

Institutionen för kommunikation och medier, Lunds universitet
Medie- och kommunikationsvetenskap
B-uppsats MKVA22:4 VT 2013

Tintin
En transmedial berättelse i förändring

Christian Frisk
Josefine Waldenström

Handledare:
Erik Edoff

Sammanfattning

Denna uppsats är skriven av Christian Frisk och Josefine Waldenström.

Uppsatsen är skriven i ämnet Medie- och kommunikationsvetenskap vid Institutionen för kommunikation och medier på Lunds universitet.

Uppsatsen syftar till att genom en kvalitativ textanalys kartlägga hur medietexten Tintin har förändrats när den transmedierats, och om förutsättningarna för berättande förändrats sedan transmedialitetens utbredda genomslag. Vad som händer med en berättelse när den blir transmedial undersöks för att genom det kunna identifiera förändringar i berättandet.

I vår uppsats utgår vi främst från narratologiska teorier och adaptionsteorier.

Det empiriska materialet vi använder oss av har vi fått tillgång till genom textanalyser och observationer.

Vår slutsats är att en originalberättelses grundstomme förblir densamma även när den blir transmedial och förflyttas mellan olika medieplattformar. Dock går det att ändra på händelseförlopp, karaktärer och miljöer och i viss mån även intriger utan att för den sakens skull ändra essensen av historien. Vi konstaterar även att förutsättningarna för berättande berikas av ett transmedialt medielandskap, då det finns det fler redskap och möjligheter till att vidareutveckla och återberätta historier i olika medier tack vare en ökad transmedialitet.

Nyckelord: narratologi, transmedialitet, kommunikation, berättande, adaptionsteori, Tintin, mediekonvergens.

Inledning	4
Syfte och frågeställning	5
Tidigare forskning.....	6
Varför är detta viktigt och relevant att studera?.....	6
Teori	7
Trender i medieberättandet: transmedialitet och konvergens.....	7
Narratologi.....	8
Adaptionsteori	9
Narrativitet som kommunikation	9
Rolluppsättningar i en berättelse.....	10
Metod	10
Symtomal läsart	12
Urval och avgränsningar	12
Analys- och resultatkapitel.....	13
Beskrivningar av våra studieobjekt.....	13
Enhörningens hemlighet (seriealbum).....	13
Krabban med guldklorna (seriealbum).....	14
Tintins äventyr: Enhörningens hemlighet (film).....	14
Analys	15
Komparation	16
Karaktärer	17
Stereotyper och normer	18
Händelseförlopp.....	20
Berättandets förutsättningar i ett transmedialt medielandskap	21
Slutdiskussion.....	23
Förslag till framtida forskning	25
Källförteckning	26
Bilagor	28

Inledning

Den tyske filosofen Walter Benjamin uttryckte en oro inför informationssamhällets triumf över berättelsesamhället, han menade att information var en färskvara medan en berättelse aldrig kan förbrukas (Cronqvist 2004: 40). Man kan å andra sidan anse att informationssamhället inte alls har utmanövrerat berättarsamhället. Berättelser kan ses som viktigare än någonsin för samhället då berättandet inte i första hand är en form utan snarare en handling - ett sätt att leva, tolka, förstå och lära ut (Cronqvist 2004: 41). Eftersom mänsklig erfarenhet kännetecknas av ett återberättande av händelser och upplevelser genom historier är berättelsen en grundform för människors förståelse av och kommunicerande kring händelser. På det sättet bildar människor sin världsuppfattning och förståelse för samhället genom berättelser.

”Moreover... narrative is present in every age, in every place, in every society; it begins with the very history of mankind, and there nowhere is nor has been a people without narrative”
- Roland Barthes (Hutcheon 2006: XIV).

Vi har identifierat två trender som utmärker sig i dagens medielandskap, som påverkar berättelser och berättande. Dessa är transmedialitet och mediekonvergens.

Transmedialitet innebär att en medietext flyter mellan olika medieplattformar och förflyttar sig från en medieplattform till en annan (Jenkins 2006: 103). Konvergens syftar till flödet mellan olika medieplattformar, samarbetet mellan olika mediebranscher och rörligheten hos mediepubliken som söker över mediegränser i jakten på upplevelser. Det rör sig inte bara om en sammansmältning av olika medier i en och samma apparat, utan nätverkande mellan alla möjliga medier (Jenkins 2006: 15). Det framväxande transmediala medielandskapet har under det senaste decenniet förändrat förutsättningarna för hur man berättar. Dagens medieöverflöd genererar nya former av berättande och berättartekniker i en förnyad teknisk miljö. Om vi nu kan anta att berättelser har en central del i våra liv och i konstruktionen av vår verklighetsuppfattning, är det relevant att studera hur berättandet förändras i och med trender inom medielandskapet. Transmedialitet och konvergens är inte trender som är förbehållna nya medier, men vi kan identifiera en expansion av transmediala skeenden sedan digitaliseringens inträde i medielandskapet.

Begrepp som tecken, berättare, scen och bild har en transmedial status, de antas vara giltiga för alla medier, och kan appliceras på både filmiska och litterära berättelser (Johansson 2008: 236). Ett tecken är en helhet som består av ett materiellt och ett immateriellt uttryck (Gripsrud 2011: 146). Ett tecken är alltså någonting, en form, som har en mening och representerar något (Lund 2002: 131). Det verbala språket är inte ett genomskinligt medium som endast reflekterar eller direkt avbildar en redan existerande verklighet utan snarare skapar språket den sociala verklighet vi erfar (Johansson 2005: 18). Eftersom språket, likt andra medierade texters meningsskapande funktioner, till stor del består av konventionella, betydelsebärande teckenstrukturer vilka vi lärt oss avkoda tack vare kulturell kompetens kan vi även översätta detta påstående till andra medietexter än endast verbala. Därmed kan vi anta att även andra medieformer - verbal-visuella och audiovisuella - är med och konstruerar den verklighet vi upplever. Därför bidrar transmedialitetstrenden till att konstruktioner i fiktiva berättelser kan spridas i flera olika medier, till fler människor.

Syfte och frågeställning

Vår uppsats har två egentliga syften, dels att kartlägga hur medietexten Tintin har förändrats när den blivit transmedial. Men även att ta reda på om förutsättningarna för berättande förändrats sedan mediekonvergensernas och transmedialitetens etablering i medielandskapet. Detta vill vi uppnå genom att belysa våra frågeställningar genom en komparation av fyra versioner av medietexten Tintin, tre seriealbum skapade av belgaren Hergé och Hollywoodfilmen *Tintins äventyr: Enhörningens hemlighet* som regisserats av Steven Spielberg. Vi undersöker hur historien skiljer sig genom att studera olika berättartekniker, medieteknologier och meningsbärande tecken som tar sig uttryck i våra olika studieobjekt. Med meningsbärande tecken menar vi exempelvis de stereotypa karaktärer som förekommer i vårt studieobjekt men även den serietecknarstil från källtexten som efterliknas i Hollywoodfilmen. Vårt fokus ligger framförallt på att undersöka möjliga stereotyper i medietexterna och hur de påverkas av transmedialisering.

Vår frågeställning lyder således som följer:

Förändras en grundberättelse, och förutsättningar för berättande, när den blir transmedial?

För att kunna uppnå nya insikter och besvara vår frågeställning fokuserar vi dels på karaktärerna och eventuella stereotyper i berättelsens skildringar, men även på hur den

narratologiska strukturen förändrats för att sedan kunna dra slutsatser om och hur den transmediala aspekten har påverkat detta. Stereotyper kan användas som ett berättartekniskt grepp för att skapa humor och igenkänning, eller förenkla förståelsen av berättelsens karaktärer och således också berättelsen i sin helhet för mottagaren. Genom stereotyper konstrueras och reproduceras uppfattningar av verkligheten, som kan vara både positiva och negativa.

Tidigare forskning

Inom vårt fält har bland annat Claes-Göran Holmberg (2004) utgått från och undersökt Bram Stokers *Dracula* och dess transformationer; från bok till film, till bok igen, till seriealbum och till datorspel. Han konstaterar skillnader och oöverensstämmelser och diskuterar tänkbara förklaringar. Snickars och Dahlberg tar avstamp i mediehistorien och diskuterar i *Berättande i olika medier* mediernas olika förutsättningar för berättande och hur meningsskapande går till samt berör transmedial narratologi. Detta finner vi även i boken *Narrative across Media* (Ryan 2004), där man behandlar hur medier påverkar narrativ och vad som händer när narrativet flyter mellan medier. Annan tidigare forskning som bedrivits inom vårt fält är *Konvergenskulturen* av Henry Jenkins (2006). Jenkins huvudpoänger är att mediekonvergensen och transmedialiteten kommer att omforma den västerländska populärkulturen och medielandskapet kommer hitta nya möjligheter att sprida sitt innehåll över fler kanaler och på så sätt nå en större publik och få ökade intäkter. Vår undersökning skiljer sig från den tidigare forskningen genom en ny infallsvinkel, via vilken vi fokuserar på transmedialitetens påverkan på berättelsen och även huruvida berättelsens sätt att konstruera föreställningar genom stereotyper förändras när den blir transmedial.

Varför är detta viktigt och relevant att studera?

I läsningen skapas uppfattningar i samhället, genom närläsning och texttolkning vilken vi baserar på vetenskapliga metoder och teorier kan vi säga något om hur föreställningar skapas, och hur medietextens transmediala aspekter förändras i takt med medielandskapet.

En anledning till att det är viktigt att studera är att populärkulturella yttringar bidrar till att skapa föreställningar och konstruera uppfattningar samt förhållningssätt till saker och ting, exempelvis genom stereotyper. Medietexter ger oss upplevelser av många olika slag, kunskap om sociala förhållanden och ger viktiga bidrag till vår identitet och förståelse för vilka vi är (Östbye et al. 2004:62). Berättelser formar även uppfattningar om samhället i stort genom

exempelvis stereotypifieringar av yrken, könsroller, nationaliteter och så vidare. Den fiktiva berättelsen som flyter mellan olika medieplattformar blir därmed värd att studera för att den ofta når en ännu större publik när den blir transmedial och kan därför forma människors uppfattningar genom flera instanser. I det tidiga strukturalistiska studiet av berättarteknik finner man ofta tesen att berättelser kan representeras lika bra i vilket medium som helst, att berättelser existerar oberoende av medier. Inom den nutida narratologin råder det inga tvivel om att berättelser formas av sina medier, men inte tvunget bestäms av dem (Snickars & Dahlberg 2008: 25). David Herman hävdar i en text om transmedial narratologi att berättelser ”på olika sätt är förankrade i uttrycksmedier utmärkta av olika grader av inbördes översättbarhet” (Snickars & Dahlberg 2008: 25). Medieteknologier kan därmed erbjuda både möjligheter och begränsa olika former av berättande. I och med vårt transmediala tema blir mediernas tekniska förutsättningar relevanta att undersöka.

Teori

Trender i medieberättandet: transmedialitet och konvergens

I vår västerländska kultur har vi en lång tradition av att låna och dela berättelser (Hutcheon 2006: 4). Genom observationer har vi inom historieberättandet identifierat två trender: transmedialitet och mediekonvergens. Transmedialitet är ett fenomen när en medietext flyter mellan olika medieplattformar och förflyttar sig från en medieplattform till en annan. Exempelvis som i vårt case Tintin där en animerad långfilm har baserats på flera seriealbum. En transmedial medietext måste kunna stå på egna ben och kunna förstås utan att man har konsumerat de andra delarna som den har en intertextuell relation till (Jenkins, 2006: 103). Inom den kulturhistoriska medieforskningen har det konstaterats att så länge som det har funnits teknologiska verktyg för att kommunicera, har även det funnits tendenser till likartade fenomen inom medierna genom tiden (Jülich, Lundell, Snickars, 2008: 13). Transmedialitet är ett exempel på ett sådant fenomen, uttrycket förknippas ofta med nya medier och modern tid men har funnits ända sedan de första medierna uppstod. Mediekonvergens är likaså inte ett fenomen som endast existerat inom nya medier. Med mediekonvergens syftar vi på en berättelses flöde mellan medieplattformar, samarbeten mellan olika mediebranscher och publikens vilja och förmåga att konsumera samma grundberättelse på olika sätt. En transmedial berättelse i mediekonvergensens era är en berättelse som inte kan begränsas till endast en medial plattform och berättelsen integrerar flera olika produktioner (Jenkins 2006: 12). Det är den enskilda berättelsen som är

medielandskapets nya produkt, framför boken, biografen, datorspelet, tv-kanalen eller webbsajten (Snickars & Dahlberg 2008: 21). En framgångsrik transmedial berättelse attraherar olika målgrupper genom att presentera innehållet på olika sätt i olika medier, dock utan för mycket innehållsmässig upprepning.

Narratologi

Genom narrativ teori kan man komma underfund med hur mediekulturen har kommit att förändra berättandet på ett övergripande plan, liksom hur medieberättandet i sig har utvecklats. Genom att utöver en tolkning och analys av medietexters utbud av tecken, fokusera på hur specifika medier skapar och återger berättelser kan vi fördjupa vår förståelse för medierade berättelsers makt att konstruera verkligheten (Jansson 2002: 66). Den narrativa teorins, narratologins, huvudsyfte är att undersöka och beskriva hur berättelser är strukturerade. I vår nutida mediekultur är mängden tillgängliga berättelser nästintill oändlig och berättarstrukturerna har blivit alltmer komplexa. Komplexiteten tar sig uttryck bland annat i en intensifiering av berättande och narrativitet, ökning av parallellhandlingar och överlappande berättelser som vävs samman. Man kan också urskilja en tendens till upplösning av berättandets traditionella strukturer. I en berättelse följer skeenden och händelser i en viss tidsordning men berättelser med kronologiska händelseförlopp är numera relativt ovanliga. I allt större utsträckning problematiseras den kausala logik som kännetecknar en berättelse och därmed också definitionen av berättelsen (Jansson 2002: 77). För att skapa spänning kan man i berättelser laborera med tidsföljden. Berättelsen behöver ej vara kronologisk, utan kan börja mitt i det mest spännande ögonblicket för att sedan återberätta vad som tidigare hänt som lett fram till berättelsens klimax. Man kan alltså urskilja två olika nivåer av ett händelseförlopp. De två olika nivåerna kallas för subjett och fabel. Dessa kan sammanfalla, men subjetten avviker ofta från fabeln. Subjett är själva framställningen av ett händelseförlopp, den ordning som händelserna berättas. Det är det förloppet som utspelar sig framför ens ögon i exempelvis en film eller det händelseförlopp man läser i en bok. Fabel är däremot den underliggande berättelsen, den utveckling som själva historien tar. Helt enkelt, den faktiska ordningsföljden som händelserna utspelar sig i (Gripsrud 2002: 245). När en berättelse transmedialiseras och transformeras, sker i adaptationsprocessen från ett medium till ett annat förändringar som kan påverka en berättelses fabel och subjett.

Adaptionsteori

En adaption är en representation av ett verk i ett annat medium. Adaptionen inbegriper en arbetsprocess i vilken man lägger till och/eller plockar bort element utifrån ett mediums möjligheter till meningsskapande och berättande. Abbott talar om tre former av adaption; låna, korsa och transformera. I vår analys är lån och transformation de mest framträdande. Att låna kan likställas med intertextuella relationer medietexter emellan, referenser mellan andra och tidigare texter (Gripsrud 2011:183). Transformation innebär att berättelsen transformeras från ett medium till ett annat. Adaptioner tillkännager alltså öppet förhållandet till sina källtexter (Abbott 2005: 106). Adaptioner fungerar alltså enligt devisen: ”Art is derived from other art; stories are born of other stories” (Hutcheon 2006: 2).

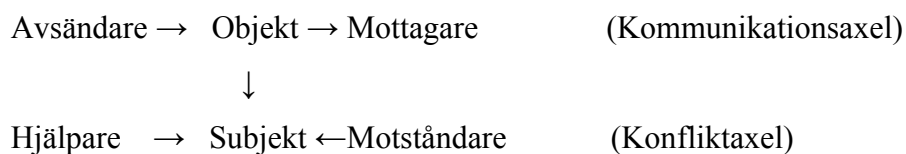
Hutcheon definierar en adaption som en form av repetition utan replikation, vilket innebär att en förändring är ofrånkomlig. Vare sig produkten av en adaption eller adaptionprocessen existerar i ett vakuum, utan är kontextbaserade. De står i förhållande till en specifik tid och plats, ett samhälle och en kultur. När berättelser flyter mellan olika medieplattformar flyttas de från en kontext till en annan. De olika medier som berättelser transformeras mellan i adaptionprocessen representerar olika sätt i hur man engagerar och talar till en publik, om man visar eller berättar berättelser. Seriemediet som är verbalvisuellt både visar och berättar en historia, medan filmen framförallt visar den (Hutcheon 2006: XIV). Narrativitet förutsätter alltid kommunikation mellan berättare och mottagare.

Narrativitet som kommunikation

En medierad berättelse inbegriper sändare och mottagare på varierande nivåer, vilket Gérard Genette behandlar då han urskiljer tre skepnader av författare. *Den verkliga författaren* – den som faktiskt har framställt berättelsen; *en föreställd författare* – den som läsaren föreställer sig genom texten, en imaginär konstruktion; *en berättare* – den eventuella röst som förekommer i berättelsen (Jansson 2002: 69). Då vi inte fokuserar på publiken i vår undersökning blir avsändaren av störst intresse för oss då avsändaren är adaptören och den som står för det transmediala. Narrativ teori kan alltså tillämpas som ett forskningsverktyg för att på ett adekvat sätt möjliggöra studiet av de regler och konventioner genom vilka berättarstrukturer konstrueras (Jansson 2002: 68). Genom att identifiera grundläggande berättartekniska strukturer kan vi nå ny kunskap kring den transmediala trafiken mellan medier. Ett exempel på dessa strukturer är upprepade stereotypa rolluppsättningar i berättelser.

Rolluppsättningar i en berättelse

I alla berättelser, oavsett medieform, kan man observera återkommande uppsättningar av roller. Dessa är ofta stereotypa, och har nått normativ status i samhället. Detta kan ses som en reflektion av inomsamhälleliga konventioner. Grundläggande i alla berättelser är att det finns ett subjekt som har ett projekt. Subjektet, exempelvis berättelsens protagonist, har ett uppdrag som den måste utföra. Projekten brukar dock inte kunna genomföras utan att problem uppstår, oftast hamnar subjektet i konflikt med motståndare som försöker hindra subjektet från att lyckas med sitt projekt. Till sin hjälp har subjektet oftast en eller flera medhjälpare som strävar efter att uppnå samma sak som subjektet. Det sker en sorts kommunikation där något ska levereras från en avsändare till en mottagare. Detta framställs i en modell med två axlar och sex roller. Modellen beskriver händelseförlopp och karaktärer i en berättelse och kallas för aktantmodellen (Gripsrud 2002: 249).



Avsändaren är alltså karaktären i en berättelse som informerar en mottagare, oftast samma karaktär som subjektet, om att det finns ett objekt, en önskan eller längtan efter något som behövs utföras av subjektet. För att utföra detta projekt och för att kunna uppnå sitt objekt har subjektet en medhjälpare i som hjälper denne med sitt uppdrag och en antagonist som försöker hindra subjektet från att uppnå sitt mål (Gripsrud 2002: 249).

Metod

I huvudsak använder vi oss av en kvalitativ textanalytisk metod. Textanalys är en övergripande beteckning på kvalitativa studier av medietexter. Genom att angripa texten ur narratologiska och adaptationsteoretiska perspektiv undersöker vi hur berättelsen och förutsättningarna för berättande förändras. Vi använder oss av Greimas aktantmodell, som hjälper oss att blottlägga återkommande rolluppsättningar i berättelser, vilket ger oss möjligheten att kunna identifiera förändringar i och med transmedialisering av berättelsen. Anledningen till att vi undersöker rolluppsättningarna i berättelserna är för att urskilja stereotypa karaktärer och hur de representeras i de olika medietexterna. Förutom karaktärer undersöker vi även stereotypa miljöer och konstruktionen av *det andra*, genom narrativ teori.

Inom berättartekniker har egna konventioner etablerats och ett exempel på en sådan konvention är att karaktärer vanligtvis är stereotypa (Lund 2002: 73). Andra berättartekniska grepp utöver stereotyper som vi studerar är de olika nivåerna i ett händelseförlopp och den efterliknande serietecknarstilen som används i filmen. I och med att en transmedial transformation från ett medium till ett annat innebär en förändring av medieteknologiska förutsättningar för berättande granskar vi även detta, framförallt genom en adaptionsteoretisk komparation av seriealbum och animerad film.

En kvalitativ textanalys är det mest relevanta sättet för oss att undersöka våra medietexter, både vad gäller strukturella aspekter samt tolkning av vår valda medietext, dess symboler och betydelsebärande tecken. Om vi istället för distributions- och innehållsaspekter hade velat undersöka produktion eller reception hade kvalitativa intervjuer samt kvantitativa undersökningsmetoder varit relevanta. En kvantitativ innehållsanalys blir förklarande snarare än ökar förståelsen, vi hade dock kunnat komplettera vår kvalitativa innehållsanalys med en kvantitativ. Då vi vill se förändring i berättelser, kommunicerade ur olika medier, hade det varit fruktbart att göra en kvantitativ innehållsanalys för att beräkna hur många gånger vissa karaktärer förekommer i seriealbumen och i filmen, hur många gånger vissa ord används och så vidare och tydligt visa på olikheter och likheter medietexterna emellan. Dock vill vi hävda att för att nå den förståelse för förändring och transmedialitet vi vill åt, räcker inte en kvantitativ innehållsanalys utan kräver en tolkningsbaserad kvalitativ innehållsanalys.

Samhälleliga fenomen och föreställningar är, trots att de förefaller naturliga, historiskt framvuxna sociala och kulturella produkter. Vår vetenskapliga analys och textanalytiska metod kräver således en tolkande dimension, samt självreflexiv medvetenhet om vår egen situation och konventionella, normativa föreställningar som kan påverka vår tolkning. Även texternas strukturella förhållanden vilka påverkar innehållet som kommuniceras måste tas med i beräkningen, detta för att inte missa förklaringsaspekten (Östbye et al. 2004: 23). Vår tolkning är i högsta grad subjektiv, då subjektivitet är en förutsättning för texttolkning- och analys. Vi är medvetna om problematiken kring subjektivitetsfrågan, men för att nå ny kunskap är det en nödvändighet. Vårt val av metod kan motiveras av att vårt undersökande arbete kräver en tolkande dimension, vilken kommer bäst till uttryck i en kvalitativ innehållsanalys.

Symtomal läsart

I vår uppsats använder vi oss av en kvalitativ innehållsanalys med symtomal läsart. Detta innebär att texter ses som manifesta uttryck för underliggande eller dolda betydelser och sociala motsättningar, och är beroende av i vilken kontext de produceras och konsumeras (Östbye et al. 2004: 65). På grund av det kan samhällskonstruktioner återges och befästas i medietexter. Kritik har dock riktats mot den symtomala läsningen för att den ser på texten som spegel av omvärlden (Östbye et al. 2004: 97). Trots att vi kan konstatera att populärkulturella, fiktiva texter bidrar till att konstruera och befästa föreställningar om vår omvärld och samhälleliga normer, kan vi ej generalisera kring hur stor påverkan är på publiken och vilka konstruerade föreställningar som införlivas i samhället i stort.

Urval och avgränsningar

Vårt urval kan motiveras med att vi vill hävda att det är de mest relevanta medietexterna att studera för att svara på våra frågeställningar. De tre seriealbumen - *Tintins äventyr: Enhörningens hemlighet*, *Tintins äventyr: Rackham den rödes skatt* och *Tintins äventyr: Krabban med guldklorna* - vi har valt ligger till grund för Hollywoodfilmen *Tintins äventyr: Enhörningens hemlighet*. Urvalet möjliggör en komparation dem emellan för att undersöka hur transmedialitet påverkar berättelser. De fiktiva Tintinberättelserna har stor genomslagskraft, är välkända och utbredda i världen och har nått en stor publik. Särskilt i och med den animerade långfilmen som utkom 2011 och tog Tintin till USA. Filmen kommer från en trovärdig avsändare, och har blivit en utbredd transmedial medietext.

Vi gör även en avgränsning genom att inte uppehålla oss för mycket vid de moraliska och ideologiska normer som förekommer i våra studieobjekt. Det vi bland annat kommer beröra är exempelvis hur Tintinberättelserna skapar och befäster stereotyper - både vad gäller miljöer och karaktärer- vilka vi ser om ett berättartekniskt grepp. Seriealbumet *Tintin i Kongo* har anklagats för att vara rasistiskt och det har hävdats att albumet sprider nidsbilder av icke-europeiska folkslag (www.dn.se). Denna pågående debatt är självklart intressant, men berörs ej i uppsatsen mer än att vi undersöker de stereotyper som finns i seriealbumen och filmen. Hergé skrev och tecknade många av seriealbumen om Tintin under andra världskriget i det tyskockuperade Belgien, vilket kan ha påverkat stereotyperna i seriealbumen som filmen baserats på. Detta vägs dock inte heller in i vår analys. Vi undersöker heller inte anledningar till varför transmediering sker, utan konstaterar att den sker och hur det påverkar berättelser. En ökad transmedialitet kan ha ekonomiska drivkrafter, och kommersialism kan mycket väl

vara en bidragande faktor till ökad konvergens och transmedialitet. Vi ämnar dock inte att fokusera på själva mediebranschen och dess ekonomiska och kommersiella intressen då det i nuläget är irrelevant för oss i vår frågeställning.

Analys- och resultatkapitel

Beskrivningar av våra studieobjekt

Enhörningens hemlighet (seriealbum)

Seriealbumet *Enhörningens hemlighet* är illustrerat och skrivet av Hergé, och utkom 1943.

Det kretsar kring en jakt på tre modellskepp av skeppet Enhörningen, i vilka det visar sig gömmas lika många pergamentrullar. Enhörningen är Kapten Haddocks förfader Sir Francis Haddocks skepp, som sjönk till botten efter en strid mellan Sir Francis Haddock och Rackham den Röde. I seriealbumet pågår det även en parallellhandling, där en notorisk ficktjuv terroriserar Bryssel och stjälar alla plånböcker han kan komma åt.

Pergamentrullarna gömda i modellskeppens master innehåller ledtrådar till en enorm skatt, som ligger på havets botten. För att komma åt skatten, krävs att man har alla tre pergamentrullar i sin ägo. Inbrott sker hos både Tintin och Sackarin, som båda har lyckats komma över varsitt modellskepp. Tintins plånbok, i vilken han förvarar en av pergamentrullarna, blir stulen och han blir även kidnappad och förd till slottet Moulinsart. Det visar sig snart att inbrottstjuvarna och kidnapparna är Bröderna Fogel, två antikhandlare som har lyckats knipa det tredje modellskeppet. Tintin lyckas dock fly från sina kidnappare, och i samma veva lyckas Dupond och Dupont arrestera ficktjuven. I ficktjuvens hem finner de både Tintins och Sackarins plånböcker, och därmed också pergamentrullarna.

Albumet slutar med att Tintin och Haddock lyckats få tag i de tre pergamentrullarna och planerar att bege sig ut på en expedition för att leta reda på skatten, Rackham den Rödes skatt. *Rackham den Rödes skatt* är en fortsättning på *Enhörningens hemlighet*, och publicerades första gången 1944 i albumform. För vår komparation av seriealbum och film är dock handlingen i detta seriealbum ej av stor vikt, då den inte inkorporeras i filmen Tintins äventyr: Enhörningens hemlighet. Skatten i sig är dock en vital del, då det är den Tintin, Haddock och Milou är på jakt efter.

Krabban med guldklorna (seriealbum)

Berättelsen inleds med att Tintin och Milou är ute och går, när Milou hittar en metallask med en etikett på som avslöjar att innehållet är krabbkött. Av en slump träffar Tintin senare detektiverna Dupont och Dupond. De berättar att de arbetar med ett topphemligt fall där polisen funnit en död man med en avriven etikett som föreställer en bild på en krabba och texten ”Karaboudjan”.

Tintin börjar undersöka fallet med den döda mannen och ledtrådarna leder honom till ett fartyg som heter Karaboudjan, där han blir tillfångatagen av ett syndikat av kriminella som smugglar opium i metallaskarna. Haddock sitter också inlåst i en hytt på sitt eget skepp, då besättningen begått myteri, och det är här Tintin och Haddock möts för första gången. De lyckas tillsammans fly skeppet i en livbåt. Mitt ute på havet sätter Kapten Haddock eld på livbåten i ett alkoholrus.

Strandsatta på en halvt sönderbränd livbåt blir de attackerade av ett flygplan som flygs av några från besättningen på Karaboudjan som försöker jaga ikapp Tintin och Haddock. Tintin lyckas skjuta ner planet och de fortsätter sin resa i flygplanet. De tvingas senare nödlända i Saharaöknen, men räddas lyckligtvis från hettan av lokalbefolkningen.

De jagar sedan ikapp och fångar ledaren för smuggelligan med hjälp av detektiverna Dupont och Dupond. Efter det åker Tintin, Haddock och Milou hem efter ännu ett lyckat äventyr.

Tintins äventyr: Enhörningens hemlighet (film)

Filmen, som är regisserad av Steven Spielberg och utkom 2011, är baserad på de tre olika Tintin-seriealbumen: *Enhörningens hemlighet*, *Rackham den rödes skatt* och *Krabban med guldklorna*. I filmens inledning strosar Tintin runt på en marknad samtidigt som man ser en fingerfärdig ficktjuv skickligt lirka loss plånböcker från icke ont anande ägare.

Ett modellfartyg som finns till salu på marknaden fångar Tintins uppmärksamhet, men han blir direkt varnad för att köpa det. Han låter sig dock inte avskräckas, utan genomför köpet. En man, Sackarin, vill köpa skeppet av honom, men Tintin vägrar sälja sitt nyfunna modellfartyg trots att Sackarin är envis och villig att betala vad som helst för skeppet. Det visar sig snart att Sackarin är filmens antagonist, och han skyr inga medel för att få sin vilja igenom. Väl hemma river Milou ned modellskeppet, och i en av masterna hittar Tintin en pergamentrulle med en mystisk skrift som antyder att det finns två till pergamentrullar som tillsammans bildar ledtrådar till var Rackham den Rödes skatt finns. När han undersöker pergamentrullarna och skeppet finner han att Sir Francis Haddock, en okänd sjöfarare är den

som skrivit gåtor på pergamentrullarna. Tintin kidnappas senare, han hålls fången på ett skepp som heter Karaboudjan, där även Kapten Haddock hålls fången på grund av att hans besättning gjort myteri och lyder under Ivan Sackarin. Tintin inser släktskapet mellan sir Francis Haddock och Kapten Haddock och därmed också kopplingen till Enhörningen och Rackham den rödes skatt.

Tintin, Haddock och Milou rymmer från skeppet genom att stjäla en livbåt.

I livbåten är Haddock frusen och törstig, och bestämmer sig därför för att tända en brasa i livbåten. I nästa sekund flyter livbåten upp och ned med Tintin, Haddock och Milou flytande vid dess sida. Plötsligt flyger ett flygplan, från Karaboudjan, förbi och lossar ett par skottsälvor mot livbåten. Tintin lyckas skjuta ner och ta över flygplanet, men snart tvingas de kraschlanda i öknen. Under natten räddas de av lokalbefolkningen. Så fort de kvicknat till påbörjar de jakten på Sackarin och shejk Omar Salaad som har det tredje modellskeppet där sista ledtråden finns. Tintin och Haddock tar sig till Salaads egendom precis i tid till Bianca Castafiores konsert. Konserten börjar och desto högre toner Bianca tar, desto snabbare spricker det skottsäkra glaset som inrymmer Salaads modellfartyg, som Sackarin är där för att stjäla. Sackarins falk lyckas stjäla pergamentrullen när glaset spricker, vilket blir startskottet för en intensiv jakt på pergamentrullarna.

Jakten slutar med att Sackarin flyr, det visar sig att han är på väg tillbaka till Bryssel. Tintin, Haddock och Milou följer efter. I hamnen i Bryssel utbryter en våldsam kamp mellan Haddock och Sackarin. Tillslut lyckas Haddock besegra Sackarin och lyckas få tag i de tre pergamentrullarna. Dessa visar sig bilda koordinater som leder till slottet Moulinsart. När Tintin, Haddock och Milou kommer fram till slottet hittar de ett källarutrymme där de finner stora delar av Rackham den Rödes skatt, men även en ledtråd som leder dem vidare till ännu ett äventyr till havs, och jakten på den riktiga skatten som ligger begravd på havets botten med vraket efter Enhörningen.

Analys

Produktionsteamet bakom filmen *Tintins äventyr: Enhörningens hemlighet* har adapterat tre verbalvisuella förlagor och översatt berättelsen i ett audiovisuellt medium, med inslag av viss verbal text. Den animerade långfilmen är en tydlig transformation, då förlagan är ett verbalvisuellt medium - seriealbum - som transformeras till rörlig bild i filmmediet.

Animationen kan ses som en utvecklad och digitaliserad version av tecknade filmer, som i sin tur kan härledas till tecknade serier. Då medier besitter olika förmågor och potential för att kunna berätta måste den transmediala berättelsen anpassas efter det nya mediets möjligheter

till förmedling, en kreativ destruktion är således nödvändig vid transformation från ett medium till ett annat. Den transmediala berättelsen skall kunna stå på egna ben, men det betyder ej att relationen mellan den adapterade texten och adaptationen är mindre stark, enbart att den transmediala berättelsen ska kunna konsumeras självständigt. I vinjetten för filmen *Tintins äventyr: Enhörningens hemlighet* finner vi anspelningar på serietidningsgrafik, en anspelning till källtexten. Serierutor klipps in för att återkoppla till seriealbumen om Tintins äventyr. I vinjetten återfinns vi även en klassisk bild av Tintin och Milou, där de springer i strålkastarljus. Genom återanvändning av karaktäristiska bilder och referenser till tidigare Tintinäventyr lockar man med en redan etablerad publik. På tågstationen som snabbt visas i vinjetten syns en tavla över destinationer där det listas tidigare resmål där Tintin vistats och löst mysterier, exempelvis Månen, Syldavien, Kongo och Sovjet. Framsidan till seriealbumet *Enhörningens hemlighet* syns även som affisch i ett källarutrymme i den inledande vinjetten. I filmen förekommer överlag väldigt mycket referenser och antydningar till tecken som hänvisar till tidigare Tintinberättelser. Dessa intertextuella relationer mellan filmen och seriealbumen visar på att en transmedialisering av berättelsen har skett då den genom en adaptationsprocess transformerats från ett medium till ett annat, och flyter mellan olika medieplattformar.

Komparation

För att blottlägga huruvida en berättelse förändrats eller inte när den transmedialiserats gör vi en komparation mellan Hollywoodfilmen *Tintins äventyr: enhörningens hemlighet* och seriealbumen som filmen är baserad på. I filmen finns tre parallellberättelser där både de tre historierna tagna ur seriealbumen och dess karaktärer vävs samman i slutet. Vi förstår att det kommer en uppföljare då slutet av filmen inte är något egentligt slut, vilket ger oss en fingervisning på att *Rackham den rödes skatt* kommer inkorporeras i samma utsträckning i uppföljaren som *Enhörningens hemlighet* och *Krabban med guldklorna* har gjorts i filmen. Man använder här samma spänningsskapande cliffhangerteknik som frekvent förekommer i seriealbumen. En sak som är intressant att framhålla är att man valt att basera de absolut största delarna ur filmen på de två seriealbumen *Enhörningens hemlighet* och *Krabban med guldklorna* vars originalberättelser inte har något med varandra att göra och albumen kom inte heller ut i kronologisk ordning.

Karaktärer

För att jämföra och identifiera strukturella grepp i grundberättelsen, skillnader bland de olika karaktärerna i seriealbumen och filmen använder vi oss av Greimas aktantmodell. I seriealbumet *Enhörningens hemlighet* är rollerna uppdelade på följande vis, avsändare är karaktären Barnaby som försöker varna Tintin från att köpa ett modellskepp då det innebär en stor fara för Tintin att ha skeppet i sin ägo. Objektet är själva modellskeppet eller snarare pergamentrullen som finns i skeppets mast som är en första ledtråden till var Rackham den rödes skatt finns. Tintin är mottagaren, och även subjektet. Till sin hjälp har han Milou, Kapten Haddock och ibland Dupond och Dupont, och motståndarna är Bröderna Fogel som försöker stjäla pergamentrullen för att komma åt skatten.

Barnaby → Modellskepp/pergamentrulle → Tintin
↓
Milou, Haddock → Tintin ← Bröderna Fogel

I *Krabban med guldklorna* ser de strukturella grundrollerna som följer:

Milou finner en burk med krabbkött på gatan, och Dupond och Dupont skall undersöka ett mord på ett skepp i hamnen där en etikett från en krabburk hittats vid den döde. Tack vare Dupond och Dupont och Milou misstänker Tintin genast en koppling mellan burkarna med krabba och mordet. Objektet smuggelgods bestående av opium som har gömts i burkarna med krabba, och Tintin är även i detta seriealbum mottagare och subjekt. Milou, Haddock och Dupond och Dupont agerar medhjälpare, och motståndare och skurk är shejk Omar Salaad.

Milou, Dupond & Dupont → opium → Tintin
↓
Milou, Haddock, Dupond & Dupont → Tintin ← Omar Salaad

I spelfilmen *Tintins äventyr: Enhörningens hemlighet* ser rollfördelningen ut på ett något annorlunda sätt. Rollerna på kommunikationsaxeln är densamma i filmen och seriealbumet. Även här är avsändaren Barnaby som varnar Tintin, objektet är modellskeppet/pergamentrullen och Tintin är mottagare. På konfliktaxeln skiljer det sig dock något, även om Haddock är hans medhjälpare även i filmen så blir han inte involverad i historien efter ett tag in i filmen. Milou är dock med från första scenen. Antagonisten i filmen

är i stället en karaktär som heter Ivan Sackarin, som inte alls framhålls som en motståndare till Tintin på samma sätt i seriealbumen som han görs i filmen.

Barnaby → Skeppet/pergamentrulle → Tintin



Milou, Haddock → Tintin ← Ivan Sackarin

Här kan vi alltså konstatera att man tagit bort karaktärer från grundberättelsen och ersatt antagonisten med en ny karaktär som inte var en antagonist i grundberättelsen. Dock behåller karaktärerna samma attribut och personlighetsdrag. De karaktärer som för berättelsen framåt kanske förändras, men deras roller är konstanta. Med detta kan vi se att strukturella berättartekniker kan översättas från den adapterade texten till adaptationen och universella grundelement i berättelsen som antagonist och protagonist består. Likväl förändras dessa roller med medieformen och i vårt specifika fall, filmmediet, komprimeras antagonistrollen till exempel från två karaktärer till en. För historien innebär detta att fokus förflyttas från skattjakt till släktfejden och hämnd till skillnad från seriealbumet. Detta för att möjliggöra att parallellhandlingar och händelseförlopp skall vara logiska, vilket är en förutsättning för en berättelse.

Stereotyper och normer

Inom berättartekniker har egna konventioner etablerats och ett exempel på en sådan konvention är att karaktärer vanligtvis är stereotypa (Lund 2002: 73). Det förklarar varför det förekommer en del stereotyper i våra studieobjekt. Vi finner stereotyper både i seriens bildsekvenser och i filmens rörliga bilder. Dels för att stereotyperna är serietidningskonventioner som följt med i filmens värld, men även för att man antagligen velat behålla rollernas karaktärer och personligheter. Exempel på stereotyper som vi funnit i våra case är bland annat den stereotypa skotska sjömannen som svär för mycket och har alkoholproblem - Kapten Haddock. Om vi tar Kapten Haddock som exempel så ser vi en man som ser ovårdad ut, dricker mycket alkohol och är tatuerad vilket ger konnotationen, den indirekta betydelsen, en ondskefull sjörövare. Detta till trots avslöjas det snart att han är hjälten Tintins största medhjälpare och godhjärtade vän. Dupond och Dupont är klantiga detektiver vilket kan ses som en stereotyp representation av poliser som inkompetenta, dumma och klantiga. Karaktären Professor Kalkyl som förekommer i seriealbumen, men inte i filmen kan även han anses som en stereotyp av en förvirrad uppfinnare/professor som är

världsfrånvänd. Det förekommer flera andra samhällsbilder som produceras eller befästs i Tintin, exempelvis framställs journalistyrket som ett spännande arbete där det gestaltas på ett sätt som får nyhetsjagande journalister att framstå som äventyrliga godhjärtade hjältar. Det är aldrig pengar eller berömmelse som lockar Tintin ut på sina uppdrag, utan det är alltid äventyrlustan som styr hans val, vilket även det kan ses som författarens önskan att få journalister att framstå som goda. Bilden av skurkarna är också stereotypa, skurkarnas utseende karaktäriseras oftast av stora krokiga näsor, och deras sysselsättning består av knarksmuggling och pengatvätt.

Tintins äventyr och resor till avlägsna platser utgör en stor del av berättelserna.

Vi kan identifiera och konstatera ett implicit värderande av främlingarnas utseende, kulturer och samhällsförhållanden. Länder som ligger långt ifrån Västvärlden, geografiskt och kulturellt, används i narrativet som en motpol. Detta har haft stor betydelse för förståelsen av identitetsskapande, nationell tillhörighet och segregeringsmönster i nutida samhällen (Johansson 2005: 67). I Tintins äventyr märks en syn på Europa som överlägset, utvecklat och moraliskt högstående. Tintin representeras som en civiliserad och oerhört intelligent västerlänning och urtypen av en europeisk universalmänniska som blir respekterad vart han än kommer, dock ej av skurkarna som ofta har typiska drag för människor som ej har västeuropeiskt ursprung. Som en västerländsk man möter han *det andra* på exotiska platser under hans resor. När Tintin i både film och seriealbum reser till Marocko möts han av kamelridande människor med sjalar virade runt huvudet som tar honom, Haddock och Milou till en västerländsk man som kan hjälpa dem att ta sig dit de ska. I konstruktionen av *de andra* markeras ett avstånd som skiljer det främmande från det som läsaren är bekant med. Det ”vi” som skapas mellan berättare och mottagare förutsätter ett ”dem” som representerar det avvikande och okända (Johansson 2005: 62). Exotiska resmål konstrueras som *det andra* i förhållande till västvärlden. Berättandet blir en del i att konstruera och befästa stereotypa bilder av världen, vilket inte bara är av ondo men vi kan konstatera att en tydlig uppdelning mellan ett ”oss” och ”dem” förekommer.

Stereotyperna som vi har funnit i våra studieobjekt kan vara en del av författarens sätt att medvetet eller omedvetet sprida sina egna föreställningar om hur olika stereotypa etniciteter i samhället beter sig och ser ut, föreställningar som skapats och reproducerats i samhället. Vi kan se att de stereotypa karaktärerna och miljöerna förblir likadana i berättelserna om Tintins äventyr även när berättelsen byter medium. Det är anmärkningsvärt att produktionsteamet

bakom filmerna har valt att förmedla samma fördomsfulla stereotyper som i seriealbumen trots det har gått mer än ett halvt sekel sedan seriealbumen skapades. Möjligen kan författaren genom användningen av stereotyper skapa igenkänning eller komisk effekt genom att exponera dessa fördomar hos publiken eller behåller dem för en trygg och välbekant världsbild. Berättelsernas roll och ansvar i samhället är stort då de har makt att konstruera uppfattningar om saker och ting, och sprida eller minska fördomar.

Händelseförlopp

I filmen *Tintins äventyr: Enhörningens hemlighet* är grundhistorien, fabeln, baserad på samma historia som berättas i seriealbumet *Enhörningens hemlighet* medan nästintill endast miljöer och ett fåtal karaktärer från *Krabban med guldklorna* förekommer i filmen. Man kan säga att händelseförloppet i filmen är en blandning av handlingen i de två seriealbumen *Enhörningens hemlighet* och *Krabban med guldklorna*. Den kreativa destruktionen i adaptationsprocessen består av att man i filmens faktiska händelseförlopp, sujetten, har utgått från en blandning av de olika sujetterna som förekommer i de båda albumen medan grundberättelsen mest är baserat på *Enhörningens hemlighet*. Historierna vävs skickligt samman med, vad vi vill hävda, egenskrivna blandningar av filmmanusförfattarna. Här ser vi ett tydligt tecken på en intensifiering av berättandet samt upplösning av berättelsens traditionella struktur, vilken karaktäriseras av ökad grad av parallellhandlingar samt avvikelse från kronologin (Jansson 2002: 77). Genom omskrivningar och förändring av attribut i berättelsen är kausaliteten alltså intakt. Händelseförloppet i filmen verkar kronologiskt, bortsett från ett par historiska återblickar. Dock är dessa händelser baserade på olika intriger ur seriealbumen, och därför bryter kronologin i filmen kronologin i seriealbumen.

Bland andra möter vi Bianca Castafiore, en operasångerska och diva som inte förekommer i något av ovan listade seriealbum. Hon blir dock en vital del av handlingen, då hon är den enda som kan sjunga sönder skottsäkert glas och möjliggöra för Sackarin att stjäla Omar Salaads modellfartyg. Om man läst "Castafiores juveler", eller har förkunskaper om denna karaktär, blir detta tydligt. Adaptionsprocessen karaktäriseras av att lägga till eller plocka bort element, vilket blir påtagligt i fallet med Castafiore.

En anledning till att, som vi vill hävda, kronologin i de två historierna från seriealbumen har kastats om och smält ihop är för att filmerna måste vara fristående och att man som publik ska kunna konsumera filmerna som en enskild produkt. Vi kan anta att man som filmskapare vill förmedla en historia, en långfilm på två timmar, som helt enkelt krävt mer material än det som

finns att hämta i ett seriealbum på runt femtio sidor. Möjligtvis kan filmskaparna även ha ändrat manuset så att det skiljer sig från grundberättelsen för att man i en transmedial medietext vill attrahera olika målgrupper genom att presentera innehållet på olika sätt i olika medier. För mycket upprepningar innehållsmässigt kan få publiken att tröttna, om de redan från början kan hela historien (Jenkins 2006: 111).

Karaktären Kapten Haddock introduceras inte i filmen förrän efter bra tag in i handlingen, medan i seriealbumet *Enhörningens hemlighet* dyker han upp nästintill direkt. I seriealbumet presenteras han inte för läsaren utan han finns där redan från början som en nära vän till Tintin. I filmen blir han en helt ny karaktär som behövs presenteras och därför dröjer nedprioriteras den karaktären till förmån för Tintin som måste introduceras först. Även filmens handling måste påbörjas och utvecklas. Här exemplifieras vikten av den fristående aspekten vid transmediala transformationer.

Berättandets förutsättningar i ett transmedialt medielandskap

Vad gäller berättartekniker har seriealbumen mycket gemensamt med filmen; skeenden innefattas ofta i en ram; serien kan ändra synvinkel liksom filmen kan ändra kameravinkel; serien kan liksom filmen växla mellan stegvis eller plötsligt inzoomad närbild och breda panoreringar. Serien använder det verbala språket på tre olika sätt; som berättelse, som dialog och som ljudeffekter. De vanligaste formerna av verbalspråkliga element i serien är pratbubblan och textblock. Skillnaden mellan dessa finner vi i gestaltningen av berättaren. Textblocken förmedlas av en berättare som står utanför bildrutan, medan pratbubblan fungerar utan en berättares mellanposition och blir vital i dialogen mellan karaktärer i serien. Klassiska prat- och tankebubblor med uttryck som "poff", "pang" och så vidare vilka vi vanligtvis återfinner i seriealbumen används flitigt i filmen. Likaså stjärnor som indikerar smärta. Röststyrka, klang och andra röstkvaliteter kan anges med hjälp av den visuella utformningen av pratbubblans bokstäver och andra meningsbärande tecken som skapar konnotationer. Det tredje sättet på vilket man använder det verbala språket i serier är i verbaliseringen av ljudeffekter, ofta i form av onomatopoetiska ord som pang, bom och krasch. Seriemediets berättartekniker är således väldigt lika filmmediets, vilken talar för en möjlig komparation och att en berättelse kan förflyttas och översättas mellan de olika medierna. Seriemediet kan dock göra något som filmen ej kan, variera storleken på bildrutan för att rytmisera och dramatisera berättelsen (Lund 2002: 73). Det ser vi exempel på i Tintinseriealbumen, då helsidor inte sällan täcks med detaljerade motiv. Det audiovisuella filmmediet behöver inte verbalisera ljudeffekter,

röstläge och så vidare utan kan tack vare sin ljudliga dimension använda riktiga ljudklipp och skådespelarröster. Detta kan dock gå emot de föreställningarna som läsarna av seriemediet haft av exempelvis karaktärernas röster, som i seriemediet lämnas till läsarens fantasi. Förutsättningarna för berättande och meningsskapande förändras således under transformationen från seriealbum till rörlig bild.

När man studerar mediefiktion, exempelvis en film, kan det vara svårt att urskilja den verkliga författaren då det ofta handlar om en grupp aktörer inom medie- och kulturindustrin som står som avsändare. Som tidigare nämns urskiljer Genette tre skepnader av författare. En viktig skillnad mellan ett audiovisuellt medium och ett skriftligt medium är att den faktiska författaren till ett audiovisuellt medium alltid är ett kollektiv medan ett skriftligt medium kan vara totalt skapat av en person. En films publik skapar då själva subjektiva uppfattningar av författaren, som ofta tros vara en ensam person trots att det ligger en kollektiv insats bakom produktionen. När det gäller seriealbumen Tintin är det tydligt att det är färre personer involverade i skapandet och man kan utgå från att det är författaren Hergés åsikter och värderingar som återspeglas i serien. I filmen finns ett flertal olika producenter och manusförfattare som varit involverade i projektet och det gör det därmed svårare att urskilja vems röst det är som hörs genom filmen. Författarens roll och inblandning är ett exempel på en förändrad förutsättning som kan uppstå i berättandet när en berättelse blir transmedial och byter medium. I detta fall när en tecknad serie blir till en animerad spelfilm.

Serierutor har i filmen digitaliserats och blivit rörliga. Många av de luckor som i seriealbumen lämnats för läsaren att fylla i har försvunnit, och därmed också en viktig del av den spänningsskapande och läsaraktiverande berättartekniken (Abbott 2005: 114). Till skillnad från seriens lineära uppbyggnad gör filmmediets rörelsemöjligheter att tempot höjs och händelseförloppet utvecklas snabbare än i seriealbumen. I filmen höjs spänningen genom att actionscener med skottlossningar och biljakter är mer vanligt förekommande jämfört med seriealbumen. Något som är anmärkningsvärt är hur lika, nära på identiska, karaktärerna är till utseendet i seriealbumen och i filmen. I transformationen från seriemediet till filmmediet har skaparna bakom filmen en mall att förhålla sig till då seriealbumen agerar verbalvisuell förlaga som innefattar miljö- och karaktärsbeskrivningar samt signifikanta händelser. Inga nya karaktärer presenteras i filmen, utan det brokiga karaktärsspektrat kan återfinnas i Hergés olika seriealbum. I filmen finner vi otaliga intertextuella referenser till dels de tre seriealbum de baseras på, men även andra äventyr som Tintin genom Hergés serieteckningar upplevt.

Seriemediet som är ett verbalvisuellt både visar och berättar en historia, medan filmen framförallt visar den och berättandet råder då helt under andra förutsättningar när berättelsen blir transmedierad. Förutsättningarna för berättande är mediespecifika, vilket kan förstärka berättelser och/eller berätta något nytt, men berättelsen i sig är transmedial på grund av innehållsmässiga och meningsskapande likheter. Skaparna av filmen har nya tekniska möjligheter att utveckla berättelsen när den blir transmedial och kan därför utifrån källtexten forma den på det sättet som de själva vill att den ska uppfattas. Transmedialitet kan således ge grundberättelse nytt liv och låta den nå en större publik.

Slutdiskussion

I uppsatsen har vi undersökt huruvida en fiktiv grundberättelse, och förutsättningar för berättande, förändras när berättelsen blir transmedial. Med narrativ- och adaptionsteori har vi kunnat belysa frågan genom en casebaserad komparation samt observationer av berättarstrukturer- och tekniker i våra studieobjekt. I vår analys har vi kommit fram till att berättelser förändras i takt med medielandskapet, de flyter i vårt moderna medielandskap över fler plattformar. Olika medier har på grund av mediespecifika medieteknologier olika förutsättningar för berättande, men samma berättelse kan på grund av innehållsliga likheter flyta mellan dem och anta nya och annorlunda former. Begrepp som konvention, tecken, berättare och bild kan sägas ha en transmedial status och vara giltiga för både filmiska och litterära berättelser. Dock kan en berättelse inte passera helt oförändrad genom ett mediesystems olika delar. I vårt fall flyttas berättelsen från ett verbalvisuellt medium till ett audiovisuellt medium som engagerar sin publik på olika sätt genom olika grader av att visa eller berätta berättelser. I en adaptionprocess i vilken en berättelse transformeras från ett medium till ett annat är den kreativa destruktionen i enlighet med mediers förutsättningar för berättande nödvändig. Därmed utvecklas och förändras en berättelse när den byter medium utan att för den saken tappa sina viktigaste beståndsdelar. Essensen av berättelsen, alltså grundläggande berättarstrukturella element så som onda och goda karaktärer, spänningsskapande element, personnamn, karaktärers utseenden, miljöer, intriger och kausala händelseförlopp, är fortfarande desamma, om än omkastade. Den förmedlas trots ytliga förändringar i attribut, intrig, karaktärer och händelseförlopp oavsett medium.

I våra studieobjekt har vi kunnat identifiera konstruktioner och berättartekniska grepp, och har framförallt fokuserat på stereotypa karaktärer och miljöer. Dessa förblir likadana i berättelserna om Tintins äventyr även när berättelsen byter medium. Originalberättelsens grundpelare förblir också detsamma när den blir transmedial och förflyttas mellan olika medieplattformar. Dock har man ändrat på händelseförlopp, karaktärer och miljöer och i viss mån även intriger. Trots detta lyckas avsändaren bibehålla de huvudsakliga beståndsdelarna av historien som Hergé förmedlade genom seriealbumen om Tintins äventyr. Vi kan dock inte utgå från att alla transmediala produktioners berättelse lyckas med samma sak, men vi kan konstatera att *Tintins äventyr: Enhörningens hemlighet* är en lyckad transformation av en transmedial berättelse från ett medium till ett annat, då den kan stå för sig själv och berätta något nytt men samtidigt behålla grundelementen från sin källtext.

Vi kan konstatera att förutsättningarna för berättandet berikas av ett transmedialt medielandskap, då det finns det fler redskap och möjligheter till att vidareutveckla och återberätta en historia i olika medier och på sätt ytterligare sprida den och få den att nå en bredare publik. Eftersom berättandet är ett sätt för människor att leva, tolka, förstå och lära ut, är det berikande för samhället att en berättelse kan breda ut sig i medielandskapet och synas via fler plattformar och därmed göra en berättelse mer lättillgänglig. Dock innebär detta även att fördomsfulla stereotyper reproduceras och sprids i större utsträckning än tidigare. Därmed är det inte enbart positivt, utan kan även befästa osanna bilder av verkligheten.

Vi kommer i vår analys även fram till att förutsättningarna för berättande är mediespecifika, men berättelsen kan vara transmedial, och förstärkas samt berätta något nytt.

Genom transmediering framkommer nya möjligheter att utveckla berättelsen och transmedialiteten kan således ge en grundberättelse nytt liv och en ny form. Det bör dock understrykas att det inte bara är medieformen som styr berättelsers innehåll. Det är även aktiva val som producenter gör, möjligen av kommersiella skäl. Utvecklingen mot ett transmedialt berättande innebär inte att berättelser håller på att ta slut utan antyder snarare att nya medieplattformar möjliggör nya berättandeformer.

Förslag till framtida forskning

För att ytterligare fördjupa vår analys hade vi även kunnat studera det datorspel som släpptes på marknaden strax efter filmen *Tintins äventyr: Enhörningens hemlighet*. Vi hade också kunnat ta hänsyn till och väga in andra transmediala produkter som leksaker, merchandise och liknande för att kunna säga ännu mer om transmedialitetens påverkan på berättandet.

Då vi redan har konstaterat att medieformen påverkar innehållet i berättelsen, hade det varit fruktbart att analysera hur berättelsen påverkas av transmedialitet genom att studera serietidningar som läses på datorn. På internet konvergerar medier och de historier som berättas genom dem. En ökad interaktivitet och möjlighet för användarna själva att påverka berättelsens händelseförlopp är också en intressant aspekt av transmedialiteten. Att undersöka datorspel och fanfiction hade varit spännande, då läsaren blir en del av narrativet och själva blir aktanter i berättelsen.

Källförteckning

- Abbott, H. Porter (2005) *Adaptation Across Media, The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Best, Joel (2001). *Damned Lies and Statistics*. Untangling Numbers from the Media, Politicians, and Activists. University of California Press, Berkeley.
- Cronqvist, Marie (2004). *Mannen i mitten. Ett spiondrama i svensk kallkrigs-kultur*. Karlsson bokförlag, Falun.
- Gripsrud, Jostein (2002) *Mediekultur, Mediesamhälle*, Daidalos AB, Göteborg.
- Holmberg, Jens & Svensson, Jan (Red.) (2004), *Mediekulturer. Hybrider och förvandlingar*. Carlssons Bokförlag, Stockholm.
- Hutcheon, Linda (2006). *A theory of adaptation*. Routledge, New York.
- Jansson, André (2002), *Mediekultur och samhälle*. Studentlitteratur, Lund.
- Jenkins Henry (2008) *Konvergenskulturen. Där gamla och nya medier kolliderar*. Daidalos AB, Göteborg.
- Johansson, Anna (2005) *Narrativ teori och metod*. Studentlitteratur AB, Lund.
- Lund, Hans (2002) *Intermedialitet. Ord, bild och ton i samspel*. Studentlitteratur, Lund.
- Snickars, Pelle & Dahlberg, Leif (2008), *Inledning - mot ett transmedialt berättande, Berättande i olika medier*. Statens ljud- och bildarkiv, Stockholm.
- Östbye, Helge, Knapskog, Karl, Helland, Knut & Larsen, Leif Ove (2004). *Metodbok för Medievetenskap*. Liber, Malmö.

Christian Frisk
Josefine Waldenström

MKVA22:4
VT 13

Elektroniska källor:

<http://www.dn.se/dnbok/bakgrund-tintin-och-rasismen/> (10/6 2013)

Bilagor

Nedan följer ett exempel på en serieruta ur ett seriealbum som har adapterats i filmen *Tintins äventyr: Enhörningens hemlighet*.



En scen ur Tintin som blivit transmedial.

”Varje ruta är en frame”.

