres av en ikke-diegetisk forteller, en diegetisk forteller eller en fokalisator. Bruken av *voice over* for å representere indre tanker verbalt, har i stor grad blitt kritisert fra flere hold. Fordi det ansees som en lett metode og et falskt virkemiddel å ta i bruk for et mer omfattende mediespesifikt problem. Fordi mange mener det ikke ligger i mediets natur å fremstille indre tanker (Chatman 1990:159).

Tegneserien som medium stiller seg her i en privilegert situasjon i forhold til det litterære mediet og filmmediet. Tegneserien har muligheten til å presentere en persons indre tanker i verbaltekst via en ikke-diegetisk, diegetisk forteller eller fokalisatorer. I tillegg kan tegneserien vise konkrete eksterne bilder av begivenhetene i fortellingen, eller konkrete bilder fra et internt fokusert synspunkt. Ved visuell intern fokalisering utføres det på samme måte som i filmmediet. Ved å blant annet bruke *point of view* og *flashbacks* (tilbakeblikk). Tilbakeblikk er et virkemiddel for å vise figurens erindringer.

Men det finnes også en tredje måte for tegneserien å vise indre tanker kombinert av verbaltekst og visuelle former som er mediespesifikt og unikt for tegneseriemediet. Det betegnes som en *tankeboble*. Det er et sterkt formalt trekk og et fortellermessige virkemiddel for tegneseriemediet. Tankeboblene er visualisert som små skydotter, forankret og visuelt hentydet til figuren som representerer tankene. De er fylt med deskriptiv verbaltekst som representerer figurens indre tanker, og som ingen andre enn leseren av tegneserien og en eventuell allvitende forteller kan se. Fordelen tegneserien har over det litterære mediet og filmmediet er at det kan presentere et unisont bilde til leseren mellom *telling* og *showing*. Og det vil ikke oppstå mange situasjoner der man som leser vil fundere på hvordan denne figuren egentlig hadde sett ut i ”virkelig live” eller hva er det ”egentlig” denne figuren tenker. Tegneserien et medium som har muligheten til å forene indre og ytre aspekt i den fortellende tekst. Den har evne til å gjengi konkrete visuelle bilder som filmmediet og gjengi konkrete imaginære bilder som det litterære mediet uten komplikasjoner.

3.4 Teoretisk perspektiv på adaptasjoner

3.4.1 Hvorfor adaptere en tekst?

En av de vanligste formene for adaptasjon, er fra bok til film. Arne Engelstad mener at det hovedsakelig finnes fire årsaker til at spesielt filmmediet, har hatt en tendens til å adaptere litterære tekster. Den første dreier seg om filmproduksjonens kostnader. Det er veldig dyrt å produsere en film, så for å forsikre seg om en fortjeneste og dekning av utgiftene, ligger det en viss økonomisk trygghet i valget av en historie som allerede har fengslet et stort publikum. Filmen får da med adaptasjonen, gratis publisitet. Den andre grunnen er prestisje. Filmen har siden mediets begynnelse, jaktet etter kunstnerisk anerkjennelse, og har dermed lånt aspekter fra blant annet det gamle litterære mediet for å opphøye sin status som et kunstnerisk medium. Mange ganger brukes for eksempel forfatterens navn i sammenheng med filmen, eller bokens tittel som filmtittel for å skape en direkte forbindelse mellom bok og film. Filmatiseringen av *Sin City* er et praktisk eksempel på det. Tittel på Millers grafiske romaner og filmen er identisk, foruten underoverskriftene som Miller også bruker. Hans navn ble også brukt som en del av markedsføringen av filmatiseringen. Det kan diskuteres som dette aspektet er like aktuelt i dag, som det var på begynnelsen av 1900-tallet da filmmediet var nytt og trengte anerkjennelse. I dag er filmmediet sterkt etablert i vår kultur, og har etablert egne kunstnerindivid å støtte sin anerkjennelse på. Den tredje

hovedgrunnen til at filmer har tatt utgangspunkt i litterære verk, er at litteratur generelt har mange gode historier å fortelle. Og har dermed vært en ressurs og en inspirasjonskilde for å lage gode filmer. Den siste hovedgrunnen Engelstad tar opp, er nytolkning. En filmadaptasjon har ofte som mål å modernisere det litterære verket ved å presentere det for et nytt publikum, eller på en ny måte som fører til at fortellingen igjen blir aktuell (Engelstad 2007:21-26).

3.4.2 De etablerende begrepene for forståelsen av adaptasjon

Det finnes generelt lite teori om adaptasjoner. Det finnes likevel litt om film i forhold til litterær fiksjon, men ingenting konkret om film i forhold til grafiske romaner eller tegneserier. Dudley Andrew er en av de første teoretikere til å forske på adaptasjoner fra romaner til film, da han i 1984 skrev artikkelen *Adaptation*. Han mente da at det var hovedsakelig tre tilnærmende metoder for å adaptere en tekst. Begrepene som ble presentert i forhold til disse metodene, var *borrowing*, *intersecting* og *fidelity* eller *transformation* (Andrew [1984]2004).

Borrowing kan forstås som om filmen låner noe essensielt fra et litterært verk, og presenterer det fritt ut i fra filmmediets tekniske virkemidler. Det kan være deler av historien eller andre bestemte gjenkjennelige moment fra det litterære verket (Andrew [1984] 2004:463). En film som kan eksemplifisere det, er *Clueless* (1995) som har lånt deler av plottet fra det litterære verket *Emma* (1815), av den engelske forfatteren Jane Austen. Kort fortalt handler romanen og filmen om en kvinne som prøver å finne en mann til sin venninne, men ender selv opp med å bli forelsket i mannen hun prøver å spleise venninnen sin med. De elementære forskjellene mellom disse to tekstene er den historiske settingen og konteksten de er satt inn i. *Clueless* representerer verdier og holdninger fra et ungdomsmiljø i Los Angeles på 1990-tallet. Mens *Emma* befinner seg i Storbritannia på 1800-tallet og preges av datidens samfunn.

Det andre begrepet *intersecting* skiller seg sterkt i fra *borrowing*. Det beskriver er en direkte oversettelse av romanen til film. Målet med en slik adaptasjon er at alle moment ved referanseverket blir bevart i så stor grad, at filmen kun refererer til det spesifikke verket, og ikke andre tekster som kan ligne. Romanen blir i den forstand ikke adaptert (tilpasset), men bare satt over i en annen form. Andrew tar opp regissøren Robert Bressons filmadaptasjon i 1951 av Georges Bernanos roman *Diary of a Country Priest* (1937) som et ledende eksempel på en slik adaptasjon. Andrew drøfter i artikkelen at det naturligvis er mange detaljer av Bernanos roman som ikke

blir belyst i adaptasjonen av Bresson. Men at det som faktisk blir belyst kan bare relateres til Bernanos, sett gjennom filmmediets øyner (ibid.:464).

Fidelity og *transformation* er den siste adaptasjonsformen. Denne formen prøver å holde seg mest mulig tro til referanseverket, og har det som sitt ideal for adaptasjonen. Det legges heller ikke skjul på det ovenfor sitt publikum, noe som skaper visse forventninger til filmen i forhold til referanseverket. Adaptasjonen utføres etter det Andrew betegner som *letter* og *spirit*. *Letter* betyr i denne sammenheng å slavisk overføre narrative elementer fra den litterære teksten til filmteksten. Det vil si grunnleggende ingredienser ved en fortelling som ikke trenger å være mediespesifikke. Som for eksempel begivenhetsforløpet. *Spirit* derimot handler om å fange den sentrale tonen, verdiene, bildene og rytme fra referanseverket. Andrew mener det er problematisk siden filmmediet ikke bruker de samme stilistiske virkemidlene som det litterære mediet. (Andrew[1984] 2004:461-469). Filmteoretikeren Robert Stam diskuterer dette videre ved å si: "In fact when critics refer to the "spirit" or "essence" of a literary text what they usually mean is the critical consensus within an "interpretative community" [...] about the meaning for the work" (Stam & Raengo 2005:15). Dette prinsippet overser altså konkret hva et verk skal være trofast til. Og tolkningene av hva som er essensen eller meningen av et litterært verk kan være like mange og forskjellige som leserne av selve verket. En filmadaptasjon er bare basert på et fåtalls menneskers tolkninger av en gitt litterær tekst som sannsynligvis mange flere mennesker har et forhold til og en bestemt tolkning av.

Som tidligere nevnt beskriver det litterære verket interne aspekt i en fortelling mens filmen eksterne. På grunn av dette motsetningsforholdet vil leseren aldri klare å oppnå den samme emosjonelle og estetiske opplevelsen ved å se filmadaptasjonen som ved å lese romanen filmen har utgangspunkt i. Filmens konkrete visuelle bilder, vil aldri klare å stemme overens med de bildene hver leser danner i hodet sitt av fortellingen når de leser det litterære verket. Det er akkurat av den grunn at mange mener det er ufruktbart å kritisere adaptasjoner etter et *fidelity*-prinsipp. Og Robert Stam er blant dem som tar høyde for det.

Men man kan kanskje likevel argumentere for at filmmediet har en fordel ved å adaptere tekster fra tegneseriemediet, i stedet for en konvensjonell skjønnlitterær tekst. For filmskaperen kan i det minste etterligne tegneseriens konkrete fysiske bilder

som de vet leseren ser på samme måte som dem selv. Ved at filmskaperne gjenskaper visuell likhet til tegneserien, unngår man å bryte med de mentale billedlige forventninger til publikum. Og på den måten kan filmadaptasjonen også gjenskape essensen og de samme stemningene som svarer til referanseverket og til leserens tolkninger av verket.

Når har vi sett nærmere på det teoretiske grunnlaget for oppgaven. Neste kapittel vil fokusere på mannen bak de grafiske romanene *Sin City*, nemlig Frank Miller.

4.0 Frank Miller 1957-

Utgangspunktet for diskusjon og analyse er som innledningsvis presentert i oppgaven Frank Millers *Sin City*. Før diskusjonen starter er det interessant å fortelle litt om mannen bak de grafiske romanene og gi noen korte beskrivelser av de grafiske romanene fra *Sin City*.

4.1 Millers historikk

Miller ble født 27. januar 1957 i Maryland USA, men vokste opp i Vermont. Som mange barn i USA, fikk han superheltfortellinger inn med morsmelken. Etter hvert etablerte Miller også en sterk fascinasjon for krimromaner av blant andre Raymond Chandler (1888- 1959) og Mickey Spillane (1918- 2006) (Miller & Rodriguez 2005:15).

Miller startet sin karriere ved å jevnlig tegne for de store publiseringselskapene over en lengre periode. På slutten av 70-tallet fikk han serien *Daredevil* anerkjennelse for sitt arbeid. Serien var eid av Marvel Comics, men Miller satte sitt preg på serien. Og *Daredevils* popularitet økte i takt med Millers innflytelse over den. Serien gikk fra å bli publisert annenhver måned, til hver måned. I forbindelse med *Daredevil* skapte Miller også karakteren *Elektra* (*Daredevils* elsker). Miller var også med på å utvikle figuren *Wolverine* for Marvel Comics i en miniserie i fire deler høsten 1982. *Wolverine* var opprinnelig en figur fra *X-Men*, men Marvel øynet en ekstra økonomisk vinning ved å gi karakteren en egen serie (Fingerorth 2008:217).

Ronin (1983-84) ble Millers første selvstendige miniserie i seks deler. Det var DC Comics som gav han full kreativ kontroll over tekst og bilde, noe som resulterte i en sterkt *manga*-inspirert serie (japansk tegneserie). Seriens handling var satt i et fortidens Japan og et futuristisk USA (Fingerorth 2008: 217).

Det var også DC Comics som introduserte Miller for Batman. Allerede i 1980 ble Miller kjent med karakteren da han tegnet en juleutgave under tittelen, *Wanted: Santa Claus- Dead or Alive*. I 1986 skrev og tegnet Miller den revolusjonerende grafiske romanen *Batman: The Dark Knight Returns*. Et par år etter, i 1988 ble enda en ny historie om *Batman* til. Den het *Batman: Year One*. Den skildret starten av karrieren til *Batman* og Jim Gordon i Gotham City og var en bakgrunnsfortelling til *The Dark Knight Returns*. Selve oppfølgeren til *The Dark Knight Returns* kom så sent som i

2001, og ble publisert som en miniserie der Miller forfattet og tegnet. Den het *The Dark Knight Strikes Again*. Alan Moore har også laget en innflytelsesrik versjon av Batman kalt *Batman: The Killing Joke* (1988). Millers og Moores bidrag til *Batman-universet* har uten tvil hatt stor innflytelse over filmtolkningene av *Batman* produsert etter 1989 (Fingerroth 2008: 218). Det er lite eller ingen hint igjen til campestetikken fra 60-tallet som filmen *Batman: The Movie* (1966) er et eksempel på. I stedet er tegneseriene og filmene preget av en *film noir* estetikk, noe som Miller er spesielt godt kjent for. *Batman* (1989) regissert av Tim Burton er blitt et legendarisk eksempel på akkurat det.

Mellom *Batman* på 80-tallet og 2002 gikk mye av Millers konsentrasjon til å lage seriene *Sin City* og *300*. I begynnelsen av 90-tallet forlot han selskapet DC til fordel for det nyetablerte publiseringselskapet Dark Horse (1986), som har gitt ut alle de grafiske romanene om *Sin City* fra 1991-1999, og *300* (1998). Miller ble selskapets største profil utad, og sammen opparbeidet de seg gjennom 90-tallet et gjensidig profileringsforhold, der Miller ble assosiert med Dark Horse og visa versa (Sabin 1996:173).

I 2005 ble *Sin City* til film, og tett på i 2006 ble også *300* videreført fra tegneserieformatet til filmlerret. Miller var lenge i tvil om han skulle gi tillatelse til filmatisering av seriene. Det var på bakgrunn av den dårlige opplevelsen han fikk ved å være forfatter til *RoboCop*- filmene 1 & 2 tidlig på 90-tallet. (Kanneberg 2008:113-114).

Det var på grunn av den engasjerte regissøren Robert Rodriguez at det tilslutt ble film av *Sin City*. Rodriguez var fast bestemt på å filmatisere *Sin City*, og mente at teknologien var kommet såpass langt i utviklingen at det var fullt mulig lage en film av *Sin City*. I en uttalelse sa Rodriguez: "I can do this now... technology has caught up to Frank Miller" (Miller & Rodriguez 2005:10). Tanken var å forvandle filmen om til de grafiske romanen, og ikke de grafiske romanene om til film (ibid.:19).

Da Miller sa ja til å bli med på prosjektet, tok Rodriguez steget videre ved å forlate DGA (Directors Guild of America) for å gjøre Miller til medregissør. DGA godtok ikke at det skulle være flere enn en regissør av filmen. Regissøren Quentin Tarantino

ble også invitert til å regissere en scene i filmen. Så totalt sett, var det tre regissører av filmen (ibid.:10-11).

4.2 Miller og universet *Sin City*

Miller har med *Sin City* skapt et fiksjonsunivers, med et uendelig stort potensial for produksjon av historier. *Sin City* er på ingen måte et dagsverk med arbeid, langt nærmere et tiår. Historiene om *Sin City* er i dag samlet sammen i totalt syv grafiske romaner, mange av romanene er knyttet sammen med hverandre ved at historiene streifer hverandre. Hovedhistorien i en roman representeres i enkelte panel som en bakgrunns historie i en annen fortelling. På den måten vet man at *Sin City* er et sammenknyttet univers.

The Hard Goodbye er den første av de grafiske romanene om *Sin City*. Den ble først gitt ut som føljetong fra juni 1991- juni 1992 i totalt tretten deler. Historien har sitt feste i den barske karakteren Marv. *A Dame to Kill For* er nummer to i rekken, og ble publisert som en føljetong i seks deler fra november 1993- mai 1994. Den tredje utgivelsen av *Sin City* betegnes ikke for å være en grafisk roman, men en samling av korte noveller i et hefte. Den het *The Babe Wore Red and other Stories* og ble gitt ut november 1994. I samlingen finner vi historiene *The Customer is Always Right* (3 sider), *And What's Behind Door Number Three* (4 sider) og *The Babe Wore Red* (23 sider), der man i den sistnevnte igjen stifter et møte med karakteren Dwight (wikipedia.org).

The Big Fat Kill er den fjerde utgivelsen av *Sin City*, men regnes som nummer tre i rekken av grafiske romaner. Dwight er også en av hovedfigurene i denne romanen. Den ble utgitt i fem føljetonger fra november 1994- mars 1995. I november 1995 ble en kort novelle på 15 sider under tittelen *Silent Night* lansert. I den fortellingen redder Marv en liten jente. Ved at det kun er en snakkeboble gjennom hele tegneserien gjør den spesiell. Det er et eksempel på tegneseriens evne til å fortelle en historie, ved hovedsakelig å bruke det visuelle språket. *That Yellow Bastard* er den fjerde grafiske romanen om *Sin City*, og ble gitt ut i seks deler i føljetongformat fra februar 1996- juni 1996. Her stifter man bekjentskap med politimannen Hartigan. Som en del av Dark Horse tiårs jubileum i juli 1996, ble Millers historie om *Daddy's little girl* publisert i *A Decade of Dark Horse #1*, sammen med andre korte fortellinger fra

Predators og *Grendel*. Den handler om en middelaldrene mann som blir manipulert av en mye yngre kvinnen han forelsker seg i. En manipulasjon som tilslutt koster han livet. Desember 1996 ble heftet *Lost, Lonely & Lethal* publisert med tre korte historier. De heter *Fat Man and Little Boy* (3 sider), *Blue Eyes* (14) og *Rats* (7sider). Bare noe måneder etter *Lost Lonely & Lethal*, ble heftet *Sex & Violence* publisert i mars 1997, med to korte historier med den moderiske figuren Delia i fronten av handlingen. Den første heter *The Wrong Turn* (23sider) og den andre heter *Wrong Track* (3 sider). I august 1997 ble også historien *Just Another Saturday Night* (16 sider) publisert for første gang. Den handler hovedsakelig om Marv, men involverer også Hartigan og Nancy som er to andre kjente *Sin City* karakterer (wikipedia.org).

Med sine 128 sider i oktober 1997, er *Family Values* den eneste av fortellingene som faktisk er publisert som en grafisk roman ved første utgivelse, uten å gå gjennom føljetongformatet først. Romanen følger karakteren Dwight og Miho, på oppdrag fra Gail for å konfrontere en bande som har rasert en veikro. *Booze, Broads & Bullets* ble publisert i desember 1998, og er den sjette av de grafiske romanene om *Sin City*, selv om det ikke er en grafisk roman i begrepets rette betydning. Det er derimot en samling av de til sammen elleve korte novellene, presentert ovenfor i teksten. *Hell and Back (A Sin City Love Story)* er den lengste og den siste historien fra *Sin City* universet. Historien ble publisert fra juli 1999 -april 2000 fordelt i ni føljetonger, og forteller en dramatisk kjærlighetshistorie mellom figurene Esther og Wallace (wikipedia.org)

De fleste av *Sin City* fortellingene er først og fremst blitt publisert som føljetonger i hefter, cirka en gang i måneden under prosessen av hver fortelling. Men etter første publikasjon er føljetongene i hver fortelling samlet sammen og deretter utgitt som grafiske romaner.

4.3 Fortellingene i filmen

Fra de totalt sytten fortellingene Miller har skapt til å bli en del av *Sin City*-universet, er altså fire av dem utvalgt til å bli en del av filmatiseringen. Det var *The Customer is Always Right*, *That Yellow Bastard*, *The Hard Goodbye* og *The Big Fat Kill*. I de påfølgende avsnittene vil det gis korte sammendrag, av hver fortelling som er representert i filmen. Det vil bidra til å gi en helhetlig forståelsen av filmfortellingen

og filmens form. Den siste fortellingen i filmen *Sin City* skiller seg ut, fordi den er spesiallaget for filmen, og er ikke en adaptasjon av noen av de grafiske romanene om *Sin City*. På imdb.com står Miller som forfatter alene i forhold til filmen, ut fra det må man anta at det er han som har skrevet det siste bidraget til filmen. Det andre man bør merke seg er hvordan filmens sugett er presentert. Historien *That Yellow Bastard* er den andre fortellingen som presenteres i filmen, men den deles i to. Andre halvdel blir presentert etter *That Hard Goodbye* og *The Big Fat Kill* er fullført. Introduksjonsfortellingen har og en forbindelse til avslutningsfortellingen, ved at hovedpersonen i *The Customer is Always Right* er den samme sikkelsen som viser seg igjen i avslutningsfortellingen. Presentasjonen av fortellingene danner et mønster i filmen. *The Customer is Always Right* = A, *That Yellow Bastard* = B, *The Hard Goodbye* = C, *The Big Fat Kill* = D, *That Yellow Bastard* del to = B, Avslutningshistorie = A. Noe som danner et mønster som ser slik ut i bokstavform: ABCDBA. Ved å gi hver fortelling i filmen en bokstav, ser man hvilke historier som hører sammen og hvordan filmens sugett er strukturert på en spesifikk måte.

4.3.1 *The Customer is Always Right*

The Customer is Always Right er den første historien fra *Sin City* som gjengis i filmen. Historien starter ved at to figurer som fremstår som fremmede for hverandre, møtes på en balkong med byen og natten som bakgrunn. Han tilbyr henne en sigarett og forteller henne at han kom dit for å møte henne. Han forteller også hvor tiltalende hun er, men at hun føler seg alene og at han vil være der for henne i ensomheten. Hun bekrefter sine følelser, de omfavner og kysser hverandre. Han forteller at han elsker henne, og skyter henne like etter. Han holder rundt henne til hun blir helt borte. Han sier deretter at han nok aldri får vite hva hun flyktet fra, men at han vil løse ut sjekken hennes dagen etter.

4.3.2 *That Yellow Bastard*

That Yellow Bastard er den andre fortellingen som presenteres i filmatiseringen av *Sin City*. Politimannen Hartigan har sin siste dag på jobb før han førtidspensjoneres på grunn av sykdommen angina. Hans siste oppdrag før han gir seg er å redde lille Nancy Callahan på 11 år, fra den pedofile Junior, som også er sønn til senator Roark. Men Junior og sensatoren har korruperte tjenere i politiet som hjelper dem (*The Yellow Bastard*). Det fører til at Hartigans egen partner forrårer ham, og skyter ham. Den

lille jenta Nancy klarer seg likevel, men Hartigan havner på sykehus etter å ha overlevd gjentatte skudd i brystet. Der blir han besøkt av senator Roark som forteller han at han planlegger å sikte Hartigan for lemlestelsen av sin sønn Junior, og samtidig dømme han for grov voldtekt av lille Nancy. Roark truer Hartigan videre med å gi uttrykk for at han umiddelbart kommer til å drepe de Hartigan eventuelt velger å fortelle sannheten til. Roark betaler også sykehusrekningen og en ekstra operasjon for hjertetilstanden, slik at Hartigan kan leve et langt og ensomt liv i fengsel. Åtte år passerer og det går ikke en uke uten at lille Nancy skriver brev til Hartigan under kodenavnet Cordelia. En dag blir brevet erstattet med en konvolutt med en avkuttet finger i. Hartigan blir desperat og tilstår alt han ikke har gjort foran en rettsal. Kun for å komme seg ut av fengsel, for å redde lille Nancy. Hartigan forstår akkurat for seint at han er lokkematen som fører Junior til Nancy, for å få sin hevn over Hartigan. Hartigan klarer på tross av det, nok en gang å redde Nancy, og dreper Junior en gang for alle. Deretter tar han også sitt eget liv for å forhindre fremtidige hevnaksjoner fra Roark-familien, som garantert ville ha rammet Nancy.

4.3.3 *The Hard Goodbye*

I *The Hard Goodbye* møter vi den ekskriminelle, skruppelløse og barske figuren Marv. I starten av fortellingen befinner han seg på et hotellrom med en vakker kvinne som kaller seg selv Goldie. Han forstår ikke hva hun ser i ham, men ofrer det ikke for mye ettertanke. Etter de har tilbrakt natten sammen, våkner Marv opp til å se at hun har blitt drept, mens de sov. Han bestemmer seg raskt for å finne ut hvem morderen er og hvem som samtidig har satt ham i en knipe, der det kan se ut til at han har drept henne. Han går fra plass til plass, og fra bar til bar for å få tak i informasjon, og torturerer og dreper utallige menn på sin vei. Tilslutt finner han morderen og hans medsammensvorne, og gir dem begge ”The Hard Goodbye”. Igjen er familien Roark det store rammeverket for handlingen i fortellingen. Den prostituerte Goldie var i ferd med å bli en trussel for kardinal Roark og hennes morder, Kevin. Hun ville avsløre deres atferd som kannibaler og mordere til offentligheten, etter at hun oppdaget at de hadde spist kroppene til seks prostituerte kvinner fra Old Town. I slutten av historien blir Marv tatt på fersken i det han myrder kardinal Roark. Han blir skutt utallige ganger for så å bli operert. Etter han har komt seg på beina igjen blir han siktet for drapet av kardinal Roark, Kevin og alle de prostituerte fra Old Town, og Marvs liv endes i den elektriske stolen.

4.3.4 *The Big Fat Kill*

I neste fortelling møter vi i starten servitøren Shellie, hennes elsker Dwight og hennes tidligere elsker politimannen Jackie Boy. Jackie Boy truer seg inn i leiligheten til Shellie sammen med gjengen sin og utøver fysisk vold mot henne. Dwight som lusker i leiligheten til Shellie setter en stopper for Jackie Boy sin atferd ved å snike seg innpå ham forså å putte hodet hans brutalt ned i en toalettskålen. Jackie Boy og gjengen forlater leiligheten straks etterpå. Dwight som har sneket seg unna leiligheten bestemmer seg for å forfølge dem, fordi han har en dårlig følelse om at de kommer til lage bråk og skade noen denne kvelden. Han forfølger dem helt frem *Old Town* den delen av byen der de prostituerte holder til.

Jackie Boy forsøker der å plukke opp en prostituert i bilen sin. Dwight prøver å forhindre det fra å skje, men blir stoppet av de prostituerte kvinnene i byen. Det er de som har kontroll i denne delen av byen, og Jackie Boy er allerede lagt merke til, og lite likt etter de kom inn i bydelen med en politibil tett innpå. Dwight og kvinnene myrder Jackie Boy og gjengen hans. Like etter finner Dwight ut at Jackie Boy faktisk var en hedret politimann. Dette medfører store konsekvenser for freden og våpenhvilen mellom politimennene og de prostituerte i byen. Om noen finner ut av hva som har skjedd, vil alt gå tilbake til det gamle. Det betyr at de prostituerte vil miste makten sin, og atter igjen bli slaver. Dwight tar på seg oppgaven med å slette alle spor og kvitte seg med Jackie Boys lik. Men det er en tyster blant dem som fører til at Dwight møter mange på sin vei som gjerne vil ha tak i Jackies lik, som et bevis på mordet, og at våpenhvilen dermed er over. Becky, en av de prostituerte, viser seg å være tysteren blant dem. Tilslutt klarer Dwight og de andre kvinnene i gamlebyen å utmanøvrere banden som vil avsløre dem, ved å eliminere Jackies hode ved å plassere en granat i hans munn som de utløser. Deretter sletter de kaldhjertet alle spor til hendelsen ved å massakrere alle i banden som er tilstede og vet om det som har skjedd med Jackie Boy.

4.3.5 Den siste fortellingen i filmen

I denne historien viser det seg at tysteren Becky har kommet seg unna, og befinner seg på et sykehuset, der hun har undersøkt armen som ble skadet under skuddramaet i *The Big Fat Kill*. I heisen på vei ut av sykehuset møter hun en mørk mystisk mann som ser ut til å være en doktor. Han spør om hun vil ha en sigarett, og bruker navnet

hennes når han gjør det. Mannen viser seg å være den samme som man møter i *The Customer is Always Right*.

4.4 Frank Miller: en *auteur*

Miller kan på mange måter anses som en *auteur* i verden av tegneserier og deres skapere. Det vil si at han har skilt seg ut ved å sette et unikt og personlig preg over sitt arbeid, som vi lett kan gjenkjennes. Begrepet *auteur* stammer fra filmvitenskapen og ble etablert av de franske *nouvelle vague* regissørene på 50- og 60-tallet. *Nouvelle vague* kalles på norsk for fransk nybølge. De franske nybølge regissørene hadde troen på at regissøren hadde kunstnerisk kraft over filmen og dens uttrykk. Den franske nybølge ble i stor grad representert og promotert av teoretikeren og filmkritikeren André Bazin, sammen med regissørene og kritikerne fra *Cahiers du cinéma*: Jean-Luc Godard, Eric Rohmer, Claude Chabrol og Francois Truffaut. Den franske nybølge kan sees som en motsetning til Hollywoods standardiserte filmindustri opp til 60-tallet, der regissøren ikke hadde hatt noe nevneverdig høyere status enn mange andre i filmproduksjonene (Bordwell & Thompson 2003: 415-16). Det samme kan sies om USAs tegneserieindustri som i stor grad er representert av publiseringsselskapene Marvel og DC. De har i likhet til Hollywood-industrien ikke hatt tradisjoner for å gi enkelt personer anerkjennelse for sine bidrag. I 1975 førte det til at blant andre Jerry Siegel og Joe Shuster fikk økonomisk og kreativ oppreisning for sin oppfinnelse av *Supermann* (Hegerfors & Åberg 1996: 77). Det er på grunn av *auteurbegrepet* man i dag kan komme med uttalelser som: ”denne filmen er typisk for Quentin Tarantino, eller at denne tegneserien er uten tvil inspirert av Frank Miller”. *Auteurbegrepet* gir i generell forstand skaperen av teksten i utvidet forstand, heder og ære for verket.

Da Frank Miller forlot DC til fordel for Dark Horse, kan man på mange måter tolke det som om han tok et kreativt standpunkt og avstand fra den standardiserte industrien. I Dark Horse fikk han friheten til å etablere seg som *auteur* ved å produsere unike grafiske romaner som blant andre *Sin City*. Men Miller skilte seg ut i mengden av tegneserieskapere lenge før han lagte *Sin City*. Som tidligere nevnt ble han lagt merke til i DC da han fikk suksess og fans med *Daredevil*. Det er hvordan Miller ekspressivt uttrykker seg visuelt som gjør han unik blant andre. Også stemning, miljø og vinkling av tematikk som skildres i historiene han forteller. Det mønsteret man oppdager ved å lese noe som er skapt av Miller, som er med på å etablere han

som en *auteur*. Han er et individ i industrien som har kunstnerisk makt over det uttrykk og innhold han presenterer til et publikum.

4.4.1 Miller og *film noir*

Miller blir gang på gang forbundet med *film noir*-stilen, en stil som også regnes for å være en filmgenre. *Film noir* ble etablert som et genrebegrep av franske kritikere etter andre verdenskrig. De ville sette en betegnelse på den mengde av filmer fra Hollywood som dukket opp på lerretet i løpet av 40- og 50-tallet, som de følte uttrykte en rekke fellestrekk i forhold til hverandre, tematisk og stilistisk (Bordwell & Thompson 2003:233).

Genren *film noir* har mange tematiske likheter til andre genrer. Deriblant krim, thriller, gangster og detektiv. Disse genrene har en generell tendens til å flyte over i hverandre. *Film noir* er en genre og en stilart som utspiller seg på filmnerretet, men inspirasjonskilden til disse filmene kom fra de såkalte *hardboiled* krimromanene fra 1920-tallet, av blant andre Dashiell Hammett, Raymond Chandler og James M. Cain. De ble igjen inspirert til å skrive romaner innenfor de nevnte genrene, ut ifra det røffe gangstermiljøet de var vitne til i USA fra rundt 1919-1933 (Bordwell & Thompson 2003:233-235). Flere av romanene av disse forfatterne ble et direkte grunnlag for mange av de viktige filmene som fikk genrebetegnelsen *film noir* av de franske kritikerne. *The Maltese Falcon* (1941) av Hammett, og *The Big Sleep* (1946) av Raymond Chandler er to sentrale eksempler. *Hardboiled* krimromaner hadde sine røtter i pulp fiction, som var en betegnelsen for svært grafiske og voldelig krimfortellinger i *pulp*-magasinene. (Schrader [1972] 2003:56). Mickey Spillane som Miller også har blitt inspirert av, tilhører denne gruppen av forfattere.

Krimromaner ble ifølge Miller selv, den største inspirasjonskilden da han skulle sette i gang med å lage *Sin City*. (Troublemaker 2005:15-16). Det er ikke vanskelig å tro, når man bare sammenligner titlene på Millers *Sin City* romaner. For eksempel *The Hard Goodbye* i forhold til *The Long Goodbye* (1953) av Chandler, og Millers *The Big Fat Kill* i forhold til *The Big Kill* (1951) av Spillane.

Handlingen i en *film noir* sentrerer vanligvis rundt en detektiv som vil løse gåten rundt et mysterium eller et mord. I jakten på morderen forvikler han seg inn i farlige situasjoner og inn på tvilsomme territorier, detektiven balanserer ofte på punktet

mellom lovlydighet og kriminell oppførsel (Borde & Chaumeton [1955] 2003:22) Andre handlingsmessige stikkord som kan relateres til *film noir* er: vold, erotikk, utpressing, løgner, svik, konspirasjon, narkotika, alkoholisme og grådighet. For å samle alle stikkordene kan man si at *film noir* skildrer en pessimistisk tilværelse. Generelt er handlingen satt på spissen, der det ofte står mellom liv og død. Ifølge den franske filmkritikeren Nino Frank: ” In every sense of the word a *noir* film is a film of death” (Borde & Chaumenton [1955] 2003:19). Det ligger i tittelen på de grafiske romanene til Miller at *Sin City*, direkte oversatt til syndenes by, gjør det samme som en *film noir*. Det er en symbolsk tittel som indikerer innholdet i romanene, for om man leser de grafiske romanene finner man raskt ut at byens egentlige navn, er Basin City.

I *Sin City* er det mange mannlige karakterer som minner om den klassiske detektiven fra *film noir*. Hartigan, Dwight, Marv og Wallace er alle figurerer som vil løse et kriminelt mysterium i sin fortelling, og har det man vil forstå som allmenne gode intensjoner. Men de gode intensjonene, også utgangspunkt i egoistiske motiv. På grunn av et personlig engasjement kommer de alle i konflikt med autoritetene og loven i *Sin City*.

Et annet handlingsmessig aspekt som kjennetegner *film noir* er karakteren *femme fatale*, også kalt en vamp. Det vil si en sterk sensuell kvinne med alternative motiver. Hun er en fristinne som lokker protagonisten eller andre inn i farlige situasjoner, men som tilslutt ofte blir et offer for sine egne feller (Borde & Chaumeton [1955] 2003:22). Ava i *A dame to Kill For* er etter denne karakteristikken en klassisk *femme fatale*. Etter å ha lurt Dwight til å drepe hennes ektemann, får hun likevel tilslutt sin straff i form av døden. Dwight blir nødt til å drepe kvinnen han elsker for å få sin personlige hevn, og for å forhindre at hun ikke manipulerer flere menn inn i dødsfeller.

De fleste filmer innen *film noir*-genren har storbyen som hovedsetting for handling, og det er først og fremst natten i storbyen som illustreres. Mørke bakgater og våte fortau der regnet nylig har hatt sine spor, har blitt en standard for hvordan storbyen portretteres. Innendørs er ofte brune puber og sleipe *coctail*barer med lysende neoskilt, gjenganger for settingen i en *film noir*. Dramatisk lyssetting som fremprovoserer skarpe skygger er et annet sentralt stilistisk trekk som beskriver *film*

noir. Det er også hvordan man vinkler seg inn på handlingen med filmkamera. Ofte vitner man handlingen fra en lav eller høy vinkel. For eksempel fra bunnen opp mot topptrinnet av en trapp, eller omvendt i et ovenfra og ned perspektiv (Bordwell & Thompson 2003:234). De grafiske romanene fra *Sin City* har alle disse stilistiske ingrediensene, noe som unngåelig vil bli diskutert nærmere i den stilistiske analysen av romanene i forhold til filmatiseringen av *Sin City*.

Hensikten med analysen i denne oppgaven er ikke å drøfte Millers grafiske romaner i lyset av *film noir* men momentene som knyter han til genren og stilarten er så mange, at det automatisk også blir en del av filmatiseringens stilistiske uttrykk. Analysen vil da på mange måter dreie seg om hvordan filmatiseringen av *Sin City* velger å utføre Millers stiliserte uttrykk generelt og med hensyn til hans *film noir* influerte uttrykk.

5.0 Analyse

5.1 Én film- flere fortellinger

På grunn av filmmediets narrative tid på gjennomsnittelig halvannen til to timer, må vanligvis en adaptasjon av et litterært verk komprimeres for å få plass innenfor narrative tiden. Det kommer vanligvis som nevnt i kapittel tre, av filmmediets evne til å *vise* i motsetning til det litterære mediets evne til å *fortelle*. Dermed faller det naturligvis bort mange verbale skildringer av situasjoner i en filmadaptasjon av et litterært verk.

Komprimering av historien ble derimot ikke nødvendig i filmatiseringen av *Sin City*. I stedet valgte Robert Rodriguez å sette filmen sammen av fire fortellinger fra Frank Millers *Sin City*, pluss en historie spesiallaget for filmen for å fylle ut filmens form og narrative tid. En grunn er at en fortelling alene, ikke ville ha klart å romme filmens narrative tid, uten å gjøre betraktelige endringer på Millers verbaltekst. Dette var ikke var ønskelig siden filmproduksjonens mål var å oversette de grafiske romanene og ikke adaptere dem (Miller & Rodriguez 2005:10). Slik verbalteksten er presentert i filmatiseringen, er dialogen minimalt forandret. Skuespillerne i filmen har brukt verbalteksten i de grafiske romanene som manuskript for filmens dialoger. De ytterst få momentene som er forandret i den presenterte dialogen, er ubetydelig for handlingens kausale forløp. Imidlertid har Rodriguez fjernet en del scener totalt, med også uten dialog fra romanene i filmatiseringen. Han har og lagt til en scene fra en annen grafisk roman av Miller som eksisterer i *Sin City*-universet.

Det er ikke er opplagt eller tydelig i filmens adaptasjon, at det faktisk integreres elementer fra en femte fortelling. I en scene inne på *Kadie's Pecos Club* i *The Hard Goodbye* sitter Marv ved baren, mens en annen mann betrakter ham på avstand fra en barbås. Det er Dwight og han kommenterer omstendigheter rundt Marvs personlighet. Den indre monologen i denne scenen er tatt ifra den grafiske romanen *A Dame to Kill For*, der Dwight er hovedperson (Miller 1993:93). Scenen fungerer som et lite innstikk i den egentlige fortellingen, for like etter scenens slutt, er filmens handling igjen sentrert fra Marvs perspektiv.

5.2 *Extended version*

Selv om Rodriguez har fylt filmatiseringen med fire hele fortellinger fra *Sin City*, en scene fra *A Dame to Kill For*, og en spesialkonstruert avslutningsfortelling, har han likevel valgt å eliminere noen scener ifra filmatiseringen. Ved utgivelsen av en *special edition* utgave i DVD-format, ble andre forhold avslørt. DVD-utgaven inneholder blant annet en omklippet og forlenget utgave av filmen. Den offisielle filmen som kom ut på kino i 2005 var 119 minutt. Den andre versjonen av filmen som befinner seg på DVD-utgaven sammen med den offisielle kinoversjonen, er atten minutt lengre, med totalt 137 minutt. Gransking av de grafiske romanene i forhold til den lengste versjonen, viser at det likevel mangler en rekke scener som finnes i de grafiske romanene.

5.2 Hvilken er original?

Justeringene Rodriguez har gjort av Millers materiale, gjør at man må stille spørsmål ved adaptasjonen, ved hva som er originalen. Etter DVD-utgivelsen av filmatiseringen vet man ikke lengre hvilken versjon man bør forholde seg til. Den siste versjonen er definitivt mer tro til Millers materiale siden den inkluderer flere scener ifra de grafiske romanene.

I de siste årene har DVD og *Blu-ray* utgivelser av tidligere kinofilmer blitt svært populært, og tilgjengelig for et stort publikum. En årsak til det kan være ekstramaterialet som befinner seg på dem. I dag kan man uten problemer (men som oftest ulovlig) velge å laste ned en film gratis fra internett, i stedet for å kjøpe den. Et nyttig merslagstriks fra filmindustriens side for å unngå at folk laster ned ulovlig, har blitt å gi ut DVD med ekstramateriale som ikke har vært offentliggjort tidligere. Flere og lengre versjoner av filmer som ble kinolansert for mange år tilbake har i de siste årene strømmet på, til markedet. Å forbedre kvalitet og effekter for å tilpasse den gamle filmen dagens teknologi og plattformer for visning av film, har også vært en unnskyldning og et påskudd for å gjøre forandringer og lage nye versjoner av en og samme filmproduksjon. Det er ikke så ”gøy” å ha en gammel VHS eller en DVD når man kan kjøpe en Blu-ray som viser filmen med nye spennende effekter, som gjør seg godt i lyset av den raffinerte kvaliteten på HD-skjermen man har fått i stuen. *Blade Runner* er et eksempel på en slik filmproduksjon. Den ble først vist på kino i 1982, ti år senere ble den lansert i ny versjon med undertittelen *directors cut*. Der

blant annet slutten var omgjort fra tidligere. I 2007 ble filmen igjen lansert i ny form, etter å ha blitt forbedret i post produksjon. I dag er alle versjonene lett tilgjengelig for salg. Det finnes også et tredje moment for å gjøre en film mer attraktiv for å et større publikum. Det hender at noen filmer med grovt innhold blir spesialredigert og sensurert for å treffe bestemte målgrupper. For eksempel et familievennlig tv-publikum eller ulike kulturer med sterke konservative verdier. Alle disse aspektene nevnt i dette avsnittet setter spørsmål ved hva som ender opp med å bli den originale filmen. Hvilken versjon skal man for eksempel ta utgangspunkt i forhold til en analyse av filmen.

Man vil stadig møte på en slik problematikk. Blant annet fordi det er vanskelig å ta utgangspunkt i filmen man så på kino, som et utgangspunkt for en analyse. Man har som tilskuer i en kinosal ikke mulighet til å styre den narrative tiden som man derimot kan ved å lese en grafisk roman eller en bok. Det er vanskelig å huske alle detaljene man har lyst å analysere ved å se filmen på kino for så å gå hjem å skrive om den. Men ved å ta utgangspunkt i for eksempel en DVD- eller Blu-ray har man muligheten til å bruke akkurat den tiden man ønsker, ved å sette på play, stopp eller spole frem og tilbake etter eget ønske. Om man ser filmen på en datamaskin har man også utallige andre tekniske redskaper som kan være til hjelp i en nær analyse av den utvalgte filmen. Men spørsmålet blir da om man leser den rette teksten i forhold til den problemstillingen man har satt seg?

5.3 Lyd

Lyd er et stilistisk virkemiddel som skiller tegneseriemediet og filmmediet fra hverandre. Tegneseriemediet har ingen mulighet til å gjengi lyd som hørselssansen kan registrere. Istedet må lyd visualiseres og verbaliseres, for deretter å bli registrert via synssansen. *Sin City* i grafisk form viser kun diegetisk lyd. Det innebærer at alt synssansen kan registrere og omdanne til lydpreferanser befinner seg innenfor bilderammen, eller som en del av handlingen i fortellingen. For at aspektet av ikke-diegetisk lyd skulle blitt gjengitt i en adaptasjon av en grafisk roman, måtte den grafiske romanen for eksempel hatt en ikke-diegetisk forteller. Musikk derimot kan ikke fremstilles ikke-diegetisk i en grafisk roman

5.3.1 Dialog og monolog

Et lydaspekt i filmatiseringen er stemmene til personene som fører dialog. David Bordwell betegner den dialogen man ser kommer fra personene fysisk tilstede i filmrommet for *ekstern-diegetisk lyd* (Bordwell & Thompson 2004:368). Men det lydaspektet som er enda mer fremtredende enn dialogen er monologen. En monolog kan også være ekstern-diegetisk ved at en person snakker høyt for seg selv i filmen. I dette tilfellet er monologen det Bordwell betegner for *intern diegetisk lyd* (ibid.). Grunnen til at man oppfatter monologen i filmatiseringen som intern, er fordi leppene til personen i filmbildet ikke beveger seg samtidig som man hører stemmen. Dermed er lyd lagt over handlingen, mens handlingen i seg selv er taus. Dette virkemiddelet er spesifikt for film og betegnes for *voice over*, som diskutert i kapittel tre.

Gjennom store deler av filmen *Sin City* hører man stemmene til fire forskjellige personer i *voice over*- monolog. Disse personene eksisterer i handlingsuniverset og snakker i dialog med andre personer, derfor vet man hvem som representerer stemmene. Stemmene tilhører også kjente skuespillere som Josh Hartnett, Bruce Willis, Mickey Rourke og Clive Owen som gjør det enkelt å identifisere dem. Det de sier i monologene er ikke fortellende, men derimot reflekterende. De gir tilskueren masse informasjon om handlingen, men ikke med vilje. Man hører deres indre tanker i verbalisert form i et perspektiv av nåtid. Blant annet hva de opplever i handlingens diegese, hva de føler, hva de vil gjøre, hva de fantaserer og drømmer om. Man har som tilskuer okkupert deres indre tanker. Som et fortellende og stilistisk virkemiddel i denne filmteksten kalles dette for en intern fokalisering ifølge Edward Branigans tidligere nevnte teorier.

I de grafiske romanene til Miller fremstilles denne indre *voice over* -monologen ved å plassere verbal tekst i små firkantede ruter innen panelene eller ved siden av panelene. De skiller seg dermed formmessig fra snakkeboblene som er ellipseformet. I *The Customer is Always Right* er det den mannlige figuren (kalt *The Salesman*), fokalisatoren av historien. I *That Yellow Bastard* blir handlingen fokalisert ut fra Hartigans perspektiv. *The Hard Goodbye* skildres fra Marvs subjektive perspektiv, og Dwight er fokalisatoren av *The Big Fat Kill*.

Det som er verdt å merke seg i både romanene og i filmatisering er at den interne fokaliseringen skjer hovedsakelig verbalt. Det finnes to tilfeller i filmen som

presenterer intern fokalisering simultant verbalt og visuelt. Det siste tilfellet finnes ikke i romanen. Det første tilfellet skjer i *The Big Fat Kill*. I denne fortellingen blir man dratt inn i Dwights subjektive opplevelse av sine omgivelser i en hallusinasjon. Det utspiller seg i filmscenen der han er på vei i en gammel bil til *The Pits* for å dumpe Jackie Boys lik, og han hallusinerer at Jackie Boy kommer til liv igjen. I denne scenen er handlingen og lyden med de subjektive tankene forent. Jackie Boy og Dwight har en dialog, selv om alt egentlig bare er tanker som foregår i Dwights hode. Det samme skjer i en av sluttscenene i fortellingen i filmen, der Jackie Boy snakker gjennom munnbindet han har på seg, og Dwight forteller ham å tie stille. Ingen av de andre personene i handlingsuniverset reagerer på dette, og man må ut fra det tolke det som Dwights subjektive hallusinasjoner. Selv om det finnes enda et tilfelle i de filmatiserte romanene der man følger fokalisatoren Hartigan inn i en hallusinasjoner, er det bare Dwight dette skjer med i filmen.

Det skal også merkes at selv om det verbale i Dwights tilfelle er fokalisert internt, er likevel alle de visuelle bildene i filmatiseringen eksternt fokalisert. Det vil si at man ser personene utenfra, og ikke hvordan for eksempel hallusinasjonen så ut for Dwight, gjennom hans øyne. Vi så det i stedet gjennom kameraets øyne. Den eksterne fokaliseringen i filmatiseringen viser tilskueren hva fokalisatoren ser og når han ser det, men ikke nøyaktig på samme måte som fokalisatoren ser det. Dette er helt i tråd med hvordan Miller hovedsakelig fremstiller intern fokalisering i de grafiske romanene. Intern fokalisering skjer verbalt men eksternt fokalisering visuelt.

I filmatiseringen av *Sin City* er det jevnt over brukt *voice over* for å uttrykke historien. Dette blir på mange måter svært trofast til Millers måte å fremstille fortellingene i de grafiske romanene. Hver gang *The Salesman*, Hartigan, Marv eller Dwight fokaliserer sine indre tanker i romanene gjøres det samme i filmatiseringen ved bruk av *voice over*. En problematikk som vanligvis hadde oppstått ved en adaptasjon av en grafisk roman eller en tegneserie, men som Rodriguez har sluppet å forholde seg til i denne filmatiseringen, er andre figurers indre tanker. Et av tegneseriefenomenets mest særegne formale virkemiddel er tankeboblen, et virkemiddel som kan avsløre hva flere figurer tenker samtidig innenfor et panel. I filmatiseringen og i de grafiske romanene følger man kun en persons indre tankemønster av gangen. Noe som ikke er vanlig i en normal tegneserie. Det finnes kun to figurer utenom fortellerne i de fire fortellingene som har sine tanker representert i tankebobler. Det er fengselsbetjenten

som følger Hartigan til rettssalen for frikjennelse. Gjennom seks panel kan man se hans tanker i tankebobler (se bilde 5). En scene som er slettet fra kinofilmen, men som finnes på ekstramaterialet. Dette vises ikke noe tankeboble, og man må som tilskuer tenke seg til betjentens tanker i form av hans holdninger i kroppsspråket. Det samme gjelder Gails tanker representert i et panel i *The Big Fat Kill*. Denne tankeboblen er også eliminert fra filmen og erstattet av kroppsspråk.

Man kan med et slikt utgangspunkt danne en hypotese om hvorfor regissøren Rodriguez har valgt akkurat disse fortellingene fra *Sin City* til å bli representert på film. Miller viser kun indre monolog til *fokalisatorene* i den enkelte fortelling, og ikke til andre figurer i fortellingen. Det beste virkemidlet filmmediet har å by på når det gjelder å gi uttrykk for en persons indre verbale tanker er *voice over*. Men det er et virkemiddel som lett kan forvirre tilskueren, dersom det ikke blir brukt med måtehold. Å forholde seg til flere *voice over* stemmer samtidig som beskriver flere personers tanker samtidig ville blitt et rot. Altså en dialog av indre tanker i et lydspor over filmens pågående handling. Ved å kun ha en stemme å forholde seg til gjennom hver fortelling, danner virkemiddelet av *voice over* en flyt, og en kontinuitet i filmen. Rodriguez har dermed klart å fremstille indre tanker på en tilfredsstillende måten med *voice over*, fordi det er et virkemiddel som passer for en stemme av gangen.

Hadde Rodriguez derimot valgt å overse fokalisatorens indre monolog i hver fortelling ville nok mange ha påstått at essensen av *Sin City* og det meste av fortellingens grunnlag hadde forsvunnet. Det skal sies at Miller generelt bruker lite tankebobler i *Sin City* og i forhold til mange andre skapere av grafiske romaner eller tegneserie. Han fremstiller det meste av tanker og refleksjoner gjennom fokalisatoren i historiene, som er tydelig tilstedeværende i 13 av 17 fortellinger fra *Sin City*. Dette er også et argument for at kanskje Rodriguez valgte å adaptere akkurat Millers *Sin City* og ikke hvilken som helst annen grafisk roman eller tegneserie med mange mulige problematiske tankebobler.

5.3.2 Støy

Støy er et annet lydaspekt. I de grafiske romanene er støy ofte visualisert og verbalisert i form av lydord. Det meste av støy kommer av personenes handlinger, i konfrontasjon med sine omgivelser. For eksempel at noen kjører en bil midt i en sølepytt, da skapes det en spesiell lyd som Miller har uttrykt via et lydord. I *Sin City*

er det mange voldelige konfrontasjoner dermed er de fleste fremstillingene av lydordene en konsekvens av voldelige handlinger, det kan for eksempel være lyden av et slag i motpartens ansikt eller støy fra et skytevåpen. Lydordene er stilisert på en måte som understreker effekten av lyden.

I filmatiseringen er lydordene erstattet med lyd som er synkron med handlingene til personene. Støyet bygger oppunder handlingene slik at det fremstår naturalistisk. Et alternativ for Rodriguez kunne vært å visualisere lydordene sammen med den synkrone lyden. Da ville filmatiseringen blitt enda mer tro til tegneseriemediet og Millers *Sin City*. Denne stilistiske teknikken kan man blant annet se bli brukt i filmen *Scott Pilgrim vs. The World* (2010). Lydordene dukker opp i filmbildet samtidig som man hører støy synkront med det som skaper støyet. Det er et virkemiddel *Sin City* kunne ha utført teknisk fem år tidligere, men ikke viser et snev av. Det er vanskelig å komme med noe konkluderende årsak til det, men det er et relativt sterkt stilistisk grep å ta i bruk i filmbildet, og det ville nok hatt en ganske forstyrrende effekt på handlingen i filmen ellers. Et stilistisk grep man dermed ikke bør bruke, dersom man ikke er villig til å ofre eller sette andre aspekter i filmbildet ut av spill for en liten periode.

Det finnes ikke mye bakgrunnsstøy visualisert eller verbalisert i de grafiske romanene. Det hender at lydord fremtrer i bakgrunnen av settingen og at det dermed kan tolkes som bakgrunnsstøy. I filmatiseringen har bakgrunnsstøy en romlig og stemningsbærende funksjon. Man hører for eksempel lyden av summende biler og sirener i *The Customer is Always Right*, allerede et par sekunder før man ser bysettingen i første scene. Den romlige stemningen av en travel storby er altså allerede satt før filmen har begynt. Lyden av torden og regn som smeller ned i asfalten gir en tung og dramatisk stemning. Det understreker også et vertikalt rom, der uværet finner sted i luftrommet over personenes hoder. I filmen er bakgrunnsstøy også ofte konstruert fra det som befinner seg i romanenes setting, eller hva personene kommenterer i romanene. I *The Big Fat Kill* kommenter Dwight at han ikke kunne høre hva Shellie sa på grunn av helikopteret som fløy rundt hodene deres. Men i den grafiske settingen vises kun helikopteret i bakgrunnen og ingen lydord er sentrert rundt det. I filmen derimot hører man lyden av helikopteret godt.

5.3.3 Musikk

I de fire grafiske romanene, finnes det kun en hentydning til musikk i to panel. Og det er ved at en politivakt plystrer en tone. Det er visualisert som en note i en snakkeboble, og brukt som et virkemiddel for å vise leseren at vakten vandrer rundt i sine egne tanker. Denne scenen er ikke en del av filmatiseringen. Musikk er ellers totalt ekskludert fra lyduniverset i de grafiske romanene. Men likevel er musikk en viktig del av lyduniverset i filmatiseringen. Den er kontinuerlig tilstedeværende gjennom hele filmen, men i likhet til romanene, ikke tilstedeværende i selve handlingen. Det er med et unntak. I de grafiske romanene besøker personene til stadighet baren *Kadie's Pecos Club*. Inne på barens scene står den eksotiske danseren Nancy og danser. På grunn av tegneseriemediets rot i virkelighetsoppfatninger for å lage fiksjon, vet man at for å danse bruker man vanligvis musikk. I filmen forstås dermed musikken som spilles i scenene der personene befinner seg i baren, som en del av handlingen ved at personene i handlingen mest sannsynlig også kan høre musikken. Musikken er dermed diegetisk. Denne musikken blander seg også med den ikke-diegetiske musikken som bygger oppunder handlingen. I *The Hard Goodbye* starter musikken man ender opp med å høre i scenen fra *Kadie's Pecos Club* lenge før handlingen faktisk befinner seg i den settingen. Men musikken blir forsterket med Marvs inngang i baren og dempes i takt med hans utgang av baren.

Musikken i *Sin City* er komponert av regissøren Robert Rodriguez, og komponistene John Debney og Graeme Revell. Opprinnelig hadde Rodriguez tenkt å lage all musikk på egenhånd, men fant ut at tiden ble knapp (DVD-ekstramateriale). Lydbildet i *Sin City* er komplekst og omfattende noe denne oppgaven ikke skal analysere inngående. Det er likevel interessant å studere hvilken musikk Rodriguez har valgt å bruke og hvilke funksjoner det har fått for filmen, og hvordan det fungerer i forhold til de grafiske romanene. Man kan for eksempel spore visse musikkgenrer, som representeres av bestemte instrument, som igjen uttrykker ulike stemninger.

Musikkgenrene som er presentert strekker seg fra klassisk symfoniorkestermusikk til jazz, rock og moderne elektronika og mye mer. Musikken man hører i introduksjonsfortellingen *The Customer is Always Right* og musikken som spilles parallelt med fortæksten av filmen setter på mange måter rammeverket for resten av de

musikalske innslagene i filmen. Man hører ofte fragmenter fra disse melodiene bli spilt senere i filmen, eller der de samme instrumentene blir brukt på en tilsvarende måte. Musikk som setter en standard for resten av filmens musikalske innslag betegner blant andre Peter Larsen for *ekstrafiksjonell musikk* (2005:213) I innledningsfortellingen domineres lydbildet av en saksofon og klaver. I det denne korte fortellingen tar slutt trekker filmkamera seg vertikalt ut av scenen med et brøl av en forvrengt elektronisk lyd, og en helt ny musikk starter. Lydbildet er betraktelig mer støyende på grunn av introduksjonen av flere instrumenter. Den begynner med en oppbyggende (sirkulær) melodi av en bassgitar. Det vil si at de samme tonene spilles om og om igjen. En saksofon, trommer og forstyrrende elektroniske lyder gir bassen selskap. Etter hvert som musikken bygger seg opp mot et klimaks introduseres innslag av blåseinstrument og diverse strykere. Når forteksten forteller at *Sin City* er basert på grafiske romaner av Frank Miller, når musikken sitt klimaks og bryter ut i et fullt symfoniorkester. Deretter presenteres hovedpersonene i selve produksjonen av filmen, og musikken går igjen tilbake til en spenningsdrevet lav bass akkompagnert av en saksofon, elektroniske lyder og i tillegg en dramatisk cello helt tilslutt.

Gjennom bortimot hele filmen er den symfoniske orkestermusikken tilstedeværende, noe som gjør at den danner en kontinuitet i filmen. Den bygger samtidig oppunder handlingen i filmen på en lignende måte som i Hollywoods studiotid på 1930-tallet. Filmene da ble preget av seinromantisk klassisk musikk. Det skyldtes nok at mange komponister fra Europa som var sterkt influert av denne genren i det tidsrommet de emigrerte til USA og etablerte seg i filmindustrien. Max Steiner, Erich Wolfgang Korngold, Miklós Rózsa, Davis Raskin og Bernard Herrmann er noen av disse komponister som fremhevet denne form for musikk i filmmediet (Bordwell & Thompson 2003: 219). Men i *Sin City*s musikalske spekter brytes strømmen av klassisk symfonimusikk til tider for å markere spesielle begivenheter eller poengtere noe ved en handling. Det blir som oftest gjort med mer moderne instrumenter som for eksempel saksofon og bassgitar.

Peter Larsen har forsket på musikkens betydning for filmmediet. I det konkluderende kapittelet i boken *Filmmusikk: Historie, analyse og teori*, gir han en oversikt over den ikke-diegetiske filmusikkens hovedfunksjoner. Som er den formen for musikk man hovedsakelig hører i filmatiseringen av *Sin City*. Det finnes *formelle funksjoner*, *narrative funksjoner* og *emosjonelle funksjoner*. Formelt sett er musikk i et lydspor

over handlingen med på å forme en films forløp. Den bygger opp under filmens bølgedaler som kontinuerlig oppstår ved at nye begivenheter presenteres fra filmens begynnelse til slutt. Musikken kan markere forandringer og overganger i filmens begivenheter, og likevel danne en helhetlig musikalsk struktur som gir filmen i seg selv sammenheng (Larsen 2005:210) I *Sin City* dannes det en helhetlig musikalsk struktur, ved at musikken konstant gjengis av de samme instrumentene. Men markerer også begynnelse og slutt av begivenheter, scener og segmenter i filmen ved å vinkle de samme instrumentene på en ny måte, men innenfor samme (genre).

Som fortalt består filmen av fire fortellinger, og musikken har spilt en stor rolle for å gjøre tilskueren bevisst på adskillingene mellom disse fortellingene. For å markere slutten av hver fortelling senkes for eksempel tempoet og lydnivå betraktelig til det forsvinner ut i intet et liten stund, før musikken igjen starter med et instrument som distingverer seg fra det som ble brukt grad i siste del av den forrige historie. Selv om musikken er forskjellig fra fortelling til fortelling i filmen, er det fortsatt en musikalsk helhet gjennom hele filmen.

Musikkens narrative funksjoner innebærer hva musikken betyr for innholdet i fortellingen. Det vil si hvordan musikken forholder seg til aspektene av blant annet tid og rom, begivenheter, aktører og fortellere (2005:211). I åpningsfortellingen av *Sin City* kan man registrere en bruk av musikk for å understreke effekten av tid og rom. I det man ser en vakker kvinne kledd i en sensuell rød kjole spasere ut på en balkong som ser ut til å befinne seg høyt oppe, og har utsikt mot byen. Akkompagneres hennes bevegelser med lange dryge toner fra en ensom saksofon. I skyggen av saksofonen lusker det tunge pianoakkorder, med en takt i mellom, som understreker tyngden av dem. Etter hvert blir pianotonene dominerende i lydbildet over en mer og mer ambivalent saksofonmelodi. Disse to instrumentene og måten de spiller sammen gir umiddelbart assosiasjoner til Jazz. I løpet av 50-tallet ble jazz blant annet brakt inn i filmmediet som et stilistisk grep i lavbudsjettsfilmer som omhandlet storbyen og kriminalitet (Larsen 2005:128). Det hadde nok en sammenheng med at i løpet av 40- og 50- tallet gjorde jazz for alvor et omfattende inntog til storbyene i USA og spesielt New York, og ble boende der (York 2002). I dag er det nok mange som fremdeles forbinder jazz med mørke nattklubber i storbyen og urbanitet. Ved å referere til musikkgenren jazz setter introduksjonsfortellingen i *Sin City* en romlig standard for at handlingen i filmen skal skje i en by.

Man finner også en generell tendens til at musikken underbygger handlingsforløpet i filmen. Spesielt mot høydepunktet av en begivenhet intensiveres musikken, og blir mer konsentrert. Tempoet økes, dramatiske mørke melodier og hardtslående rytmer dominerer. I de rolige delene av filmen er tonene mer sporadisk og arbitrært fordelt. For eksempel når Marv bestemmer seg for å ta affære og finne morderen til Goldie poengteres hans handlingsbevissthet med spenningsoppbyggende bassgitar og trommer. I scener der man hører rare og forvrengte elektroniske lyder understreker det som oftest ubehagelige handlingsmoment. For eksempel i det Goldies morder sniker seg innpå Marv.

Musikken forsterker også ømme emosjonelle stemninger i filmen. Saksofon og piano er instrumenter som gjentatte ganger blir brukt i scener der det oppstår intimitet mellom to personer. Det oppstår første gang mellom *the salesman* og *the customer* i introduksjonsfortellingen. Det forekommer også i del en og to av *That Yellow Bastard* mellom Nancy og Hartigan, mellom Goldie og Marv i *The Hard Goodbye* og mellom Gail og Dwight første gang de kysser i *The Big Fat Kill*.

Det finnes ingen klare hentydninger til ledemotiv i Sin Citys filmmusikk. Det vil si at visse melodier eller toner er forbundet til visse personer (Larsen 2005:215-216). Men det finnes en del diffuse hentydninger. Hver gang filmens handling for eksempel involverer personen Goldie, hører man en kvinnelig nynnende vokal som man ikke hører i tilknytning til noe annet filmatiseringen. Gjentatte ganger i filmatiseringen blir det brukt bassgitar, men det er et instrumentet spesielt tilstedeværende i tilknytning til Marv og hans handlinger.

Gjennom disse musikkeksemlene som er presentert i denne oppgaven kan man tolke musikken som et stilistisk virkemiddel som er til for å forsterke det man allerede vet gjennom filmens handling og mise-en-scène. Om musikken hadde vært i kontrast til handlingen i *Sin City*, ville det nok fått en ødeleggende effekt i forhold til adaptasjonens troskap til Millers grafiske romaner. Den hadde da brakt oppmerksomhet rundt sin egen eksistens, og mest sannsynlig også trukket oppmerksomheten vekk ifra det som gjør at tilskueren assosierer filmen med Millers *Sin City*. Om Rodriguez for eksempel hadde valgt å spille ”westernmusikk” i stedet for jazz i introduksjonsfortellingen ville det nok forvirret tilskueren i forhold til filmens setting i en by. Det ville da oppstått et misforhold, noe som i mange filmer er

brukt bevisst som et stilistisk grep (Larsen 2005:204-205). I Quentin Tarantinos film *Kill Bill: Vol.1* (2003) kan man spore et slikt misforhold. Han velger å spille munter latinopop fra 1970-tallet av Santa Esmeralda som har innslag av kastanjetter og akustisk gitar, i en seriøs kampscene mellom to personer med dødelig utfall. Alt som vises i *mise-en-scène* tilsier også at handlingen er satt i Japan. Man blir som tilskuer dradd mellom to forskjellige stemninger og settinger. Mellom danseglade Sør-Amerika og kampkunstenes land Japan. Men man kan også tolke det symbolsk og relatere musikken til lidenskaplige flamencodansere på grunn av gitaren og kastanjettene, og se på kampen mellom de to personene som en ekshibisjonistisk duell ved fremvisning av sine kunstneriske kampferdigheter slik en flamencodanser viser frem sine danseferdigheter.

5.4 Mise-en-scène

Mise-en-scène er både i film og tegneserie et svært synlig teknisk virkemiddel, ettersom det innebærer alt en tilskuer kan se innen bilderammen. Å bruke *mise-en-scène* handler om for å føre tilskuerens oppmerksomhet til bestemte deler av det visuelle rommet, som er viktig for handlingen i fortellingen. I dette tilfellet handler det dermed om at filmatiseringen skal prøve å føre tilskuerens oppmerksomhet i samme retning innenfor bilderammen som i Millers grafiske romaner.

Man skal lete grundig for å finne de store forskjellene mellom *mise-en-scène* i filmen i forhold til de grafiske romanene. Det er tydelig at filmskaperne har hatt som mål å gjengi *mise-en-scène* så nært som overhodet mulig til Millers grafiske romaner. Det har latt seg gjøre blant annet fordi *mise-en-scène* er et teknisk virkemiddel, som ikke er knyttet til et spesielt medium. *Mise-en-scène* kan være den samme på en teaterscene, i en tegneserie som i en film. En fremgangsmåte for filmproduksjonen for å oppnå en lik *mise-en-scène* som de grafiske romanen var å bruke Millers grafiske romaner som *storyboard* (Miller & Rodriguez 2005:79). *Storyboard* er små tegnede bilder, konstruert akkurat som en tegneserie. Laget på forhånd av en filminnspilling, for å hjelpe filmproduksjonen å visualisere hvordan den ferdige filmen skal se ut. *Storyboard* avgjør hvordan alt i filmbildet skal komponeres og stå i forhold til hverandre. *Storyboard* er et viktig teknisk hjelpemiddel, ikke bare for å finne ut hva som skal befinne seg innenfor billedrammen i *mise-en-scène*, men også for hvordan filmens *mise-en-scène* skal filmes. *Storyboard* konstruerer også et utgangspunkt for innfallsvinkel, fokus i komposisjonen og distanse til handlingen.

Mise-en-scène har gjennom filmhistorien opplevd en del kritikk. En av årsakene til det, er at den er blitt kritisert etter en realistisk standard. Siden film har egenskapene som skal til for å visuelt gjengi det man ser i virkeligheten, har mange gjennom historien også kritisert mise-en-scène ut fra en slik synsvinkel. Det har vært alt ifra kritikk av urealistiske kulisser, til kritikk av en tilsynelatende urealistisk gjengivelsen av skuespillerens rollefigur. I senere tid har man klart å forkaste dette synet til en viss grad. Utgangspunktet for kritikken har blitt gitt ut fra filmens og mise-en-scènes intensjoner. Man fant ut at kritikk fra et realistisk standpunkt ble unyttig i filmer som ikke tok høyde for å gjengi realistiske aspekt. Et tidlig filmhistorisk eksempel på det er *Dr. Caligaris kabinett* (1920). Intensjonen med dens bruk av mise-en-scène var å gjengi en gal manns indre psykologiske oppfatning av verden rundt seg (Bordwell & Thompson 2004:177). Dette utgangspunktet for kritikk har gitt rom for filmer som *Sin City* i filmhistorien. Målet med dens mise-en-scène er ikke å gjengi visuelle virkelighetsoppfatninger, men gjengi visuelle oppfatninger i henhold til Millers grafiske romaner.

Filmatiseringens fokus på å gjengi Millers mise-en-scène, har ført til at filmens mise-en-scène er blitt så tydelig og dominerende i den narrative handlingen at det opprettes et sterkt fokus på mise-en-scène i seg selv, som til tider på fører oppmerksomhet vekk fra selve handlingen. I klassisk Hollywoodfilm er mise-en-scène og andre stilistiske element som oftest usynlig, fordi det bygger opp under sjettet (Bordwell 1985:52). Det er for eksempel en av grunnene til at man som oftest gjengir ” handlingen” fra filmen til naboen når man kommer hjem fra kino, og ikke hvilken farge skjorten til den ene personen hadde. Det er derimot et viktig moment ved filmatiseringen av *Sin City*, som ikke kan ignoreres. Det er noe som denne gjennomgangen av mise-en-scène vil drøfte i de kommende avsnittene.

Den formen for mise-en-scène som vises i *Sin City* kan falle innunder en av kategoriene til teoretikeren Adrian Martin han kaller manneristisk. Han deler mise-en-scène generelt inn i tre kategorier: *klassisk*, *ekspressiv*, og *manneristisk* (Elsaesser & Buckland 2002:83). Den klassiske mise-en-scène er utelukkende motivert for å bygge oppunder og forsterke handlingen i filmen. Den ekspressionistiske mise-en-scène brukes for å fremheve spesielle poeng eller den generelle stemningen i filmen. Mens den siste formen for mise-en-scène er manneristisk og har ingen funksjon. Den er

uavhengig og selvstendig, og adskiller seg i fra filmens handling. (Elsaesser & Buckland 2002:83-89).

I analysen av filmatiseringens mise-en-scène vil det bli rettet et fokus på hva som befinner i mise-en-scène i de grafiske romanene, kontra filmen. Det vil og bli rettet et fokus på hvordan filmproduksjonen teknisk har gått frem for å oppnår en troskap mot Miller grafiske romaner, som på den måten skapt en manneristisk mise-en-scène.

5.4.1 Digitalisering av mise-en-scène

Rommet kalt setting, der filmens eller tegneseriens handling er satt i, er en del av mise-en-scène. Det innebærer bevisst bruk av kulisser, bakgrunner, farge, og rekvisitter i handlingens rom. Flere av disse materielle aspektene ved settingen ble fjernet ved filmatiseringen av *Sin City*, og erstattet med digital gjengivelse. Det gjaldt i stor grad kulisser og bakgrunner. Filmens fysiske handling i form av skuespillere ble filmet mot en grønn bakgrunn, også kalt en *green screen*. I pre- og postproduksjonen ble det deretter laget en annen film med visuelle gjengivelser av Millers settinger fra romanene. Og tilslutt ble de to filmene satt sammen, og den grønne bakgrunnen erstattet med de digitale gjengivelsene (DVD- ekstramateriale). Å filme mot en grønn bakgrunn har sine røtter i filmteknikk allerede etablert tidlig på 1900-tallet. Skuespillerne i bevegelse ble filmet mot en hvit, svart eller blå bakgrunn og i post produksjonen ble de klippet ut og ”limet” i en annen film med bakgrunner i bevegelser. Det betegnes for *travelling matte* og blir utført på samme måte i dag bare ved hjelp av dataprogram, i stedet for å bli gjort manuelt (Bordwell & Thompson 2004:247)

Som en konsekvens av sammensetningen av flere filmer hender det at skuespillerne ikke alltid spiller fysisk mot hverandre, slik det derimot kan se ut til i det ferdige resultatet. Det skjedde i prosessen av filmatiseringen av *Sin City*. Skuespillerne Mickey Rourke og Elijah Wood møtte hverandre første gang etter filmens utgivelse, men spiller mot hverandre som Marv og Kevin i *The Hard Goodbye* (DVD-ekstramateriale). En digitalt laget film som *Sin City* består altså vanligvis av minst to filmer. En for å filme skuespillernes handlinger i forgrunnen, og en for filmens bakgrunner og kulisser. Det finnes også andre måter å lage levende digitale bilder mot grønn eller blå bakgrunn. I dagens tv-produksjoner kan man blant annet konstruerer 3D settinger som filmes gjennom et *motion control* 3D kamera. Det innebærer at hvor

enn personen beveger seg i forhold til den grønne eller blå bakgrunnen så følger de virtuelle settingene etter, og forandrer seg i korrelasjon med de nye vinklingene av rommet. Dette har blitt en standard for mange nyhets- og sportssendinger de siste årene (Foster 2010: 279-294).

Grunnen til at de fleste digitale filmproduksjoner i dag bruker en grønn og ikke en blå bakgrunn kommer av forskjellige grunner. Jeff Foster som har jobbet med digital tv- og filmproduksjon i over 20 år, mener at dette ikke er konstant men at det tilfeldigvis passer med dagens tilgjengelige teknologi. Den første årsaken er at de fleste *High Definition*-kamera som brukes til digital filmproduksjon i dag har sensorer som kanalisere fargene rødt, grønt og blått for å danne et fotografisk bilde. Visse systemer som har blitt konstruert, har ført til at de fleste kameraene i dag har et forhold som registrerer mer grønt enn de andre fargene, som danner et 4:2:2 forhold. Grønt = 4, Rødt = 2 og Blått = 2. Det gjør at grønn gir mer fotografisk informasjon å jobbe med, enn de andre fargene. Andre grunner til at grønn foretrekkes overfor eksempel blå bakgrunn, er at grønn er en mer lyssterk farge som gjør at den også reflekterer mye lys. Dermed er det mange penger og ressurser å spare på lyssettingen av en film. Blått kan brukes fortrinnsvis om personene som filmes for eksempel har blondt hår, noe som gir en bedre kontrast. Rødt brukes i mindre grad fordi det er en farge som finnes i de fleste hudtoner, og det er vanligvis mennesket som er det sentrale fokuset i en film. Rødt danner et misforhold i bildet ved at fargen blir dominerende og gir ubalanse. (Foster 2010:17-22,192-200)

Ikke alle delene av mise-en-scène ble digitalt konstruert i filmatiseringen av *Sin City*. Det gjaldt for eksempel skuespillernes bruk av rekvisitter og kostymer. Av praktiske årsaker ville det blitt ressurskrevende å gjengi noe digitalt som enkelt kan bringes til det stedet der filmen ble filmet. For det andre var det betryggende for skuespillerne å ha noe annet enn den grønne bakgrunnen å forholde seg til, når de skulle leve seg inn i figurens rolle i handlingen, og gi en god skuespillerprestasjon (DVD-ekstramateriale). Å gjengi kostymer og rekvisitter som skuespillerne er i fysisk kontakt med, kan og være vanskelig å gjengi på en tilfredsstillende måte i digitalt format. En av grunnene til det kan skyldes at materialene fremstår som mer statiske enn i virkeligheten, og sømmene mellom digitale objekter og den fysiske personen kan avsløre misforhold. For eksempel kan deler av grønne bakgrunnen kan skinne

igjennom, der filmskaperne ikke har klart å kombinere filmene sammen (Foster 2010).

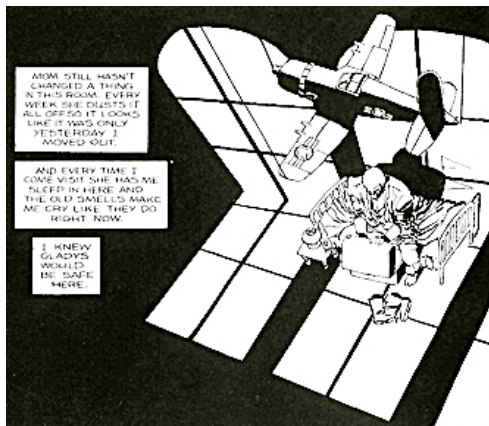
5.4.2 Forenklet uttrykk

En av grunnene som har gjort det mulig for filmskaperne å gjengi Millers grafiske settinger og bakgrunner til digitalt format, er fordi han har et forenklet, abstrahert og stilisert uttrykk. Det vil si at mange små detaljer utelates. Det forenklede uttrykket har gitt filmskaperne en viss tolkningsfrihet i henhold til utformingen av setting og bakgrunn i filmen. Et forenklet og stilisert uttrykk er noe som kjennetegner tegneseriefenomenet generelt, men Miller har en unik måte å gjøre det på som filmskaperne fant mange kreative løsninger for å gjengi i filmen.

5.4.3 Bakgrunner og omgivelser i et forenklet uttrykk

Miller tegnet hovedsakelig de grafiske romanene i svart og hvitt. Det finnes ingen graderinger fra svart til hvitt i form av gråtoner. Dermed blir det estetiske uttrykket svært kontrastfylt. Han bruker minimalt med skravering, et virkemiddel som vanligvis tas i bruk for å få frem gråtoner og milde graderinger. Skravering er også av de virkemidlene som er med på skape volum og tredimensjonale former i et tegnet bilde. Miller var derimot mer opptatt av å fremstille store flater og konturer (omriss i form av linjer).

I flertallet av panelene i de grafiske romanene er bakgrunnene helt hvite eller svarte. I de mer detaljerte bakgrunnene er objektene smeltet sammen til store heildekkende hvite eller svarte flater. For å beskrive enda mindre detaljer i bakgrunnene, ble det ofte brukt rette horisontale eller vertikale geometriske linjer, som enten fremstilles som svarte linjer på en hvit bakgrunn eller hvite linjer på svart bakgrunn.



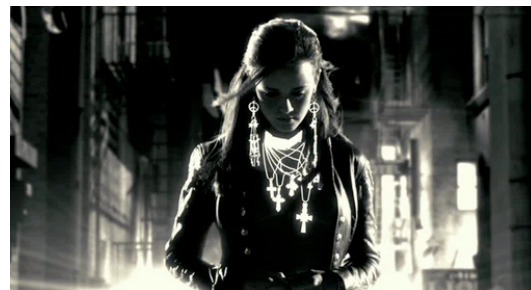
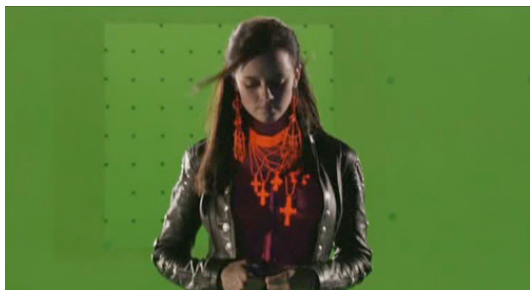
Bilde 8: Positiv form. **Bilde 9:** Negativ form. **Bilde 10:** Geometrisk bakgrunn/omgivelser. **Bilde 11:** Horisontale linjer i bakgrunn.

Grunnen til at Miller kan utelate mange detaljer, er hans bevisste bruk av, positive og negative former. Det vil si at de gangene han har fremstilt komposisjonen i positiv form er objektene svarte, og omgivelsene eller tomrommene rundt hvite. De gangene han derimot har valgt å fremstille komposisjonen i negativ form, er objektene hvite, og tomrommene rundt objektene fremstilt i svart. Spesielt bruken av negativ form er svært lite naturalistisk og er vanskelig å oppnå uten å bruke spesielle effekter i film. Positiv form kan derimot oppnås til en viss grad med motlys som skaper silhuettform som man se i virkeligheten. Det kan for eksempel oppnås ved at en form blokkerer lyskilden. Da blir objektet svart, og det rundt objektet mye lysere.



Bilde 11 og 12: Filmbilder i negativ form.

I filmatisering løses den estetiske problematikken mellom negativ og positiv form, i mange av tilfellene ved å bytte ut filmbildet med et datamanipulert og animert bilde (bilde 11 og 12). I andre tilfeller løses det ved at oransje/røde neonfarger (selvlysende) ble brukt til å dekke objektene som skulle ha negativ form. Forså å kaste et blått neonlys mot det selvlysende området av settingen (imdb.com/DVD). De selvlysende områdene fikk dermed da en sterk intensitet, og fungerte som markører i etterarbeidet av filmen. Bruken av komplementærfarger var nok grunnen til at intensitet ble sterk. Det oransjerøde er for eksempel komplementær, til den grønne bakgrunnen, og komplementær til det blå neonlyset. Noen sentrale eksempler på slik teknikk brukt i filmen er slippet og sårene til Hartigan, brillene til Kevin, bandasjen til Marv, blodet til Jackie Boy, Manutes øye og smykkene til Becky som bildeeksempelet nedenfor viser.



Bilde 13: Becky mot *green screen* under innspilling. Smykkene er dekket med selvlysende materiale
Bilde 14: Resultatet av teknikken i filmen *Sin City*.

5.4.4 Materielle kulisser

Foruten at det meste av bakgrunner og kulisser er digital rekonstruert i filmatiseringen, finnes det er par unntak i filmen hvor de har brukt materielle kulisser (DVD- ekstramateriale). Det kan man også merke i filmen. *Kadie`s Pecos Club* er et samlingspunkt for flere av historiene i romanene og filmatiseringen, og flere fortellinger streifer hverandre i denne baren. Det som hovedsakelig kjennetegner

stedet i de grafiske romanene er cowboy-kostymene til personalet som jobber der, og scenen den eksotiske danseren Nancy i samme kostyme befinner seg. Foruten det, ville baren ha falt innunder kategorien av en hvilken som helst bar, med noen drikkende mennesker rundt en karakterløs bardisk. I filmen har baren fått mange flere karakteristiske detaljer som man ikke finner i romanen, for eksempel en mengde med lysende neonlyskilt og en tobakksautomat som refererer til coveret på første utgave av *Booze Broads & Bullets* fra 1998. Settingen er generelt lyssatt med svak bruntone, noe som skiller seg vesentlig fra de fleste andre scener i filmen. Leiligheten til Shellie, og sykehussettingen i den siste scenen av filmen, er også bygget materielt. Og man ser generelt flere detaljer og objekter i settingen.

5.4.5 Regn og snø i setting

Naturen som fremstilles i de grafiske romanene er en viktig faktor for settingene i fortellingene. Fremstillingen av regn og snø er for eksempel et spesielt dominerende moment, som påvirker settingens utseende dramatisk til tider. Det er en faktor som kan oppfattes litt merkelig for de fleste lesere av *Sin City*. Ved å ha lest de grafiske romanene vet man at Miller har satt *Sin City* universet i et tørt og varmt klima der det sjelden regner. Palmetrær, kaktuser og andre tropiske planter er en del av vegetasjonen. Og dyrene som tilfeldige ganger dukker opp i settingene er diverse øgler, firfiser, og skilpadder (Miller 1991:85) Miller via Marvs indre monolog, beskriver og bortforklarer regnet i *The Hard Goodbye* ved at det sjelden regner mer enn to ganger i året, men at når det virkelig regner blir fortøene til glass, og det gir frysninger inn til beinet (Miller 1991:129). Det er til tross for at 12 av 17 fortellinger fra *Sin City* har snø eller regn som et element i settingen på et eller annet tidspunkt i fortellingene. I filmatiseringen av *Sin City* har man utelatt å fremstille tropisk vegetasjon som i Millers grafiske romaner. Men både regn og snø er en vesentlig del av settingen. Det kan tolkes som om filmen bevisst vil assosiere seg med stilistiske aspekt som kan relateres til *film noir* -stilen, der regn vanligvis opptrer i settingene. Det fungerer kanskje bedre for filmens helhetlige uttrykk enn de selvmotsigende klimatiske forandringene til Miller.

5.4.6 Kostymer

Selv om det meste av bakgrunner og kulisser i *Sin City* ble digitalt rekonstruert, er det i stor kontrast til filmatiserings fokus på gjengi personenes materielle bekledning, utseende og objekter. Det er det Miller i størst grad har valgt å fokusere på, og tegner

detaljert i romanene. Derfor er det et naturlig grep av filmproduksjonen å fokusere på det samme.

Kostymene og bekleddingen til figurene har mye å si for det visuelle uttrykket i de grafiske romanene og i filmen. Det tar mye oppmerksomhet og er ofte en sentral del i panelene og i filmbildet. Enkelte ganger er kostymene også en bevisst del av den narrative handlingen. Et eksempel på det, er Marvs besettelse av fine frakker. I *The Hard Goodbye* bytter han frakk to ganger, til fordel for en finere. Men for å få fatt på den nye frakken, kjøper han den ikke i butikken. Men tar de i arv etter mennene han myrder. Først komplimenterer han de på frakkene i dialogen, deretter myrder han dem. Andre gang Marv i *The Hard Goodbye* komplimenterer en frakk når han sier: ” Now that there... that there is one damn fine coat you’re wearing”, vet man hva som er hans neste handling i fortellingen (Miller 1991:125).

Frakker er et vanlig klesplagg i *Sin City*. De fleste menn i *Sin City* bærer store flagrende frakker. Det forteller leseren og tilskueren at handlingen ikke er satt i nåtiden. Det er sjelden at man i dag ser menn i frakker. Men på 40- og 50-tallet var det normalt og moteriktig. Det er igjen et stilistisk moment som forbinder *Sin City* med *film noir*, og den tidsepoken de filmene representerer. Som tidligere nevnt er flere av kostymene i *Sin City* forbundet med et bestemt sted. Spesielt de kvinnelige kostymene knyttet til *Old Town* og *Kadie’s Pecos Club*. Men kostymer er og forbundet til bestemte figurer. Frakken er som sagt en del av Marvs karakter fordi han kommenterer det i dialog. *Converse*-sko er et annet eksempel, og er et utpreget trekk ved Dwights bekledding. Man legger merke til skoene i settingen fordi de bærer logoen til det kjente skomerket. I filmen i motsetning til de grafiske romanene har skoene hans en sterk rødfarge som gjør dem ekstra synlige.

Mange av de kvinnelige figurene er ofte tegnet halvnakne av Miller, men i filmen finnes det få spor til nakenhet. Figurene Nancy, Shellie og Gail vises i mer påkledding i filmen, enn i de grafiske romanene. Det har nok mye å gjøre med skuespillernes klausuler. Det vil si innskrenkende tilleggsbestemmelser som er knyttet til kontrakten deres. Og som innebærer rettigheter skuespilleren har i forhold til hva som skal fremstilles av dem i filmen, i sammenheng med konteksten det vises i. Jessica Alba skal visstnok hatt innvendiger til nakenscener i sin rolle som Nancy (imdb.com). Og i filmen har hun en skinnbikini overdel på seg, i stedet for å gå toppløs som i figuren

gjør i Millers romaner. Skuespillerne som spiller Lucille og Goldie viser nakenhet, men da er filmens handling mer uskyldig. Nakenheten er da ikke knyttet til betalt sex eller vold. Som en konsekvens av mer påkledning i filmen, får filmen jevnt over et midlere uttrykk. Det blir ikke like rått og brutalt som i romanene. Men derimot mer publikumsvennlig, fordi moralske holdninger og verdier ikke blir satt på prøve. I dette tilfellet av adaptasjonen er altså troverdigheten til Millers uttrykk i de grafiske romanene forkastet, mest sannsynlig av hensyn til publikum og skuespillerne.

5.4.7 Sminke

For å få til en lik gjengivelse av figurene i *Sin City* måtte flere av skuespillerne gå gjennom en omfattende sminkeprosess som blant annet innebar å få deler av ansikt og kropp dekket av gummipoteser. Det gjaldt spesielt Marv spilt av Mickey Rourke, Jackie Boy spilt av Benicio Del Toro, Hartigan spilt av Bruce Willis og *That Yellow Bastard* spilt av Nick Stahl. Mickey Rourkes ansikt ble først *cyberscannet* i 3D. Deretter ble det laget en skulptur av hodet hans, basert på 3D bildene. Og ut fra det laget de proteser av gummi for å få ansiktet til Rourke i samme struktur som Marvs. Det var spesielt hake, nese og panne som ble fremhevet med protesene. Det samme ble gjort med deler av Benico Del Toros ansikt. Nick Stahl var den av skuespilleren som gjennomgikk den største forvandlingen for å bli til *That Yellow Bastard*. Store deler av hode og kropp ble dekket av gummipoteser og deretter malt blå som i postproduksjonen ble omgjort til fargen gul (Miller & Rodrigues 2005:103-121).

Bruce Willis var den skuespilleren som trengte minst sminke av de nevnte. I filmen får han et karakterisk arr i form av et kryss i pannen for å ligne Hartigan. I alle tegningene av Hartigan er arret svært synlig, derfor ble det viktig å få det rett også i filmen. Overnaturlig og dramatisk bruk av sminke i filmatiseringen understreker at *Sin City* ikke befinner seg i en naturalistisk genre, men i en svært ekspressiv og stilisert genre som vil få frem et poeng ved å karikere figurenes utseende. Det er så tydelig at det har blitt gjort justeringer på noen av skuespillernes utseende at det til tider blir til en stilistisk attraksjon i filmbildet. Den overdrevne bruken av sminke er også noe som direkte henviser til Millers grafiske romaner, og gjør at filmen holder seg tro til adaptasjonen.

5.4.8 Rekvisitter

Våpen og biler er rekvisitter man ikke kan unngå å legge merke til i *Sin City*. Objektene Miller tok utgangspunkt da han tegnet *Sin City* kan spores til ting man

finner i virkeligheten. Men Miller selv brukte bare små modeller og andre kilder for å gjengi disse objektene. Han brukte for eksempel små lekebiler som modeller for å tegne bilene han fremstiller i de grafiske romanene (Miller & Rodriguez 2005:195). Bilene i *Sin City* kan dateres fra midten av 1930-tallet til slutten av 50-tallet. Det er igjen et stilistisk grep som knytter Millers *Sin City* til *film-noir*, på grunn av tidsperspektivet. Det finnes også enkelte unntak med moderne bilder i *Sin City*. Bilen til presten som Marv myrder er for eksempel en Mercedes fra 1990. Og Schlumps Ferrari Targa, 1989 modell (ibid.:204). Siden filmens handlings utelukkende ble filmet mot en grønn bakgrunn, ble bilene tatt inn i et trangt filmstudio. For å simulere at de kjører i filmen ble bilene satt på et bevegelig podium (DVD- ekstramateriale).

Sin City er voldelig og blodig, og utallige våpen til å utføre de blodige handlingene blir presentert grundig i de grafiske romanene og i filmatiseringen. De fleste av våpen og andre små artefakter ble spesiallaget etter Millers design til filmen, og noe ble funnet gjennom filmproduksjonens ressurser. Samuraisverdene til Miho var blant annet gjenbruk fra *Kill Bill* filmene, og tilhørte gjengen ”the crazy 88” (Miller & Rodriguez 2005: 82-85).

5.4.9 Farge i setting

Farge i likhet andre deler av *mise-en-scène*, er et virkemiddel som kan plasseres bevisst innenfor bilderammen både i grafiske romaner og film for å forsterke visse deler av settingen, og for å føre tilskuerens blikk i en bestemt retning. Farger har en stimulerende effekt på menneskets synssans og følelsesregister. Fargeteori kan for eksempel fortelle oss at varme farger kommer mot oss, mens kalde farger flykter fra oss (Bordwell & Thompson 2004:182). Dermed blir det naturlig å påføre varme farger, eller farger med sterk intensitet på de elementene i settingen man vil konsentrere handlingen rundt. Mens de mindre viktige elementer kan få kalde farger med svak intensitet. Farger kan også brukes symbolsk i en setting. I vår og andre kulturer er farger sterkt knyttet til symbolikk. Rødt er for eksempel en intens farge. Den er aggressiv og irriterer øynene våre, men det er også blodets farge, derfor sentrerer symbolikken av rødfargen seg rundt livskraft, lidenskap, temperament og kjærlighet. Blått er en kontrastfarge til rødt. Den er kald, fordi det er havet og himmelens farge. Dermed forbindes blått ofte med renhet og distanse. Fargesymbolikk kan også spores i de grafiske romanen og i filmatiseringen, men ikke konsekvent.

Farge er en svært viktig del av mise-en-scène og det stilistiske uttrykket i de grafiske romanene og filmatiseringen av *Sin City*. Teknisk sett er filmen egentlig filmet i farger, men det ferdige resultatet ble produsert i svart og hvitt (og alle gråtonene mellom). Men som et ekstra stilistisk element i filmen ble det likevel tilført farge på visse element i filmbildet i postproduksjonen. Det ble gjort delvis i henhold til Millers bruk av farge på visse element i de grafiske romanene. I de fire fortellingene som gjengis i filmen, er det kun *That Yellow Bastard* som opprinnelig har fargeelement. Og det er fargen gul på *That Yellow Bastards* hud. Det finnes opprinnelig ingen fargebruk i *The Customer is Always Right*, *The Hard Goodbye* eller *The Big Fat Kill* i grafisk utgave. I filmen har Rodriguez valgt å utvide fargepaletten, og gått bort ifra hva som faktisk vises i de grafiske romanene. I filmatiseringen representeres alle fortellingene med noen få fargeelement hver. Fargepaletten er begrenset til rødt, gult, blått og grønt. Og i noen få scener inne på *Kadie's Pecos Club* og i *Old Town* er det jevnt over brukt svake bruntoner.

Om man leser andre grafiske romaner av Miller om *Sin City* vil man oppdage at han har brukt farge ved flere anledninger annet enn i *That Yellow Bastard*. Første gang han brukte farge i en fortelling var i 1994 med novellen *The Babe Wore Red*. Da ble rødt presentert, som tittelen indikerer. Miller har brukt farge i totalt sju fortellinger fra *Sin City*. I hver av fortellingene fremstilles kun en farge med unntak av den grafiske romanen *Hell and Back* som viser et bredt spekter av farger, gjennom en stor del av fortellingen.

At Miller har valgt å bruke farge i enkelte tilfeller i de grafiske romanene kan virke som tilfeldige stilistisk valg, med hensikt om å fange leserens oppmerksomhet. Men det kan og tolkes på andre måter. En måte er at han bevisst prøver å fremheve et symbolsk kontrastforhold i den narrative handlingen. I alle tilfellene unntatt den ene sekvensen i *Hell and Back* er den utvalgte fargen for fortellingen alltid bundet til en bestemt figur. I *The Babe Wore Red* utgir den kvinnelige figuren seg for å være prostituert, i en sexy rød kjole og med røde lepper. Men det viser seg i slutten av fortellingen å være et skalkeskjul. For egentlig er hun i prosessen av å bli en nonne. Ved bruk av fargen rød har Miller fremhevet et kontrastforhold i handlingen mellom seksualitet og spiritualitet. Fargen gul brukes på *That Yellow Bastard* i fortellingen med navn, for å fremheve at han unormal i forhold til de andre figurene i fortellingen som er hvite. I *Blue Eyes* brukes fargen blå på hovedfigurens øyne og klær, for å

fremheve hennes uskyld ovenfor de andre figurene. Men egentlig er hun en kaldblodig morder. I *Daddy's Little Girl* har klesplaggene til datteren i fortellingen en babyrosa farge. Og i likhet til *Blue Eyes* er det for å fremheve en uskyld som faktisk ikke eksisterer i selve figuren.

Man kan i filmatiseringen se at farger flere ganger blir brukt på samme måte som Miller gjør i de grafiske romanene. Et eksempel er figuren Becky i *That Big Fat Kill*. I romanen er øyene hennes tegnet i svart og hvitt, men i filmen har øynene hennes fått en klar blå farge, som er med på å understreke det uskyldige uttrykket hun har i dem. Men hun viser seg tilslutt å være en forræder i fortellingen. Det er en lik bruk av blåfarge som i *Blue Eyes*, *Wrong Turn*, *Wrong Track* og *Hell and Back* på figuren Delia.

De vesentlige fargeforskjellene mellom Millers *Sin City* og Rodriguez *Sin City* er flere. Rodriguez utvalg av fargeelement i filmen kan virke enda mer tilfeldig enn Millers. Selv om man kan argumentere for at fargeelementene i filmatisering er med på å forsterke den narrative handlingen, så kan man like gjerne argumentere imot en slik bruk av farge. At figuren Goldie har fått gul hårfarge, er noe som forbinder figurens navn til fargen. Navnet Goldie kan for eksempel være en forkortelse for ordet *goldielocks*, som er et kallenavn i engelsk terminologi for mennesker med lyst gyllent hår. Dermed fungerer farge og navn sammen i den narrative handlingen. Men hvorfor har Rodriguez for eksempel valgt å fargelegge Dwights *converse*-sko røde er vanskelig å argumentere for. Er det for at de røde skoene skal passe sammen med den røde bilen hans? De røde skoene kunne like gjerne ha vært grønne, gule eller svarte uten at det ville fått noe innvirkning på filmens handling. Fargen på skoene eller bare skoene i seg selv kommenteres heller aldri i handlingen, slik som Marv gjør med sin fornyelse av frakker. Det er rett og slett noen røde sko som befinner seg i en svart og hvit film. Fargen på skoene er dermed et så sterkt stilistisk element i filmen at det befinner seg der kun på egne premisser, og kan tolkes som manneristisk mise-en-scène som Adrian Martin betegner det.

Gjennom hele filmen finnes mange tilfeller av fargebruk i Rodriguez *Sin City* som kan virke både underbyggende og tilfeldig. Det første tilfellet av fargebruk kan man finne allerede i introduksjonsfortellingen. I *The Customer is Always Right* vises farge kun på den kvinnelige figuren i filmen. Kjolen hennes er rød og øynene hennes blir

grønne. I *That Yellow Bastard* er det som sagt fargen gul som går igjen i flere scener og dominerer fortellingen. Men i scenen der er Hartigan besøker *Kadie's Pecos Club* vises stedet i flere bruntoner og det henger neonskilt rundt i lokalet i grønt, gult, rødt og blått.

Blod ser man masse av både i romanene og i filmatiseringen, men fremstillingen av det er til tider forskjellig. I Millers romaner gjøres det som regel i negativ form. *That Yellow Bastard* skiller seg ut med sitt gule blod i begge mediene. Men i filmatiseringen generelt veksles det sporadisk mellom negativ form (selvlysende hvitt) eller fargen rød. Fremstillingen av blodets farge kan virke tilfeldig. Men et interessant moment er at Rodriguez fremstiller rødt blod i de tilfellene filmbildet kommer nært innpå figurene spesielt med scener der Marv og Hartigan blir slått. Og hvitt blod i de scenene man opplever en viss distanse til figurene.

Billykter og sirener er også noe som gjennom hele filmen fremstilles i rødt. I *The Hard Goodbye* er det hovedsakelig to elementer med farge som tiltrekker tilskuerens oppmerksomhet. Det er Goldies gule hår og de røde silkelakene i den hjerteformede sengen hun og Marv tilbringer den ene natten sammen. Men det finnes også diverse andre elementer som Marvs gule pillerboks. I scene der han kaster gule flammer inn gården *north cross and Lennox*, er fargen brukt kausalt for å hentyde at flammene like etter er årsaken til at gården eksploderer opp i gule flammer. Den røde kåpen til Goldie, og de grønne øynene til kardinal Roark, og ikke minst alt det røde blodet som fremstilles i større grad enn i de andre fortellingen er også andre fargeaspekt. *The Big Fat Kill* er den fortellingen i filmen som viser farge hyppigst og i flest nyanser. Det starter med Dwights røde *converse*-sko og *cadillac*. Jackie Boy har en turkis Ford *t-bird*. Mihos klær skinner i mørkblått og rødt i lyset av tordenværet. Becky har klare blå øyner som tidligere nevnt, men i en lysere tone og annen nyanse enn Jackie Boys bil og Mihos klær. På vei mot *The pits* belyses Dwight og Jackie Boy i gult, blått, rødt og grønt vekselvis. Figuren Manutes mangler et øyet som er erstattet med en gullkule. I sluttscene når alle i banden blir drept er himmelen dramatisk, med tordenrøde skyer.



Bilde 15: *That Yellow Bastard* med selvlysende gult blod. **Bilde 16:** Marv og Goldie sett i direkte fugleperspektiv. **Bilde 17:** røde lepper og rød kjole **Bilde 18:** blå øyne

Man kan stille spørsmål ved hvorfor Rodriguez har valgt å utvide fargepaletten i filmen? Det er mange argumenter for, og et vesentlig argument imot. Argumentet imot er at de strider imot troskapen filmen så gjerne vil ha opp mot Millers *Sin City*. Men tilgjengjeld danner det en helhet og flyt i filmen. Det blir en rytme og et estetisk mønster i filmen som tilskueren kan forholde seg til. Om bare *That Yellow Bastard* hadde fremstilt farge, ville det kanskje sendt ut feil signaler til publikum. Fortellingen ville fått en opphøyet status i forhold til de andre fortellingene, ved at den så unikt hadde skilt seg ut. Ved å bruke de samme aspektene av farge overalt i filmen, blir fortellingene stilistisk likestilt hverandre. Dersom Rodriguez hadde valg å fjerne farge fra filmen totalt ville de også ha sendt ut feil signaler til publikum. For gulfargen i *That Yellow Bastard* er så tilstedværende i Millers grafiske roman, at det ville vært en merkelig avgjørelse å overse et så sterkt stilistisk grep i en adaptasjon som idealiserer troskap til referanseverket.

Det er også et kreativt aspekt fra filmproduksjonens side å bruke mer farge. De har tilført *Sin City* noe nytt ved adaptasjonen. Utvikling og evolusjon er alltid mer interessant enn kopiering. Det er da selvfølgelig tatt i betraktning at disse to mediene i utgangspunktet danner et selvstendig uttrykk, som er selve grunnlaget for denne oppgave. Et annet aspekt ved fargebruken som diskutert ovenfor, er at farger er et sterk virkemiddel å ta i bruk for å fange tilskuerens interesse og dermed også av stor

interesse for filmproduksjonen. Og det blir spesielt effektivt i en film som i utgangspunktet ikke har farger.

5.4.10 Lys og skygge

Lysets fremste oppgave, i samspill med skyggen, er å beskrive overflater. Der lyset ikke strekker til, fyller skyggen ut. Lys og skygge kan blant annet gi svaret på om man ser på noe skarpt/mykt, ruglete/flatt eller reflekterende/matt. *Høylyset* er betegnelsen på det skarpeste lyset som finnes, og legger seg alltid på den delen av et objekt som får mest lys (Bordwell & Thompson 2004:191). For å få et sterkt høylys, bør det ikke være så mange andre lyskilder i rommet, skyggene blir da mørke og forsterker høylyset. Det finnes to hovedformer for skygge, kalt *egenskyggen* og *slagskyggen*. Egenskyggen befinner seg på objektet, og definerer objektets form og overflate. En slagskygge i motsetning til egenskyggen oppstår når et objekt blokkerer lyset. Slagskyggen er heildekkende svart. Den legger seg langstrakt på baksiden av objektet som blokkerer lyset. Dens hovedfunksjon som virkemiddel er å skape romfølelse, fordi den understreker en distanse til selve objektet. Både egenskyggen og slagskyggen kan forekomme samtidig, siden de har to ulike funksjoner. Egenskyggen definerer objektet, og slagskyggen omgivelsene (ibid.).

Høylys, egenskygge og slagskygge er de virkemiddelene av lys og skygge Miller bruker mest i de grafiske romanene. Han fremstiller også en del silhuetter som oppstår ved at objekt blir belyst bakfra og mot tilskueren. Objektet blir mørkt og omgivelsene rundt lysere. Denne lysbruken kan også få frem en positiv form som tidligere nevnt i teksten. All lys og skygge Miller bruker er svært synlig, fordi han sjonglerer kun kontrasten mellom svart og hvitt. Millers spill mellom lys (hvitt) og skygge (svart) kan relateres *chiaroscuro*. En italiensk betegnelse på kontrasten mellom ekstrem bruk av lys og skygge som fremhever kontrasten mellom de to. Resultatet av virkemiddelet er at deler av objektenes former ofte forsvinner inn i svarte skygger og er bare hintet frem ved et skarpt høylys (ibid.:196).

I filmmediet ønsker man også enkelte ganger å få frem en *chiaroscuro*-effekt. Det gjøres som regel med *low-key lighting* som har utgangspunkt i Hollywoods tradisjonelle tre-punkts belysning. Som består av et bakgrunnslys, et utfyllingslys nært kamera og et hovedlys som kastes diagonalt fra en av sidene i fronten nært

bilderammen, for å gi objektene/personenes ansikt får egenskygge og form (Bordwell & Thompson 2004:194-5). I *low-key lighting* oppnås *chiaroscuro*-effekten ved å bruke et sterkt hovedlys, som gir et dominerende høylys. Mens utfyllingslyset og bakgrunnslyset spiller en mindre rolle. Denne typen lyssetting har vært spesielt mye brukt i genrefilmer som grøssere og krim, på grunn av den mystiske og skumle stemningen det utstråler. Og er spesielt assosiert med 40- og 50-tallets *film noir* (ibid.:196, Place & Peterson 2003:66-67). *Chiaroscuro* er nok et virkemiddel som forbinder Miller og *film noir* sammen.

Miller bruker konstant effekten av høylyset. Og det kommer fra mange forskjellige vinkler samtidig, noe som i en naturalistisk fremstilling ville resultert i gråtoner. Men som ikke skjer i romanene. Den elementære forskjellen mellom lyssetting i filmatiseringen og de grafiske romanene, er filmatiseringens graderinger i gråtoner fra det helt svarte til det helt hvite, i motsetning til Millers svarte og hvite uttrykk. Konsekvensen av gråtoner, er at formene i filmen får mer volum og tredimensjonal form. Forholdet mellom lys og skygge som Miller fremstiller ville vært imot spillefilmens hensikt, som er å skape tredimensjonal form på todimensjonalt plan. Om man i stedet hadde adaptert *Sin City* og gjort det til en animasjonsfilm ville mulighetene for å gjengi Millers lyssetting vært nøyaktig. For å likevel oppnå en mest mulig lik lyssetting som Miller, har Rodriguez tatt utgangspunkt Hollywoods *low-key lighting* og deretter malt på høylys og skygger i postproduksjonen av filmen.

I filmen får skuespillerne kontinuerlig sterkt lys på seg, fra minst to sider. Et sterkt diagonalt lys som lyser opp halvdelen av figuren til skuespilleren og et sterkt lys som lager et omriss av i form av høylys på motsatt side av skuespilleren. Det har ført til at den sentrale delen av ansiktet og kroppen til skuespillerne har blitt etterlatt i halvmørke, men på grunn av omrisset skapes det likevel kontrast til de mørke omgivelsen. Baklys som det også brukes mye av er med på å forsterke en silhuett-effekt og omrisset av personene. Ved at Rodriguez har brukt et sterkt høylys for å lage omriss av personene, har det tillatt ham å holde resten av lyssettingen mørk, slik at de står seg ut ifra den mørke bakgrunnen ved bruk av høylys på tilsvarende måte som i Millers romaner. Ved at et høylys beholdes fra mange vinkler kan ikke sies å være spesielt realistisk, men oppfattes gjerne likevel som naturalistisk. Et sterkt høylys fra mange vinkler ville mest sannsynlig ha slettet effekten av skygger og etterlatt et

gråere uttrykk enn det filmen har. Det pikante høylyset tyder også på at kilden må være nær skuespilleren noe som ikke kan sies å være tydelig eller synelig i de fleste settingen i filmen.



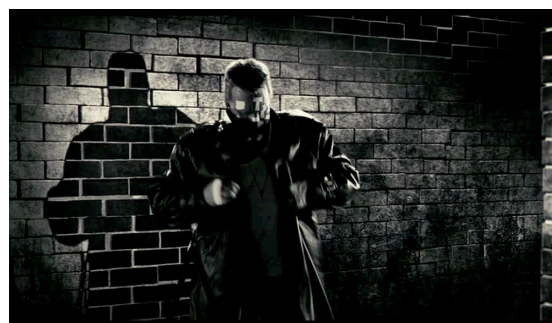
Bilde 19: Lys fra to sider, diffus bakgrunn



Bilde 20: Høylys som danner omriss



Bilde 21: Naturlig slagskygge



Bilde 22: unaturlig slagskygge



Bilde 23: Stilisert slagskygge



Bilde 24: Stilisert slagskygge

Et stilistisk trekk for å fremstille mønster og overflatestrukturer i settingene i de grafiske romanene har vært å spille på de positive og de negative rommene. Det ser man spesielt godt i fremstillingen av slagskygger som kastes på deler av settingen spesielt mot mursteiner eller fliser. Hvis mursteinene på veggen er hvite så er fugene mellom mursteinene svarte. Men på samme veggen der det kastes en svart skygge på den hvite veggen blir fugene mellom mursteinene hvite. Ved naturlig bruk av lys og

skygge ville skyggen blitt heildekkende svart uten hvite mellomrom siden fugene på den hvite veggen i utgangspunktet var svart. For å eksemplifisere dette kan man ta en nærmere titt på et bilde fra filmen *The Killers* (1946) som bruker samme type skygge på samme type setting som Miller og Rodriguez, men der effekten av skyggen er en helt annen.

5.4.11 Skuespill

De grafiske romanene om *Sin City* preges av kynisk sentimentalitet. Det snakkes kanskje om sentimentale følelser verbalt i men det blir aldri visuelt hentydet. *Sin City* er ikke historier om lykke og det skinner gjennom i skuespillerens prestasjoner i filmen. Det er ingen muntre holdninger å finne i filmatiseringen av *Sin City*. Dersom det er smil tilstede er det som oftest for å poengtere sarkasme. Det er ikke bare det visuelle uttrykket som er svart og hvitt visuelt, men handlingene til skuespillerne kan også beskrives på denne måten. Det finnes få ambivalente holdninger i kroppsspråket. Filmens preges av konkrete og dramatiske overganger fra en handling til den neste. I de scenene der indre monolog fra fokalisatorene varer lenge, erstattes mye av gestikulering med intense blikk som stirrer ut i intet. Scener der Hartigan, Marv og Dwigth kjører bil er eksempler på det. Å stirre meningsløst ut i luften er et gammelt virkemiddel ofte brukt i teater og film. Det eksterne kroppsspråket indikerer at personen bedriver et indre tankevirksomhet. I *Sin City* danner dermed blikkene og *voice over* en optimal kombinasjon av *showing* og *telling*.

5.5 Filming og klipping

5.5.1 Fokus på figurene

Som diskutert i kapittel tre har tegneserie og film mange like forutsetninger for å ramme inn en scene. Altså bestemme hva som skal vises av *mise-en-scène* og hvordan det skal vises ved å ramme inn et utsnitt. Det er veldig variabelt hvilke innramminger som har blitt gjort i de grafiske romanene. Det man kanskje kan bemerke er en generell tendens til at figurene er hovedattraksjonen i panelene. Dermed er det meste av rom i panelene viet til fremstillingen av deres former. Det vil si at det er få panel som viser figurene fra lang avstand.

5.5.2 Perspektiv og vinkling

I de tilfellene romanene og filmen viser mer av settingen og personer fra lang avstand, er innrammingen ofte konstruert i et ovenfra og ned perspektiv som og betegnes for et

fugleperspektiv. Dette skjer og ofte fra en skrå vinkel. Et slikt perspektiv viser alt som befinner seg i rommet og hvordan alt er plassert i forhold til hverandre. I scenen der Marv våkner opp etter Goldie har blitt myrdet, ser vi hotellrommet i direkte fugleperspektiv (se bilde 16). I scenen der Hartigan skyter Junior første gang vises scenen fra en høy skråvinkel som viser deler av ryggen til Hartigan. Et skrått fugleperspektiv repeteres til stadighet i de grafiske romanene. Det finnes også en del panel og scener som har omvendt perspektiv i et nedenfra og opp perspektiv. I de tilfellene er det ofte en bestemt person i fokus. Dette perspektivet har en forstørrende effekt og får tilskueren til å føle seg liten i forhold det avbildede objektet eller personen, og kalles derfor for et froskeperspektiv. I romanene og filmen kan man finne tilfeller der froskeperspektiv kan tolkes symbolsk. Dwight blir fremstilt fra et froskeperspektiv i et panel der han har valgt et sted å konfrontere fienden der han vet han kan vinne. Det samme kan man se i *That Yellow Bastard* der Hartigan trosser anginaanfallet og reiser seg opp for å redde lille Nancy. I begge tilfelle kan man ut fra tilskuerens posisjon tolke dem som store og sterke menn. I romanene er fugleperspektiv brukt generelt for å gi oversikt, men når Marv er på barnerommet for å hente revolveren Gladys vises det i et fugleperspektiv som forminsker han. Det kan tolkes som om han bare er en liten gutt forkledd i en stor barsk mannekropp (se bilde: 10). Denne scene er fjernet fra filmatiseringen, men finnes som ekstramateriale. I filmatiseringen ser man tilfeller av disse to perspektivene hyppigere brukt enn i romanene, og enkelte ganger er et panel med fugleperspektiv gjort om til et froskeperspektiv. Panelet som viser at Marv endelig har myrdet Kevin vises i romanen ifra et fugleperspektiv som ikke nødvendigvis får Marv til å se liten ut, fordi han fyller ut så mye av rommet i panelet. Men i filmen fremstilles i et klart froskeperspektiv.

5.5.3 Fokus i bildet

Man kan merke noen forskjeller på fokuset i bildet i filmen og i de grafiske romanene. På grunn av Millers utelukkende kontrastfylte uttrykk mellom svart og hvitt fremtrer alt i hans paneler i likt fokus. Det finnes ingen forskjeller mellom forgrunn og bakgrunn det finnes bare forskjeller mellom svart og hvitt. Dette er tilsvarende en filmteknikk som betegnes for *deep focus*. *Deep focus* er også nært knyttet til det som betegnes for *dept of field*, som betyr at alle planene innover bildet er i klart fokus. Både forgrunn, mellomgrunn og bakgrunn (Bordwell & Thompson 2004: 242). Dette

kan ikke sies å være tilfellet i filmen. Og skyldes i hovedsak ikke hvordan filmen fremstiller bildet i gråtoner i stedet fra svart til hvitt, i stedet for svart og hvitt. Rodriguez har derimot brukt en filmteknikk der kameralinsen selektivt omtrent alltid fokuserer på skuespillerne i forgrunnen av filmbildet. Dette tilsvarer en filmteknikk som betegnes for *selective focus* (ibid.). En tolkning av dette er at i denne filmen ville det avslørt misforhold i den digitale bakgrunn som ikke er materiell men digitalt konstruert.

5.5.3 Kontinuitetsstil

Måten de grafiske romanene til Miller er organisert og presenterer hva som befinner seg i mise-en-scène kan oversettes til film uten for mange dramatiske forandringer. Millers bildeforløp av handlingen i romanene og filmatiseringens bildeforløp av romanene samsvarer med hvordan filmer flest organiserer et bildeforløp i dag, og har gjort siden mediets barndom. Dette kalles kontinuitets klipping (stil) (Bordwell & Thompson 2004:310).

Selv om Miller ikke følger en kontinuitetsstil slavisk i de grafiske romanene, er det likevel generelt overens med hans stil. Kontinuitetsstilens fokus ligger i å etablere en forståelse av rommet handlingen tar til i. Det som først og fremst kjennetegner denne stilen er at den innrammer handlingen langs en akse som danner et rom på 180 grader og tilsvarer en halvsirkel. Det vil si at filmkamera ser omverdenen på samme måte som en person. En person kan bare se i 180 grader omgangen, uten å snu hele kroppen for å se de resterende 180. For å gi oversikt over denne halvsirkelen, presenteres det tidlig i en scene et *establishing shot* (ibid.:313) I de grafiske romanene og i filmatiseringen viser det etablerende bildet mer enn 180 grader av rommet handlingen tar til i, fordi det som oftest etableres ifra et fugleperspektiv. Den mest sannsynlige grunnen til at det gjøres fra fugleperspektiv i romanene er fordi det gir effektivt oversikt over hva som befinner seg i rommet, i motsetning til et frontalt oversiktsbilde. Vestlige tegneserier bruker generelt få paneler på beskrivende og reflekterende aspekter, men konsentrerer seg mer på de handlingsdrevne aspektene. Det er i motsetning til japansk manga som er enda mer filmatisk enn vestlige tegneserier. Et ”øyeblikk” kan bli fordelt over flere panel, og vist fra flere forskjellige vinkler. For eksempel fra fugle- og froskeperspektiv og fra figurens subjektive synsvinkel (Fingeroth 2008:247-248).

Etter bilderommet er presentert og man vet hvor objektene og personene er i forhold til hverandre er det i kontinuitetsstil normalt å innsnevre bilderommet og beskrive den 180 graders aksens ved hjelp av *shot/reverse-shot*. Det vil si et bilde fra ene siden av aksens og deretter et fra motsatt side av aksens (Bordwell & Thompson 2004:314). Det finnes utallige eksempler på det i de grafiske romanene og i filmatiseringen av *Sin City*. Dialogen Marv og Lucille fører i fangehullet til Kevin i *The Hard Goodbye* er et eksempel. Da veksles det hele tiden mellom å innramme hennes ansikt alene mens hun snakker, og det samme når han snakker, både i romanen og i filmen. Et *shot/reverse-shot* viser også ofte deler av den andre personen som ikke snakker innenfor bilderammen, for å gi uttrykk for hvor de står i forhold til hverandre. I sammen scenen med Marv og Lucille ser man også *eyeline match* som er et annet kontinuitetsvirkemiddel (ibid.:314). Da leder personen som er i fokus oppmerksomheten ut av panelet/*frame/shot* med blikket sitt, og i neste panel/*frame/shot* ser man hva personen så, på en måte som svarer til retningen personen så. Dette virkemiddelet kan også betegnes for et *point of view shot* (ibid.:320) I dette eksempelet sender Marv et blikk ut av billedrommet og i de neste panelene/*frame/shot* ser man et kvinnehoder spiddet på en vegg.

Et siste virkemiddel for å oppnå kontinuitet i en setting er *match on action*. Et virkemiddel som er svært viktig i tegneserier, men et begrep som alle de andre presentert i ovenfor tilhører filmterminologi. *Match on action* innebærer at en person starter en bevegelse, men før bevegelsen er fullført kuttet det til neste panel eller *shot* der bevegelsen blir eller er fullført. Og er et av de fremste virkemiddelene i begge medier for å fremstille et kausalt årsak-virkning forhold. Dette kan man se i de grafiske romanene og i filmatisering av *Sin City* til stadighet. I de grafiske romanene fryses for eksempel et øyeblikk i tid og rom, der tyngdekraftlover spiller inn på hva vi fyller det imaginære tomrommet med. I filmscenen og den grafiske scenen der Dwight blir utsatt for en eksplosjon nede i kloakktunnelen av en irsk leiemorder ser vi at han flyr vertikalt oppover, og i det neste panel /*shot* ser vi at han er nede i vannet igjen på et annet område. Det er altså en bit av situasjonen som faktisk er borte. I filmmediet brukes dette virkemiddelet for å spare tid. I tegneserie brukes det for å spare plass. Man kan med det konkludere at kontinuitetsstil i filmmediet kan være det samme som kontinuitetsstil i tegneserie.

I Millers grafiske romaner er det generelt tilfellet, selv om det finnes mange unntak også. Neil Gaimans grafiske romaner under tittelen *The Sandman* er et annet tilfellet fra tegneseriemediet der det ikke nødvendigvis stemmer overens. Det er fordi disse fortellingene ofte mangler et klart årsak-virkning forhold, noe som gjør at det kan virke som om fortellingene også mangler kontinuitet. Et panel står ofte umotivert i forhold til det forrige. Og det kan skyldes at Gaimans romaner befinner seg innunder genrene fantasi og surrealisme der tid og rom ofte kan være irrelevant eller flyktig. Det finnes også mange filmer som ikke dyrker kontinuitetsstil der tid og rom er flyktig. Frank nybølge filmer er et eksempel på det, og de bruker blant annet bevisst virkemiddelet *jump cuts* for å motvirke kontinuitet (Bordwell & Thompson 2004:335-336).

5.5.4 Lange - og korte tagninger

Det som til nå er diskutert innebærer hvordan man kan sammenligne forholdet mellom filmens *shot* og klipping med tegneseriens panel og tomrom. Hva med å sammenligne de kontinuerlige flytende overgangene mellom bevegelser som filmen spesifikt kan produsere og tegneserier ikke kan? En måte å gjøre det er ved å diskutere tagninger, det vil si varigheten av et *shot*.

David Bordwell har blant annet diskutert dette i forhold til *mainstream* film. På begynnelsen av 1900-tallet forklarer han at hver tagning var svært kort med en hyppighet på 4-6 sekunder per tagning. Men at det fra cirka 1930 og utover til 1960-tallet ble de betraktelig lengre på gjennomsnittlige 8-11 sekund per tagning, på grunn av lydets ankomst i mediet. Det tilsvarte omtrent 300-700 tagninger i en film. Men Bordwell drøfter videre at etter 1960-tallet og helt fram til 2006 er taggingene igjen blitt kortere. Helt ned mot cirka 2 sekunder per tagning. Gjennombruddsfilmen til Robert Rodriguez *El mariachi* (1992) hadde blant annet 2100 tagninger med en gjennomsnittstid på 2,3 sekunder per tagning (Bordwell & Thompson 2006:121-122).

Selv om denne oppgaven ikke har samlet inn konkrete kvantitative fakta angående den gjennomsnittelig varigheten av hver tagning i *Sin City*, får man likevel som tilskuer en viss fatning av hvor lenge taggingene varer om man er observand på dem. Man kan også ta stikkprøver av scener i filmen, og måle dem etter DVD-avspillerens tidsteller. *Sin City* består av en god blanding av lange- og korte tagninger. Men det

finnes ingen ekstreme tilfeller av lange tagninger. Tagningene i *Sin City* kan for eksempel ikke måle seg i forhold til den berømte tagningen av Orson Wells i åpningsscenen av *Touch of Evil* (1958) som varer i flere minutt (Bordwell & Thompson 2004: 285-289). Men det finnes likevel et kontrastforhold mellom lange- og korte tagninger innad i filmen som kan være interessant å diskutere nærmere.

Det kan argumenteres for at den hyppige klippingen i filmen samsvarer med progresjonen av bildeforløpet i romanene, altså den narrative tiden. De grafiske romanene bruker generelt lite tid på å fortelle, på grunn av begrenset antall plass til panel. Dermed er klipping et virkemiddel som forsterker nærværet til tegneseriemediet. Korte tagninger passer også til dialogutvekslingen i romanene som mange ganger tilsvarende filmmediet kontinuitets virkemiddel *shot/reverse-shot*. Det er svært begrenset for hvor mye verbaltekst som er estetisk og komposisjonelt mulig å gi rom til i et panel, dermed inneholder hver snakkeboble sjelden mer enn noen korte setninger. Siden filmen for det meste har brukt de grafiske romanen som manus passer det med en ny tagning for hver gang skuespilleren har gjengitt de få ordene som befinner seg i panelets snakkeboble.

I de grafiske romanene til Miller er det også mye tekst plassert utenfor panelene og det representerer fokalisatorenes indre monolog i fortellingene. I de delene av romanene som fremstiller mye indre monolog erstatter verbalteksten hyppigheten og pågangen av panel som driver handlingen fremover. Dette kan muligens også merkes i filmatiseringen ved at de scenene som preges av fokalisatorenes *voice over*, har også lengre tagninger. De reflekterende scenene i filmen har altså lange tagninger, mens de handlingsdrevne scenene har kortere tagninger. Et alternativ hadde vært å følge en actionsekvens, og samtidig høre en reflekterende *voice over* parallelt. Fokuset ville gått i to forskjellige retninger i stedet for å bygge oppunder hverandre som virkemiddel.

Et eksempel på en lengre tagning i filmen er den første scenen og den første tagningen i *That Yellow Bastard* der Hartigan kjører bil og reflekterer over den siste dagen i jobben før han pensjoneres. Denne tagningen varer i cirka 19 sekund noe som ikke kan sies å være gjennomsnittet for tagningene gjennom resten av filmen. Det finnes for eksempel mange actionscener som klippes og filmes fra mange ulike vinkler i et raskt tempo. Lange tagninger i filmen forekommer også når dialog mellom to

personer er plassert innenfor bilderammen sammen. Et eksempel i filmen er der hvor Hartigan og Bob diskuterer ved havnen, og den ene tagningen varer i hele 37 sekunder.

I filmatiseringen av *Sin City* har Rodriguez brukt bestemte kamerateknikker som ivareta de lengre tagninger. Han har hovedsakelig brukt zoom og *crane shot*. *Crane shot* er brukt i alle tilfellene handlingen filmes fra et fugleperspektiv. Og man får følelsen av at filmkamra flyr i rommet. I scenen der Dwight hopper inn i sin røde cadillac og kjører av gårde, kjører han ikke i det hele tatt. Bilen står helt i ro, men snurres rundt på et bevegelig podium. Filmkamra som ser ut til å gå 180 grader rundt bilen, heises i grunnen bare vertikalt opp, og ned igjen (DVD-ekstramateriale).

Zoom med kamerats linse brukes også på en måte som gir lange tagninger. Det er blitt brukt på en annen måte som kanskje filmer flest. Det zoomes sjelden utover, men ofte innover. Og det zoomes ofte fra et nærbilde av personene til et enda nærmere bilde, og det skjer i et nesten et usynlig sakte tempo. Noe som fører til at den lange tagningen ikke viser mer og flere detaljer av settingen men bare et snevrere og mer intenst bilde av personen. I de tilfellene vi kommer nærmere innpå handlingen fra et avstand til nært bruker Rodriguez i stedet klipp. For eksempel fra hotellrommet til Goldie og Marv. I tre steg klippes det fra lang avstand til et nærmere bilde av dem, men uten å bruk zoom som hadde vært like funksjonelt.

De regissørene som gjennom filmhistorien har vært opptatt av lange tagninger har også vært opptatt av å gjengi store deler av settingen i *mise-en-scène*. En estetisk tankegangen fra regissørens ståsted har vært at tilskueren selv skal få lov til å bestemmes hva som er viktig i filmens rom. Noe som blir motvirket ved klipping og nærbilder (Bordwell 2004:286). André Bazin er en av dem som har beskrevet den dramaturgiske effekten som kan skapes i en setting:

The human being is all-important in the theatre. The drama on the screen can exist without actors. A banging door, a leaf in the wind, waves beating on the shore can heighten the dramatic effect. Some films masterpieces use man only as an accessory like an extra, or in counterpoint to nature, which is the true leading character (Bazin sitert av Bordwell 2004: 179).

Men det Bazin diskuterer her kan ikke sies å være tilstede i særlig stor grad i filmatiseringen av *Sin City*, blant annet på grunn av nærbildene av personene som

varer lenge. Å bruke nær-zoom har muligens vært et virkemiddel som har stryket Rodriguez filmatisering av *Sin City* på flere vis. For det første er Millers fremste fokus innenfor et panel, figurene. Noe som tidligere nevnt gjør at de sjelden fremstilles fra lang avstand men fra middels til på nært hold, slik at de fyller ut det meste av rommet i panelene. For det andre er Millers fremstillinger av settinger minimalistiske og svært forenklet til tider. Om Rodriguez med sine lengre tagninger i stedet for å zoome innover hadde valgt å gjøre det motsatte, hadde han blitt nødt til å forsvare sin konstruerte mise-en-scène i mye større grad enn han må ha måttet med nåværende resultat. Flere avstandsbilder i filmen ville ført til konstruksjon av flere settinger som ikke ville vært er tro til eller eksisterende i Millers grafiske romaner. Det ville også blitt betraktelig mer ressurskrevende å gjenskape store settinger digitalt, og sjansene for avsløringer av svakheter ved digitaliseringen ville økt betraktelig. Med oversiktlige digitale settinger og lange tagninger ville tilskueren fått tid til å fokusere på det kunstige ved settingen. Og da ville nok adaptasjonen fått mange av de samme problemene som filmer flest får ved adaptasjonen ved vanlige skjønnlitterære romaner der leserens konstruksjon av imaginære bilder ikke samsvarer med filmproduksjonen sin fysiske rekonstruksjon av disse bildene.

6.0 Oppsummering

Denne oppgaven har hatt som målsetting å drøfte hvordan Frank Millers grafiske romaner om *Sin City* har blitt adaptert fra tegneseriemediet til filmmediet, og hvordan dermed også hans grafiske uttrykk har blitt adaptert. Har filmproduksjonens ambisjoner og intensjoner om å holde seg trofast til Millers grafiske uttrykk fra papir til filmlerretet latt seg gjøre? For å finne ut av dette har jeg gjennom denne analysen sammenlignet Millers grafiske uttrykk med filmmediets valg av stilistiske virkemiddel for å rekonstruere hans uttrykk i filmen.

Arbeidet med denne oppgaven har vist at filmatiseringens virkemidler har etterlatt seg et særs stilisert uttrykk. Det kan skyldes at bortimot alle av filmmediets stilistiske virkemiddel har strebet etter å adaptere Millers grafiske uttrykk. Ingen av virkemidlene jeg har analysert i denne oppgaven stiller seg i direkte opposisjon til det som kan assosieres med Frank Millers grafiske uttrykk. Det er finnes flere områder der mediene har like utgangspunkt for å konstruere et stilistisk uttrykk. *Mise-en-scène* er et av dem, og kan være likt i begge medium. Robert Rodriguez dradd nytte av det i filmatiseringen. Han har også dradd nytte av digital teknologi for å konstruere filmens *mise-en-scène*. På grunn av Millers forenklete grafiske uttrykk har Rodriguez nærmest kopiert bakgrunnene og kulisser fra Millers grafiske romaner. Digital teknologi har og vært et grep for å fremstille fargeaspekter og lys og skyggeforhold. Dette er virkemidler som i filmen til tider fremstår som høyst urealistisk, men noen ganger naturalistisk for øyet. For eksempel legger man ikke alltid man legger merke til de hvite mellomrommene i en slagskygge, man legger derimot merke til en rød kjole i en ellers svart og hvit film.

Selv om Rodriguez har brukt virkemidlene i *mise-en-scène* til sitt ytterste for å adaptere Millers grafiske uttrykk, finnes det likevel virkemidler som er spesifikke for filmmediet som ikke kan adapteres på samme måte. Det er i hovedsak lyd og bilder i bevegelse, og skyldes tegneseriens mangel på dette. De grafiske romanene og tegneseriemediet har gjennom sin historie opparbeidet konvensjoner for å gjengi akkurat disse aspektene. Snakkebobler, tankebobler, lydord er alle uttrykk for lyder mediet ikke har. I filmatiseringen har disse uttrykkene ikke blitt brukt. I Millers grafiske romanene finnes det også en annen lydform som filmmediet i denne sammenheng har funnet et kompatibelt virkemiddel for. Det er nemlig verbalteksten

som representerer stemmene til fokalisatorene, og dette har filmen gitt uttrykk for gjennom *voice over*. Musikk er annet av filmmediets grep som i utgangspunktet ikke går overens med de grafiske romanene, og har derfor i filmen fått en ikke-diegetisk funksjon der den bygger oppunder det som skjer i handlingsuniverset. Romlige lyder av støy er derimot diegetisk i filmen.

Det kan argumenteres både for og imot om filmatiseringens klipping og filming kan sies å ha adaptert det grafiske uttrykket. Kameravinkler og perspektiver er noe filmatiseringen har vært svært bevisst på i forhold til de grafiske romanene. Filmkameraets fokus i bildet jobber derimot på tvers av Millers grafiske uttrykk. I de grafiske romanene er alt i klart fokus, mens i filmatiseringen har Rodriguez brukt selektiv fokus på personene i forgrunnen. Hyppig klipping i filmen kan sees som et uttrykk for progresjonen av panel i de grafiske romanene. De lange taggingene har motsatt effekt og samsvarer med de langvarige indre monologene til fokalisatorene i de grafiske romanene. Lange taggingene er og med på å underbygge nærfokuset på personene. Hvordan tegneseriemediet presenterer et bildeforløp som viser aspekter av tid og rom har latt seg overføre til film uten problemer. Det skyldes at begge mediene kan ta utgangspunkt i en kontinuitetsstil der et årsak-virkning forhold er helt elementært for å drive fortellingen fremover. Til sist kan man si at en adaptasjon ikke hadde vært mulig om det ikke hadde vært for fortellingen som fungerer som en grunnstruktur i begge mediene. Fortellingen er grunnen til at de kan adaptere innhold og uttrykk fra hverandre.

Etter å ha gjennomgått alle disse virkemidlene er det ingen tvil om at filmatiseringen holder seg trofast til Millers grafiske uttrykk, så godt det har latt seg gjøre. Etter min mening har filmen om *Sin City* satt seg i et mellomstilt som en hybrid mellom en film og en grafisk roman. Den ligner ikke på filmer flest i sitt uttrykk. Men kan heller aldri bli helt lik en grafisk roman på grunn av sin mediespesifikke tilhørighet til filmmediet. Jeg vil konkludere med at det er sjelden man kommer over en film som streber så hardt for å få alle sine mediespesifikke stilistiske virkemiddel til å bli som tegneseriens mediespesifikke kvaliteter. Som jeg nevnte i innledningen kan det spores en historisk utvikling av tegneseriens adaptasjon til film gjennom innføring av digital teknologi. Det er nettopp den digitale teknologien som har gjort det mulig for denne filmen å etterligne det grafiske uttrykket i romanene i så stor grad. Det er en tendens blant flere filmer som har kommet de siste årene, som blant annet *300* og *The Spirit*. I

motsetning til en del av de store Hollywood-produksjonene som i disse dager fokuserer mye på spesialeffekter, har disse filmene det tilfelles er at de isteden bruker digital teknologi til å etterstrebe det estetiske uttrykket fra tegneserien. I et bredere perspektiv kan denne oppgaven sees i forhold til annen forskning som omhandler tegneserieadaptasjoner til film. Den kan også komme til nytte i studier av visse filmer og medier som bruker digital teknologi for å få fremme et spesifikt uttrykk.

Kilder

Analysemateriale

Rodriguez Robert, Miller Frank & Quentin Tarantino (2005) *Frank Miller's Sin City (special 2 disc edition)* [DVD] (USA).

Miller, Frank (1991) *Sin City: The Hard Goodbye*, Milwaukie, Oregon: Dark Horse Books.

Miller, Frank (1993) *Sin City: A Dame to Kill For*, Milwaukie, Oregon: Dark Horse Books.

Miller, Frank ([1994] 1998) *The Customer is Always Right*, i *Sin City: Booze, Broads & Bullets*, Milwaukie, Oregon: Dark Horse Books.

Miller, Frank (1994) *Sin City: The Big Fat Kill*, Milwaukie, Oregon: Dark Horse Books.

Miller, Frank (1996) *Sin City: That Yellow Bastard*, Milwaukie, Oregon: Dark Horse Books.

Miller, Frank (1997) *Sin City: Family Values*, Oregon: Dark Horse Books.

Miller, Frank (1998) *Sin City: Booze, Broads & Bullets*, Milwaukie, Oregon: Dark Horse Books.

Miller, Frank (1999) *Sin City: Hell and Back*, Milwaukie, Oregon: Dark Horse Books.

Litteraturliste

Andrew, Dudley ([1984] 2004) "Adaptation", i Braudy, Leo & Cohen, Marshall (red.) *Film Theory and Criticism*, New York & Oxford: Oxford University Press, s.461-469.

Borde, Raymond & Chaumeton, Étienne ([1955] 2003) "Towards a Definition of Film Noir", i Silver, Alain & Ursini, James (red.) *Film Noir Reader*, New York: Limelight Edition, s.17-25.

Bordwell, David (1985) *Narrative in the Fiction Film*, London: Methuen.

Bordwell, David & Thompson (2003) *Film History: An Introduction*, New York: McGraw-Hill.

Bordwell, David & Thompson, Kristin (2004) *Film Art: An Introduction*, New York: McGraw-Hill.

- Bordwell, David (2006) *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, Berkeley, California: University of California Press.
- Branigan, Edward (1992) *Narrative Comprehension and Film*, London & New York: Routledge.
- Chatman, Seymour (1978) *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca: Cornell University Press.
- Chatman, Seymour (1990) *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, Ithaca og London: Cornell University Press.
- Duncan, Randy & Smith, Matthew J (2009) *The Power of Comics: history, form and culture*.
- Elaesser, Thomas & Buckland, Warren (2002) *Studying American Film: A Guide to Movie Analysis*, London: Arnold.
- Engelstad, Arne (2007) *Fra bok til film: Om adaptasjoner av litterære tekster*, Oslo: Cappelen Akademiske Forlag.
- Fingerroth, Danny (2008) *The Rough Guide To Graphic Novel*, London: Penguin Books/Rough Guides.
- Foster, Jeff (2010) *The Green Screen Handbook: real world Production Techniques* Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Genette, Gérard ([1972] 1986) *Narrative Discourse*, Oxford: Basil Blackwell.
- Gripsrud, Jostein (2002) *Mediekultur, mediesamfunn*, Oslo: Universitetsforlaget.
- Horn, Maurice (red.) (1976) *The World Encyclopedia of Comics: Volume 1*, New York: Chelsea House Publishers.
- Hegerfors, Sture & Åberg, Lasse (1996) *Tegneserien 100 år: en samling av tidenes største*, Oslo: Bonnier Publications.
- Kanneberg, Gene Jr. (2008) *500 Essential Graphic Novels: The Ultimate Guide*, England: ILEX.
- Larsen, Peter (2005) *Filmmusik: Historie, analyse, teori*. Oslo: Universitetsforlaget.

Larsen, Peter & Hausken, Liv (red.) (1999) *Medievitenskap: Bind 2 Medier-tekstteori og tekstanalyse*, Bergen: Fagbokforlaget.

Magnussen, Anne & Christiansen, Hans C. (red.) (2000) *Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*, København: Museum Tusulanum Press.

McCloud, Scott (1993) *Understanding Comic: The Invisible Art*, Northampton, MA: Kitchen Sink Press INC.

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

Miller, Frank & Rodriguez, Robert (2005) *Frank Miller's Sin City: The Making of the Movie*, USA: Troublemaker Publishing.

Murray, Chris (2000) "Superhero Comics and Propaganda in World War Two" i Magnussen, Anne & Christiansen, Hans C. (red.) *Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*, København: Museum Tusulanum Press, s. 141-155.

Place, Janey & Peterson, Lowell ([1974] 2003) "Some Visual Motif of Film Noir" i Silver, Alain & Ursini, James (red.) *Film Noir Reader*, New York: Limelight Editions.

Sabin, Roger (1993) *Adult Comics: An Introduction*, London & New York: Routledge.

Sabin, Roger (1996) *Comic, Comix & Graphic Novels: A History of Comic Art*, London: Phaidon Press.

Sabin, Roger (2000) "The Crisis in Modern American and British Comics, and the Possibilities of the Internet as a Solution", i Magnussen, Anne & Christiansen, Hans-Christian (red.) *Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*, København: Museum Tusulanum Press, s.43-57.

Schrader, Paul ([1972] 2003) "Notes on Film Noir," i Silver, Alain & Ursini, James (red.) *Film Noir Reader*, New York: Limelight Editions.

Stam, Robert & Raengo Alessandra (red.) (2005) *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaption*, Malden Mass: Blackwell Publishing.

Østbye, Helge, m.fl. (2002) *Metodebok for mediefag*, Bergen: Fagbokforlaget.

Internettkilder

York, Vincent (2002) *Jazz History Timeline* [online] Tilgjengelig:
<http://www.jazzistry.org/timeline.html>

Imdb: The Internet Moviedatabase (udatert) *Sin City Trivia* [online] Tilgjengelig:
<http://www.imdb.com/title/tt0401792/trivia>

Wikipedia (2011, 13 april) *List of Sin City Yarns* [online] Tilgjengelig:
http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Sin_City_yarns