



How to make hearts stop

En tematisk och multimodal analys av översättning av känslor i *Heartstopper*
som adaption

Johanna Gersne

Institutionen för kommunikation, Lunds Universitet

Kandidatuppsats i medie- och kommunikationsvetenskap, MKVK04

HT 2025

Handledare: Martin Lundqvist

Examinator: Emil Stjernholm

Abstract

I denna studie undersöks hur känslor översätts genom visuella och multimodala resurser från den tecknade serien *Heartstopper* av Alice Oseman till Netflix-adaptionen av samma namn. Detta görs genom en tematisk och multimodal analys, med fokus på socialsemiotik. Teorier som används är Hutcheons adaptionsteori och Bolter & Grusins remediation, tillsammans med Jenkins teorier om transmedialt berättande. Med hjälp av dessa analyseras tre olika teman, användning av färg för förstärkning av ett budskap, tecknade inslag i adaptionen och visuella skillnader som ändrar hur berättelsen upplevs, genom sex olika scener. Studien visar att genom seriens visuella medel överför Heartstopper inte bara en berättelse, utan omformar emotionella uttryck, som bidrar till att den skapar en mer kroppslig och sensorisk upplevelse. Samtidigt blir inkluderandet av visuella medel ett sätt för adaptionen att bevara seriens kärnpublik.

Nyckelord:

Remediation, adaption, Heartstopper, tecknade serier, multimodalitet

Abstract	1
1. Inledning	4
1.1 Bakgrund och problemformulering	4
1.2 Syfte och frågeställning	6
2. Forskningsöversikt	7
2.1 Adaptionens drivkrafter	7
2.2 Remediation och emotionellt meningsskapande	7
2.3 Medieskiften och uttrycksformer	8
2.4 Multimodalitet, affekt och publikrelationer	8
2.5 Studiens positionering	9
3. Teori	9
3.1 Adaptionsteori	9
3.2 Remediation	10
3.3 Fans och kärnpublik	11
3.4 Visuellt berättande	11
4. Material och metod	12
4.1 Material	12
4.1.1 Begränsningar	13
4.2 Analysmetod	14
4.2.1 Tematisk analys	14
4.2.2 Multimodalitet	15
4.2.3 Fallstudier	16
5. Analys	17
5.1 Elektrisk kyss	17
5.1.1 Tecknad serie	18
5.1.2 Adaption	19

5.1.3 Påverkan på berättelse	21
5.2 Mobbning	22
5.2.1 Tecknad serie	22
5.2.2 Adaption	24
5.2.3 Påverkan på berättelse	25
5.3 Gult och blått	26
5.3.1 Säsong 1, avsnitt 1 - "Meet", 20:59	26
5.3.2 Säsong 1, avsnitt 8 - "Boyfriend", 24:30	28
5.3.3 Säsong 1, avsnitt 8 - "Boyfriend", 26:33	29
5.3.4 Påverkan på berättelsen	30
5.4 Slagsmål	31
5.4.1 Tecknad serie	31
5.4.2 Adaption	33
5.4.3 Påverkan på berättelse	34
6. Resultat och diskussion	35
6.1 Sammanfattning	35
6.2 Studien i relation till adaption som fenomen	36
6.3 Studien i relation till vår samtid	38
6.4 Vidare forskning	39
7. Litteraturförteckning	40
Bilagor	43

1. Inledning

1.1 Bakgrund och problemformulering

Adaptioner är något som alltid har funnits, där det historiskt sett skapats allt från målningar till operor. Idag har de kommit att spela en central roll, inte minst i en streamingbaserad och kommersiellt driven mediekultur där redan etablerade berättelser ofta används för att nå bredare publikgrupper. Särskilt adaptioner från grafiska och digitala serier till TV-format har ökat (Jenkins, 2013:67). Berättelser rör sig allt oftare mellan medier och denna mediekonvergens har förändrat hur berättelser produceras, distribueras och konsumeras (Jenkins, 2006:2f). Adaptioner innebär dock inte enbart en överföring av narrativt innehåll mellan medier, utan också en omförhandling av de estetiska, kommunikativa och emotionella villkor genom vilka berättelser skapar mening.

Trots att adaptioner är välstuderat inom medie- och kommunikationsvetenskap har forskningen i stor utsträckning fokuserat på frågor om narrativ struktur, trohet gentemot originalet och intertextualitet. Uppmärksamhet har mer sällan riktats mot hur emotionellt meningsskapande omformas vid medieskiften, särskilt i relation till kommersiella och industriella förutsättningar som präglar våra samtida streamingproduktioner. I en mediekultur där emotionellt engagemang utgör en central del för publikattraktion och kommersiell framgång blir detta ett betydelsefullt kunskapsområde.

I en streamingbaserad medielogik förändras även villkoren för hur berättelser produceras och formas kommunikativt. Streamingplattformar som Netflix organiserar distribution kring kontinuerlig publikuppmärksamhet, algoritmisk synlighet och "binge-tittande", vilket har etablerat nya produktionsstandarder där berättelser behöver fånga tittarens engagemang snabbt, upprätthålla ett kontinuerligt flöde och bygga på emotionellt tydliga och universiellt igenkännbara koncept för att behålla publikens intresse (Milosavljević & Simeunović Bajić, 2024:775f). Emotionell tydlighet och affektiv tillgänglighet blir därmed inte enbart estetiska val utan också kommunikativa strategier kopplade till plattformarnas sätt att nå och behålla publik. Trots detta har forskning om adaption i begränsad utsträckning undersökt hur sådana

plattformologiker påverkar hur känslor konkret gestaltas när berättelser förflyttas mellan medier. Studien tar därför sin utgångspunkt i att streaming inte enbart utgör en samtida kontext, utan ett kommunikativt villkor som kan påverka hur emotionellt meningsskapande formas i adaptationer.

Mot denna bakgrund görs ett övergripande forskningsproblem aktuellt, hur emotionellt meningsskapande förändras när berättelser förflyttas mellan olika sorters medier, från nischade, grafiska medier till audiovisuella format, inom en kommersiell och streamingbaserad mediekultur. För att belysa detta problem krävs empiriskt förankrade fallstudier som möjliggör en fördjupad analys av hur emotionella uttryck konkret gestaltas och förändras i övergången mellan medier. Denna studie utgår från en fallstudieansats, där ett strategiskt valt empiriskt fall används för att generera analytiska insikter om ett bredare mediekommunikativt fenomen (Flyvbjerg, 2006:77f).

I en samtida mediekultur präglad av konvergens, streaming och transmedialt berättande cirkulerar berättelser allt oftare mellan olika medier (Jenkins, 2006:3, 21). I dessa förflyttningar uppstår inte enbart frågor om narrativ överföring, utan även om hur känslor, relationer och inre tillstånd görs meningsfulla genom mediespecifika uttryck (Bolter & Grusin, 2000:53). Ett centralt problem inom medie- och kommunikationsvetenskapen rör därför hur emotionellt meningsskapande omformas när berättelser adapteras mellan medier med olika semiotiska och tekniska förutsättningar. Särskilt relevant blir detta i kommersiella sammanhang, där emotionell tydlighet, igenkänning och tillgänglighet ofta fungerar som strategier för att nå och behålla breda publikgrupper (Hutcheon, 2006:5). Mot denna bakgrund kan adaptationer förstås som analytiskt givande fall för att undersöka hur emotioner produceras, förmedlas och standardiseras i ett samtida medielandskap.

I tecknade seriers multimodala struktur kan mycket mer berättas än bara genom text. Att göra om det till en TV-adaption kräver stor eftertanke (Hutcheon, 2006:29) i allt från utseende på karaktärer till visuella detaljer som framhäver olika känslor på olika sätt. Samtidigt lämpar berättelserna olika bra i olika format och vad som fungerar i en tecknad serie fungerar inte nödvändigtvis i en TV-adaption. Adaptationer präglas ofta av en spänning mellan att anpassa berättelsen till ett nytt medium och att samtidigt förhålla sig till den redan etablerade

kärnpubliken. Det är just denna balansgången, i att göra om berättelsen för att det ska passa för olika medium samtidigt som man behåller kärnpubliken, studien syftar till att undersöka.

Denna studie tar sin utgångspunkt i *Heartstopper* av Alice Oseman som ett strategiskt valt fall för att belysa detta övergripande problem. Serien utgör ett särskilt informationsrikt exempel på hur emotionellt meningsskapande omförhandlas i adaptioner, då berättelsen i hög grad kretsar kring känslor, relationer och inre konflikter, samtidigt som original och adaption cirkulerar inom en kommersiell streamingkontext. Genom att studera hur emotionella uttryck omformas mellan den tecknade serien och TV-adaptionen möjliggörs analytiska insikter om adaption som en bredare mediepraktik, snarare än om *Heartstopper* som isolerat verk.

Heartstopper började som en digital, tecknad serie och adapterades senare till en TV-serie på Netflix. Serien följer tonåringarna Nick och Charlie som navigerar i skolvärlden och den unga kärleken när deras osannolika vänskap leder till en relation. Den behandlar svåra ämnen som homofobi, självförtroende och mobbning på ett tillgängligt sätt för unga läsare och tittare (Oseman, 2016). Adaptionen har fått ett stort genomslag och publikrespons, särskilt bland unga, queera, tittare (Reitsma, 2023:3). Serien är ett intressant och relevant fall eftersom originalskaparen av den tecknade serien, Alice Oseman, även varit involverad i adaptionen som manusförfattare och producent, vilket påverkar hur serien gjorts. Det påverkar främst dess visuella och emotionella kontinuitet, då originalserien har flera tydliga visuella element som följt med även till Netflix-adaptionen.

Genom att analysera *Heartstopper* kan denna studie bidra till en förståelse av hur känslor kommuniceras i adaptioner. Studien fokuserar på att studera adaptionen ur ett visuellt och multimodalt perspektiv, för att bättre förstå hur känslor omvandlas eller förändras när berättelsen görs om till ett nytt medium. Studien är bland annat relevant för adaption studies, visuella studier och medievetenskap och belyser hur adaptioner fungerar i en konvergens- och streamingkultur. I denna studie används begreppet "tecknad serie" synonymt med serieroman eller grafisk roman (graphic novel), och syftar på längre narrativt sammanhängande serieberättelser snarare än kortare humorserier. Begreppet används för att referera till *Heartstopper* i dess ursprungliga, tryckta och digitala serieformat.

1.2 Syfte och frågeställning

Syftet med denna studie är att undersöka hur emotionella uttryck, relationer och inre tillstånd omformas vid adaptation från tecknad serie till TV-format i en samtida, kommersiell mediekultur. Genom en socialsemiotisk, tematisk och multimodal analys används *Heartstopper* som fallstudie för att analysera hur visuella och audiovisuella resurser används för att gestalta känslor. Genom detta härleds följande frågeställningar:

- Hur gestaltas emotionella uttryck i den tecknade serien *Heartstopper* respektive i dess TV-adaption?
- Hur används visuella och multimodala resurser för att förmedla känslor i övergången från tecknat till audiovisuellt medium?
- Vilka förändringar i emotionellt meningsskapande kan identifieras i adaptionen, och vad säger dessa om adaptation som mediekommunikativ process?

Genom dessa frågeställningar ämnar jag fylla en kunskapslucka om översättning av emotionella uttryck, karaktärsdynamik och representationsval från tecknad serie till TV-format, specifikt genom en samtida adaption där adaptionprocessen påverkats av att originalet och adaptionen har samma författare. Studien syftar därmed till att bidra till en bredare förståelse av hur emotionellt meningsskapande omformas i adaptioner inom samtida, kommersiella mediekontexter. Den tar därmed särskilt fasta på emotionella, sensoriska och affektiva dimensioner av adaption. Genom att fokusera på emotioner snarare än narrativ förändring positionerar sig studien i relation till adaption som ett kommunikativt problem inom medie- och kommunikationsvetenskapen.

2. Forskningsöversikt

2.1 Adaptionens drivkrafter

Adaptioner har länge varit en central del av berättande inom konst- och medieformer, från litteratur och opera till film, TV och digitala medier (Hutcheon, 2006:2). Inom medie- och kommunikationsvetenskap har adaptioner ofta förståtts som ett uttryck för mediekonvergens, där berättelser rör sig mellan medier och anpassas till nya tekniska, estetiska och institutionella

villkor (Jenkins, 2006:2). I en samtida, streamingbaserad mediekultur har adaptioner fått en särskilt framträdande roll, då etablerade berättelser ofta används för att attrahera och behålla publik, samt minska ekonomisk risk (Hutcheon, 2006:5). Forskning pekar på att adaptioner inte är slumpmässiga, utan nära kopplade till kommersiella och industriella krav. Tecknade serier är i detta sammanhang särskilt attraktiva originalkällor, eftersom de ofta kommer med en befintlig publik, ett igenkännbart varumärke och narrativa strukturer som passar väl för seriellt berättande (Jenkins, 2013:68f). Dessutom ägs många framgångsrika serieförlag av större mediekoncerner, vilket möjliggör strategisk planering av berättelser över flera plattformar (ibid.). Detta har bidragit till att tecknade serier i ökande grad fungerar som idé- och utvecklingsmaterial för film och TV (Hutcheon, 2006:88). I streamingmiljöer blir publikengagemang dessutom mätbart genom tittarbeteenden och ihållkommande (Newman, 2013:22), vilket ytterligare förstärker betydelsen av emotionell igenkänning och affektiv tillgänglighet i audiovisuellt berättande.

2.2 Remediation och emotionellt meningsskapande

Inom remediationsteori har Bolter och Grusin beskrivit hur nya medier förhåller sig till äldre genom en dubbel logik av omedelbarhet och hypermediering (Bolter & Grusin, 2000:5). Medier strävar å ena sidan efter att skapa en känsla av direkt och autentisk närvaro, å andra sidan efter att synliggöra sin medialitet genom estetiska och tekniska uttryck. I adaptionssammanhang får denna spänning särskild betydelse för hur känslor gestaltas, då upplevelsen av det "äkta" ofta kopplas till graden av emotionell omedelbarhet (Bolter & Grusin, 2000:53). Audiovisuella adaptioner kan exempelvis sträva efter transparens genom realistiskt skådespeleri och naturalistisk estetik (Hutcheon, 2006:43), samtidigt som de använder stiliserade visuella grepp, symboliska element eller musik för att förstärka känslomässiga uttryck och igenkänning (Hutcheon, 2006:58f). I en kommersiell streamingkontext blir emotionellt engagemang därmed en central del för publiklojaliteten, vilket gör emotionellt meningsskapande till en viktig kommunikationsdel i adaptionen.

2.3 Medieskiften och uttrycksformer

Ett återkommande tema i adaptationsforskningen rör övergången mellan olika medier och uttrycksformer. Tecknade serier och litterära texter förmedlar känslor genom text, symboler och

stillbilder, medan audiovisuella medier i högre grad bygger på gestaltning genom handling, dialog, ljud och rörlig bild (Hutcheon, 2006:39). När en berättelse förflyttas från ett medium till ett annat måste teman, karaktärer och emotionella uttryck omformas för att fungera inom det nya mediets villkor (Hutcheon, 2006:39f). Sådana medieskiften kan påverka berättelsens emotionella ton, tempo och uttryck, samt hur karaktärers inre tillstånd kommuniceras till publiken (Hutcheon, 2006:58). Transmedialitet är dock fortfarande ett underutforskat område (Tsakona, 2024:271) och det saknas framförallt fördjupade empiriska analyser av hur emotionellt meningsskapande faktiskt gestaltas i konkreta adaptationer, särskilt i relation till samtida, kommersiella TV-produktioner.

2.4 Multimodalitet, affekt och publikrelationer

Forskning om mediers affordanser har visat hur skillnader i tekniska och estetiska förutsättningar påverkar hur mening och känslor kan skapas och kommuniceras (Kukkonen, 2013:167). I tecknade serier möjliggör det sekventiella bildspråket stiliserade och ibland överdrivna känslouttryck, medan audiovisuella medier ofta kräver mer kontinuerliga och realistiska gestaltningar (Fernández Ruiz & García-Reyes, 2021:141).

Multimodal forskning betonar hur mening uppstår i samspelet mellan visuella, verbala och auditiva resurser (Kress & van Leeuwen, 2006:177). Närbilder, kroppsspråk, mimik, ljud och musik blir centrala verktyg för att skapa emotionell närhet och affektiva responser i audiovisuella medier (Kukkonen, 2013:9; Hutcheon, 2006:41). Publikens emotionella engagemang påverkas även av transmediala erfarenheter. Publikerna som är bekanta med originalverket kan tolka och uppleva emotionella uttryck i adaptationer annorlunda än nya tittare, genom att använda tidigare kunskap om berättelsens mytologi, värderingar och karaktärer för att fylla i narrativa och affektiva mellanrum (Hutcheon, 2006:120; Fernández Ruiz & García-Reyes, 2021:137).

2.5 Studiens positionering

Sammantaget visar tidigare forskning att adaptationer är komplexa mediekommunikativa processer där berättelser omformas genom förändrade narrativa strukturer, mediespecifika uttryck samt kulturella och kommersiella villkor. Forskningen har bidragit med viktiga insikter om

mediekonvergens, remediation, multimodalt meningsskapande och transmediala publikrelationer. Samtidigt framträder ett behov av empiriskt förankrade studier som närmare analyserar hur emotionellt meningsskapande konkret gestaltas och omförhandlas i specifika adaptioner, särskilt i relation till samtida, streamingbaserade TV-produktioner.

Mot denna bakgrund positionerar sig denna studie i skärningspunkten mellan adaptionstudier, visuella studier och medie- och kommunikationsvetenskap. Genom en socialsemiotisk och multimodal analys av ett strategiskt valt fall undersöks hur känslor, relationer och emotionella uttryck omformas när en tecknad serie adapteras till ett audiovisuellt TV-format. Studien gör därmed inte anspråk på att förklara adaptioner som fenomen i stort, utan syftar till att fördjupa förståelsen av adaption som en emotionell och kommunikativ process i en samtida streamingkultur.

Tidigare adaptionstudier har i stor utsträckning fokuserat på narrativa förändringar, trohetsdiskussioner och intertextuella relationer mellan original och adaption. Mindre uppmärksamhet har riktats mot adaption som en affektiv och sensorisk process, där känslor produceras genom mediespecifika multimodala resurser. Genom att rikta fokus mot emotionellt och affektivt meningsskapande positionerar sig denna studie därför i relation till, men också som en förskjutning av, ett forskningsfält som traditionellt prioriterat narrativa frågor.

3. Teori

3.1 Adaptionsteori

Inom adaptationsstudier framhäver Hutcheon (2006:XIV) att adaptation är både en produkt och en process. Det är en översättning mellan medier som alltid präglas av val, borttaganden och tillägg, där vissa delar förstärks för att passa det nya mediet. Genom att kombinera flera medel, som bild, ljud och rörelse, blir adaptionen mer komplex och känslösam än originalet eftersom den engagerar flera sinnen (Hutcheon, 2006:23). Adaptioner behåller samma narrativ, men berättelsen omformas utifrån ett nytt mediums möjligheter och begränsningar och därmed tolkar handlingen snarare än kopierar den (Hutcheon, 2006:16).

Stam problematiserar föreställningen om "fidelity" och menar att adaptioner bör förstås som intertextuella dialoger snarare än mätas gentemot ett originalverk (Stam, 2005:64). Han menar att ett synsätt av fidelity ofta blir begränsande, eftersom adaptioner alltid bygger på tidigare texter och därför redan är intertextuella (Stam, 2005:55). Istället bör adaptioner förstås som tolkningar eller dialoger med originalverket, där fokus ligger på hur berättelsen förändras och får ny mening i ett nytt sammanhang.

Jenkins (2006:21) diskuterar transmedialt berättande, där berättelser sprids över flera medier och där varje medium bidrar med något eget. En berättelse kan exempelvis fördjupas genom film, bloggar eller sociala medier, där varje plattform erbjuder olika perspektiv eller upplevelser i samma berättelsevärld. Heartstopper-adaptionen kan förstås i ett sammanhang där publiken ofta rör sig mellan serie och TV-serie och använder båda versioner för att fördjupa sin förståelse av berättelsen, samtidigt som de sprider berättelsen vidare. Detta är också ett exempel på hur Jenkins menar att publiken inte är passiv, utan aktiv i hur berättelser tolkas och sprids (2006:3).

3.2 Remediation

Bolter och Grusin (2000:45) beskriver remediation som den process genom vilken ett medium omformar ett annat. Nya medier försöker både suddas ut sin egen närvaro och samtidigt synliggöra den, genom vad Bolter och Grusin kallar en dubbel logik av omedelbarhet och hypermediering (Bolter & Grusin, 2000:5). I fallet med tecknade serier och TV-adaptioner innebär detta en transformation av sekventiella bilder till rörlig bild, ljud och musik, som skapar en annan rytm och känslomässig dynamik. Deuze (2007:1) betonar att dagens medier präglas av deltagarkultur, där användare inte bara konsumerar berättelser utan också remixar, omformar och deltar i skapandeprocessen. Han beskriver hur kreatörer och publik kombinerar olika medier och uttryck för att skapa något nytt (Deuze, 2007:5). McLuhan (1964:7) menar att varje medium formar den berättelse det förmedlar genom sin egna teknologiska logik. När berättelser rör sig mellan medier förändras därför både uttryckssätt, tempo och upplevelse, oavsett om innehållet förblir liknande.

3.3 Fans och kärnpublik

Forskning om fankultur visar att kärnpubliken ofta fungerar som både stöd och kontroll, eftersom deras känslomässiga investering gör dem särskilt känsliga för förändringar i adaptationer (Hutcheon, 2006:4). Samtidigt måste skapare balansera denna kärnpublik med behovet att nå en bredare, mer kommersiell publik, vilket kan leda till kompromisser i ton, representation och berättelsens intensitet (Hutcheon, 2006:1). Adaptationer som Heartstopper rör sig därför mellan autenticitet gentemot originalets nischade publik och de krav som följer av att producera underhållning anpassad för en massmarknad. Jenkins begrepp deltagarkultur beskriver hur författare för en aktiv dialog med sin publik, vilket påverkar berättelsen (2006:3) .

Hutcheon gör även en tydlig åtskillnad mellan vad hon kallar en "knowing audience" och en "unknowing audience" (Hutcheon, 2006:120f). En knowing audience består av tittare eller läsare som redan känner till originalverket och därför uppmärksammar detaljer, förändringar och referenser i adaptationen. För denna publik kan igenkänning av visuella element, symboler eller berättargrepp fungera som en bekräftelse på adaptationens autenticitet. En unknowing audience möter däremot berättelsen utan förkunskaper och tolkar adaptationen utifrån dess egna uttryck. För denna publik behöver adaptationen fungera självständigt och göra berättelsen och karaktärernas känslor begripliga utan hänvisning till originalet.

3.4 Visuellt berättande

Analysen bygger även på teorier om visuellt berättande, med fokus på hur berättelser förmedlas genom visuella mönster snarare än enbart genom dialog eller text. Särskilt centralt är skillnaden mellan narrativa och konceptuella representationer. Narrativa mönster används för att gestalta händelser, handlingar och förändringar över tid, medan konceptuella mönster snarare presenterar karaktärer eller situationer som statiska tillstånd (Kress & van Leeuwen, 2006:59).

I denna studie är de narrativa mönstren särskilt relevanta, eftersom analysen fokuserar på hur känslor visualiseras genom handling, rörelse och förändring. Narrativa processer identifieras genom visuella vektorer, exempelvis rörelser, blickar, kroppsliga handlingar, kamerarörelser eller grafiska linjer, som binder samman deltagare i bilden och visar vem som agerar och hur (Kress &

van Leeuwen, 2006:59, 67). Även mer implicita handlingar (Kress & van Leeuwen, 2006:32ff), såsom subtila kroppsrörelser, visuella symboler och stämningsskapande miljöer, analyseras som centrala delar av berättandet. Miljö, ljussättning och andra visuella omständigheter förstås därmed som aktiva berättarkomponenter som förstärker, kontrasterar eller synliggör karaktärernas inre tillstånd.

4. Material och metod

4.1 Material

Urvalsprocessen har gått till genom en målstyrd urvalsprocess, där den tecknade serien har lästs parallellt med att titta på adaptionen, för att hitta så många tydliga likheter och skillnader som möjligt. Valet av målstyrt urval grundar sig i att det innebär en urvalsprocess som är gjord på ett strategiskt sätt för att hitta material som är relevant i förhållande till syfte och frågeställningar (Bryman, 2011:392). Det som varit relevant för ämnet har sedan antecknats och därifrån valts ut utifrån tydlighet. Ett aktivt val har skett för att identifiera och välja ut de exempel som tydligast visar berättelsens narrativ. Här har det valts både likheter mellan den tecknade serien och adaptionen, och skillnader, för att få en så bred blick som möjligt av vad som påverkar berättelsen och hur den förändras när berättelsen går från tecknad serie till filmformat.

Efter en första urvalsprocess hade ca 15 scener valts ut, som på diverse sätt kändes relevanta för ämnet. Dessa delades in i teman utifrån vad som visuellt händer i bildrutan. Därefter hittades 4 teman bland dessa scenerna, användning av färg för att förstärka ett budskap, tecknade inslag i adaptionen, visuella skillnader som ändrar hur berättelsen upplevs och effekter (t.ex. "split-screen" effekter) i adaptionen som gör det tydligt att det är en adaption av en tecknad serie. Av dessa valdes de tre förstnämnda, då de är mest relevanta för att visa hur berättelsen påverkas av det visuella. Utifrån dessa teman valdes 1-3 scener per tema. Dessa valdes utifrån hur tydligt de exemplifierar ämnet. De olika valda scenerna visar olika saker, för att inte bli upprepande och för att få ett bredare material, vilket ger en mer övergripande bild.

De scener som valdes från den tecknade serien var avsnitt 2-1, 3-29 och 7-1. Dessa motsvarar avsnitt 2 och 7 i säsong 1 respektive avsnitt 6 i säsong 3. Även några scener från adaptionen, som visar hur färgerna blått och gult används för de två huvudkaraktärerna för att förstärka berättelsen, har inkluderats. Där har tre scener från säsong 1 valts, en scen i avsnitt 1 och två scener i avsnitt 8. Scenerna återfinns även i den tecknade serien, men eftersom den är svartvit, blir användandet av färg inte relevant på samma sätt i specifikt de scenerna, vilket är anledningen till varför de inte använts.

Urvalet av scener har gjorts utifrån deras funktion i berättelsens emotionella utveckling, snarare än deras narrativa betydelse i traditionell dramaturgisk mening. Scenerna är strategiskt valda eftersom de tydligt aktiverar visuella och multimodala resurser för att gestalta känslor, vilket gör dem särskilt lämpade för att analysera hur emotionellt meningsskapande förändras mellan medier. Urvalet syftar därmed inte till representativitet i statistisk mening, utan till analytisk relevans i linje med fallstudiemetodikens logik (Flyvbjerg, 2001:78).

4.1.1 Begränsningar

Denna studie är avgränsad till ett enskilt empiriskt fall och fokuserar på ett urval scener från den tecknade serien Heartstopper tillsammans med dess TV-adaption. Genom att begränsa sig till just detta möjliggör en djupare och mer detaljerad analys av hur känslor skapas och uttrycks. Studien syftar inte till statistisk generalisering av resultat till alla adaptioner, utan till att bidra med analytiska insikter om adaption som en mediekommunikativ process. Detta ligger i linje med hur Merriams (1994:184f) resonemang om att fallstudier kan bidra med hög analytisk relevans genom att erbjuda fördjupade insikter i hur processer tar form och verkar i specifika kontexter. Genom analytisk generalisering, där resultaten relateras till teoretiska begrepp, kan fallstudier därmed bidra till en djupare förståelse.

Studien bygger på en kvalitativ analys av visuella och multimodala uttryck, vilket innebär att fokus hamnar på hur känslor gestaltas genom estetiska och kommunikativa resurser, snarare än hur publiken faktiskt tolkar eller tar emot dem. Resultaten bör därför förstås som analytiska tolkningar av hur meningsskapande sker, inte som definitiva uttalanden om publikens

upplevelser. Dessa begränsningar är inte något slags metodologiska svagheter, utan nödvändiga för att kunna genomföra en noggrann och kontextkänslig analys av ett komplext mediefenomen.

4.2 Analysmetod

4.2.1 Tematisk analys

Denna studie använder sig av tematisk analys som kvalitativ analysmetod för att undersöka hur känslor, relationer och inre tankar gestaltas i den tecknade serien Heartstopper och dess Netflix-adaption. Tematisk analys är en flexibel och etablerad metod inom kvalitativ forskning som syftar till att identifiera, analysera och rapportera återkommande teman (Braun & Clarke, 2006:6). Metoden lämpar sig väl för studiens syfte eftersom den möjliggör en systematisk analys av visuella, audiovisuella och narrativa uttryck, såsom färg, komposition, animation, ljud och kamerarörelser. Tematisk analys gör det möjligt att både beskriva hur dessa uttryck återkommer och att tolka deras betydelse i relation till berättelsens emotionella och tematiska utveckling.

Studien utgår från ett kontextorienterat analytiskt perspektiv. Detta innebär att analysen visar både hur mening skapas inom texten, i detta fall de visuella och audiovisuella uttrycken i Heartstopper, och hur dessa uttryck formas av bredare kulturella, mediala och narrativa sammanhang (Braun & Clarke, 2006:9). Analysen fokuserar inte på individuella intentioner hos skapare eller publikens faktiska upplevelser, utan på hur känslor, relationer och trauman gestaltas genom estetiska val. Samtidigt betraktas dessa gestaltningar som kulturellt igenkänningsbara, exempelvis genom färgsymbolik, animation och återkommande visuella markörer.

Analysen är teoretisk snarare än strikt induktiv. Detta innebär att materialet analyseras med utgångspunkt i teorin (Braun & Clarke, 2006:12). Temana har därmed inte bara "uppstått" ut materialet, utan identifierats genom en analytisk process där särskild uppmärksamhet riktats mot hur samma händelser uttrycks olika beroende på medium.

Analysen fokuserar på latent teman, vilket innebär att den går bortom det direkt synliga innehållet för att undersöka de underliggande idéer som formar gestaltningen (Braun & Clarke, 2006:13). Exempelvis analyseras inte färger, animationer eller kamerarörelser enbart som

estetiska val, utan som uttryck för djupare teman, som förälskelse som något magiskt och sensoriskt, trauma som både något inre och yttre och identitet som repression och självacceptans.

4.2.2 Multimodalitet

Eftersom både den tecknade serien och TV-adaptionen kommunicerar genom flera uttrycksformer samtidigt, används ett multimodalt perspektiv i analysen. Studien tar sin utgångspunkt i ett socialsemiotiskt perspektiv, där visuella och audiovisuella uttryck förstås som en meningsskapande process (Kress & van Leeuwen, 2006:8). Inom detta perspektiv betraktas färg, form, rörelse, ljud och komposition som tecken som resultat av medvetna val där specifika tecken används för att kommunicera betydelser i en given kontext, snarare än neutrala avbildningar (Rose, 2001:74).

Multimodalitet utgår från att medietexter alltid är sammansatta av flera modaliteter, såsom bild, text, färg, rörelse, ljud och bildrum, vilka tillsammans skapar mening (Kress & van Leeuwen, 2006:17). En analys av enskilda element är därför otillräcklig, utan måste sättas i relation till hur de samverkar i en helhet. I analysen används Kress och van Leeuwens "grammar of visual design" (2006:1) som ett analytiskt ramverk för att förstå hur visuella delar fungerar tillsammans. Ramverket möjliggör en systematisk analys av hur bilder och rörliga sekvenser organiseras för att uttrycka känslor, relationer och berättelseutveckling.

Utgångspunkten är Hallidays tre metafunktioner som Kress och van Leeuwen diskuterar (2006:41), anpassade till visuell kommunikation. Den ideationella funktionen behandlar hur visuella uttryck representerar händelser, handlingar och inre tillstånd (Kress & van Leeuwen, 2006:42). Den interpersonella funktionen rör hur relationer skapas mellan karaktärer samt mellan text och publik, exempelvis genom blickar, kameravinklar och emotionella markörer (ibid.). Den textuella funktionen handlar om hur visuella och auditiva element samordnas till en sammanhängande helhet (Kress & van Leeuwen, 2006:43). Dessa funktioner används för att analysera hur adaptionen förstärker, omtolkar eller ersätter uttryck från den tecknade serien genom filmmediets multimodala karaktär.

Genom ett socialsemiotiskt multimodalt perspektiv blir det möjligt att analysera hur visuella

element såsom färg, form, animation, ljus och komposition används för att gestalta känslor, relationer och inre tillstånd i både den tecknade serien Heartstopper och Netflix-adaptionen. Fokus ligger på hur dessa tecken får mening genom sina återkommande användningsmönster och hur de påverkar tittarnas eller läsarnas tolkning.

4.2.3 Fallstudier

Fallstudier är ett kvalitativt tillvägagångssätt för att genomföra forskning som syftar till att ge en djupare förståelse för sociala eller kulturella fenomen genom att undersöka dem i deras naturliga kontext (Merriam, 1994:18f). Till skillnad från kvantitativa metoder, vilka ofta handlar om att hitta generella samband mellan variabler, fokuserar fallstudien på att förstå hur och varför ett fenomen uppstår, förändras och får mening just inom en specifik ram. Detta gör fallstudier särskilt lämpade för att undersöka komplexa processer där kontextuella, kulturella och kommunikativa villkor är centrala. Bent Flyvbjerg menar att fallstudier inte är en metodologiskt svagare variant än statistiska metoder, utan de erbjuder ett verktyg för att göra djupgående analyser av de underliggande mekanismerna och hur meningsskapande processer formas och verkar i specifika kontexter (Flyvbjerg, 2001:77f).

Genom att studera ett specifikt, strategiskt valt fall kan man få fram analytiska insikter som är värdefulla för att förstå ett mer omfattande fenomen. Flyvbjerg poängterar att fallstudier inte primärt handlar om statistisk generalisering, utan istället om analytisk generalisering. Det innebär att forskningsresultaten sätts i relation till teorier och på så sätt hjälper till att utveckla eller förfinas förståelsen av det undersökta problemet (Flyvbjerg, 2001:78). I denna studie används Heartstopper som ett informationsrikt fall (Flyvbjerg, 2001:79), eftersom dess adaptation visar hur det emotionella meningsskapandet förändras när man går från ett grafiskt till ett audiovisuellt medieformat. Berättelsens starka fokus på känslor, relationer och visuella uttryck gör just detta fall särskilt lämpligt för att undersöka hur emotionella uttryck gestaltas och skiftar inom en modern, kommersiell streamingkontext.

Fallstudiemetoden bidrar med ett helhetsperspektiv där fenomenet studeras i dess sociala och kulturella sammanhang, istället för att bara isolera specifika variabler. Det gör metoden väl lämpad för att studera visuella och multimodala uttryck, där mening byggs upp i samspel mellan

flera olika semiotiska resurser. Genom att använda sig av socialsemiotisk och multimodal analys går det att undersöka hur emotioner tar form via visuella, narrativa och audiovisuella medel över olika medieplattformar.

5. Analys

Detta analyskapitel är uppbyggt som en jämförande analys av utvalda scener från den tecknade serien Heartstopper och dess Netflix-adaption. Avsnitten följer samma övergripande struktur, där en scen analyseras genom den tecknade versionen och Netflix-adaptionen separat, för att sedan diskuteras genom hur skillnader och likheter mellan de två versionerna påverkar berättelsen.

Analysen är en tematisk analys som utgår från ett multimodalt och socialsemiotiskt perspektiv, där fokus ligger på hur visuella och audiovisuella resurser används för att gestalta känslor, relationer och inre tillstånd. Detta innebär att analysen synliggör återkommande mönster genom exempelvis färg, komposition, ljud och miljö, samt hur dessa samverkar för att skapa en emotionell mening. Särskild vikt läggs vid narrativa processer och implicita handlingar, där känslor inte alltid uttrycks explicit i dialogen, utan förmedlas genom visuella medel.

5.1 Elektrisk kyss

Ett av Osemans tydligaste estetiska kännetecken är hennes användning av återkommande visuella element som signalerar olika känslotillstånd. Särskilt framträdande är blommor, fjärilar och liknande små tecknade figurer eller klotter som i den tecknade serien används för att gestalta förälskelse och emotionell intensitet. I Netflix-adaptionen återkommer dessa som animerade figurer i de scener där känslor och relationer fördjupas. När Oseman själv skrev manus till serien ville hon inkludera någon form av animation eller visuellt "flourish" i seriens mest emotionella och betydelsefulla ögonblick, något hon kallar för "Heartstopper moments", vilket gör dessa markörer till en genomgående del av båda versionerna av Heartstopper (Wang, 2022).

I den tecknade serien skildras en av Nicks och Charlies kyssar genom en serie rutor som flyter in i varandra och visar händelsen ur flera olika vinklar (Oseman, 2016:7-1). Runt panelerna återfinns de karakteristiska små blommorna som ofta förekommer i den tecknade serien. I

Netflix-adaptionen visas motsvarande ögonblick där scenen presenteras som en sekvens med animerade inslag som hjärtan, blixtar och andra tecknade figurer placerade ovanpå bildmaterialet (Heartstopper, 2024, S3A6, 6:37). Båda versionerna framställer därmed samma narrativa händelse, men genom olika visuella uttrycksformer.

5.1.1 Tecknad serie



7-1 *Heartstopper* (2016)

I den tecknade serien skildras en av Nicks och Charlies kyssar genom en serie rutor som löser upp den traditionella panelindelningen. Dessa flytande rutor är annorlunda än de klassiska fyrkantiga rutorna i serie-stripsen och visar, både bokstavligt och bildligt, hur gränserna löses upp. Flödet i en tecknad serie påverkas av panelformen på olika sätt, vilket får läsaren att fokusera på specifika saker (McCloud, 2006:69). Med dessa rutorna som är mjuka och flyter ihop, nästan som vatten, signalerar det även att ögonblicket är "flytande" och att tiden suddas ut. Panelernas form fungerar därmed som ett semiotiskt verktyg som strukturerar hur känslor och tempo upplevs av läsaren.

Scenen präglas av en hög grad av emotionell intensitet, där karaktärernas inre tillstånd tydliggörs genom rutornas uppläsning och flytande komposition snarare än dialog. Nick och Charlies kroppar flyter visuellt samman, vilket förstås som en grafisk representation av emotionell närhet och förälskelse.

Ur ett remediation-perspektiv kan dessa flytande rutor förstås som ett uttryck för serient synliga medialitet. Bolter och Grusin beskriver hur medier kan synliggöra sin egen form snarare än att sträva efter transparens (2000:5). Ur detta perspektiv blir rutornas synliga och upplösta form inte

enbart ett estetiskt val, utan ett sätt för serien att göra sin materialitet närvarande i gestaltningen av känslor. Istället för att dölja seriens materialitet synliggörs den grafiska strukturen och den emotionella intensiteten skapas alltså inte trots seriens grafiska form, utan genom den. När Netflix-adaptionen ersätter rutorna med animationer och visuella effekter sker en remediation där originalmediets grafiska uttryck inte raderas, utan återskapas och omvandlas i adaptionen.

En annan tydlig del är Osemans klassiska klotter. Marginalerna utanför rutorna är fyllda med blommor. Dessa är återkommande genom hela den tecknade serien och syns även i Netflix-adaptionen, vilket gör att de snabbt blir väldigt igenkänningsbara. Dessa små figurer, eller "Heartstopper moments", blir en tydlig företeelse som visar vad karaktärerna känner och fungerar som semiotiska resurser som signalerar karaktärernas känslor utan att dialog, genom att göra dem sensoriskt tillgängliga genom seriens visuella kods system. Blommorna blir symboler av förälskelse, pirr och fjärilar i magen. De återkommer i liknande situationer genom hela serien, vilket är ett sätt för serien att koda mjuka, pirriga känslor som återkommande emotionella betydelser, vilket gör att deras återkomst i scener som denna framstår som emotionellt sammanhängande.

5.1.2 Adaption



Säsong 3, avsnitt 6. 06:37 *Heartstopper* (2024)

De tecknade figurerna är med även i Netflix-adaptionen. Nick och Charlie omringas av små hjärtan, blixtar, blommor och fyrverkerier. De är en direkt adaption av den tecknade seriens ikoner, men blir nu integrerade som animationer i en 3D-värld istället. Detta kan förstås genom Bolter och Grusins begrepp hypermediering, där flera uttrycksnivåer samexisterar och gör mediets form påtaglig (2000:34). Användandet av klotter fungerar både för knowing och unknowing audiences (Hutcheon, 2006:121), där publiken som läst den tecknade serien känner

en tydlig koppling mellan originalverket och den nya versionen, samtidigt som det blir en känslomarkör som gör scenen lättare att tolka för en bredare publik, även för de som inte läst den tecknade serien. Användandet av klotter kan därmed förstås som ett uttryck för deltagarkultur (Jenkins, 2006:3), där Oseman för en dialog med sin publik genom att bevara och omforma seriens visuella signaturdelar.

Även i adaptionen fungerar klottret som ett sätt att visa känslor på. Blixterna förmedlar känslan av elektricitet och spänning, blommorna blir en markör för förälskelse och fyrverkerierna visar bilden av att karaktärerna exploderar av känslor. Klottret skapar en visuell kontrast mellan realism och animation. De blir inte bara en blinkning för fansen av den tecknade serien, utan även ett verktyg för att göra serien ännu mer magisk och surrealistisk.

Tillsammans med de tecknade fyrverkerierna, hörs även ljudet av fyrverkerier. Ljud i filmer förstärker och förbättrar det visuella (Hutcheon, 2006:23), vilket i denna scenen blir tydligt. Genom tillägget av ljud förstärker adaptionen den visuella metaforen av fyrverkerier och ger den en mer kroppsligt förankrad och sensorisk karaktär genom filmmediets auditiva delar.

I en deltagarkultur blir adaptionens multimodala karaktär central eftersom gränserna mellan produktion och konsumtion blir alltmer upplösta (Deuze, 2007:1). Utifrån detta perspektiv kan Heartstopper förstås som en adaption som aktivt använder flera olika uttrycksformer samtidigt för att skapa en emotionell upplevelse som engagerar mottagaren på flera nivåer. Kombinationen av bild, ljud, rörelse och tempo blir därmed inte enbart ett estetiskt val, utan en konsekvens av en mediekulturell logik där publiken förväntar sig en intensiv och affektiv berättelse.

McLuhans idé om att mediet i sig formar hur ljudet upplevs (1964:366) erbjuder ett analytiskt mönster för att förstå hur ljud används i adaptionen. Ur detta perspektiv framstår tillägget av ljud inte enbart som ett komplement till det visuella, utan som en mediespecifik resurs som förändrar hur känslan upplevs. Där den tecknade serien förmedlar emotion genom visuella symboler, möjliggör TV-mediet en mer kroppsligt förankrad upplevelse genom att engagera flera sinnen samtidigt. Känslan byggs upp som mer fysisk, just eftersom filmmediet arbetar audiovisuellt, snarare än enbart visuellt.

Bakom och runt Nick och Charlie syns ett rosa ljus som omringar de två karaktärerna i sitt romantiska ögonblick. Färger kopplas starkt till olika känslor och användandet av färger kan bidra till en specifik känsla hos åskådaren (Kurt & Osueke, 2014:1). Färgen rosa kopplas till bland annat romantik, lugn, helande och trygghet (Cherry, 2025), vilket överensstämmer med de emotionella tillstånd som scenen gestaltar. Användandet av detta förstärker karaktärernas känslor och bidrar till ett mer intensivt och affektivt meningsskapande inom scenen.

Hutcheon menar att adaptioner ofta anpassas efter sin publik, som förväntar sig en omedelbar emotionell läsbarhet snarare än en långsam tolkning (Hutcheon, 2006:23). I en streamingkultur präglad av högt innehållsutbud och uppdelat tittande blir emotionell tydlighet en viktig och central strategi. Utifrån detta kan Heartstopper förstås som en adaption som använder färgkodning, animationer och ljud för att snabbt etablera karaktärernas inre tillstånd.

5.1.3 Påverkan på berättelse

Netflix-adaptionen använder samma symboler och tekniker som den tecknade serien, vilket visar tydligt att det är en adaption och bildar en autencitet för kärnpubliken. De fungerar som tydliga visuella markörer som kan kopplas till den tecknade seriens uttryck, samtidigt som deras symboliska betydelse snabbt etableras även utan förkunskaper. Den multimodala förstärkningen genom ljud och rörelse bidrar till att göra scenens emotionella innehåll mer lättillgängligt inom en bredare, kommersiell kontext.

Jenkins beskriver konvergenskultur som ett kulturellt skifte snarare än enbart en teknologisk utveckling, där innehåll flödar mellan medier och där både gamla och nya medieformer samverkar (Jenkins, 2006:3). Ur detta perspektiv kan Heartstopper förstås som en berättelse som är designad för att fungera över flera medier samtidigt. Berättelsen cirkulerar över flera medier och publiken rör sig mellan olika plattformar.

Netflix-adaptionen använder utökade multimodala uttryck för att göra det emotionella meningsskapandet mer intensivt jämfört med originalet. Båda versionerna gestaltar förälskelse som något sensoriskt och magiskt, men i TV-adaptionen externaliseras känslorna i högre grad

genom bild, ljud, rörelse och musik. Det audiovisuella formatet möjliggör att emotioner inte enbart framställs visuellt, utan också förmedlas genom auditiva och rytmiska delar, vilket skapar ett mer kroppsligt förankrat uttryck. Samtidigt behåller adaptionen centrala stilistiska drag från den tecknade serien, vilket bevarar kontinuiteten för kärnpubliken, samtidigt som det emotionella uttrycket anpassas till ett samtida, kommersiellt TV-format.

Hutcheons definition av adaption som "repetition without replication" (2006:7f), erbjuder ett sätt att förstå hur samma narrativ finns kvar men omformas utifrån ett nytt mediums möjligheter och begränsningar. I Heartstopper är det inte själva kyssen som förändras, utan hur den upplevs. Adaptionen tolkar handlingen genom filmmediets möjligheter, snarare än att kopiera originalets uttryck (Hutcheon, 2006:16). Samtidigt kan scenen förstås som remediation, där seriemediets grafiska uttryck återskapas och omformas genom filmmediets animationer, ljud och rörelse (Bolter & Grusin, 2000:45).

5.2 Mobbning

5.2.1 Tecknad serie



2-1 Heartstopper (2016)

I den tecknade serien ser vi genom Nicks tankar hur Charlie tidigare blivit mobbad (Oseman, 2016:2-1). Charlie visas från olika vinklar hur han är omringad av människor och pratbubblor som säger elaka kommentarer. Mobbarna är i denna scen i bakgrunden och är relativt odetaljerade. Pratbubblorna ligger mestadels utanför rutorna.

Oseman använder rutorna för att förmedla en känsla även här, precis som i föregående scen. I denna scen är de däremot istället skarpa kanter och hörn, rutorna blir "brutna". Rutornas form

blir en spegling av Charlies emotionella fragmentation och hur hans självförtroende bryts. De bildar en tydligt hotfull stämning, inte bara med hjälp av mobbarna och orden, utan även av rutornas form. Rutorna skapar en sorts disharmoni, vilket gör att känslan av obehag görs affektivt närvarande. Kontrasten med rutor likt dessa blir stor mot de vanliga, fyrkantiga, rutorna, som Oseman vanligtvis också använder sig av. De brutna rutorna och inträngande pratbubblorna kan förstås som narrativa processer (Kress & van Leeuwen, 2006:59, 67) där visuella vektorer riktas mot Charlie. På så sätt gestaltas mobbningen inte som en isolerad händelse, utan som ett pågående inre tillstånd.

Pratbubblorna med det mobbarna säger ligger mestadels utanför ramarna och omringar Charlie från alla håll. Detta visar hur kommentarerna omringar honom och gör honom osäker och "mindre" i mitten av dem. Pratbubblorna invaderar Charlies personliga sfär och blir både ett visuellt och narrativt intrång. I sista rutan är kommentarerna dessutom så många att pratbubblorna överlappar varandra, vilket berättar hur många kommentarer han fick. Mellanrummet mellan panelerna fyller också en funktion, där läsaren skapar egna kopplingar om hur handlingen kan kopplas mellan panelerna, vilket skapar en sammanhängande berättelse (Kukkonen, 2013:10). I slutet av denna scen hänger sista pratbubblan kvar i mellanrummet mellan den och nästa scen, precis som kommentarerna hänger kvar hos Charlie, även in i framtiden.

I denna scen är rutorna väldigt jämnt gråa och mörka, vilket representerar hur grått och mörkt Charlie upplevde händelsen och minnena kring det. När färgerna dras ner förmedlar det hot och isolering, då användandet av olika färger och nyanser bidrar till en specifik känsla (Kurt & Osueke, 2014:1). Den mörka dimliknande vinjetten i sista rutan är ett av Osemans sätt att förmedla mörka tankar, något som är återkommande genom hela serien. Serien gestaltar mobbningen som en psykologisk upplevelse, inte bara en händelse.

5.2.2 Adaption



Säsong 1, avsnitt 2. 00:50 *Heartstopper* (2022)

I Netflix-adaptionen visas samma scen (*Heartstopper*, 2022, S1A2 0:50), men mobbarna blir mycket tydligare. De är i denna scen inte riktiga karaktärer, utan tecknade figurer, som sticker ut mycket mer än i den tecknade serien. De vita konturena har inga ansikten, förutom stora, hotfulla leenden. Avsaknaden av ansikten avhumaniserar mobbarna, vilket förstärker hotet mot Charlie.

I bakgrunden i denna scen hör man hur Charlie spelar trummor, som är kvar i från början av scenen. Under tiden Nick föreställer sig mobbningen blir trummorna mer och mer intensiva. Den ökade rytmen fungerar som en ljudmässig spegling av Nicks stigande ångest och gestaltar tryck och överväldigande känslor. Ljudet fungerar som en multimodal förstärkning som gör att känslan av stress görs affektivt närvarande på ett sätt som den tecknade serien inte kan åstadkomma genom enbart det visuella. Genom att kombinera bild, ljud, tempo och rörelse skapas en upplevelse som engagerar flera sinnen samtidigt, vilket bidrar till att adaptionen upplevs som mer komplex och emotionellt tillgänglig än originalet (Hutcheon, 2006:23).

Kommentarerna i pratbubblorna från den tecknade serien översätts i adaptionen till dels fysiska texter på skärmen och dels muntliga kommentarer från rösterna av mobbarna. Genom att låta texten dyka upp direkt i bild behåller adaptionen den visuella inträngande känslan som pratbubblorna skapar i den tecknade versionen. Samtidigt innebär tillägget av röster att mobbarnas ord gestaltas på ett mer kroppsligt förankrat sätt. Rösterna är högljudda, ekande och placerade i ljudbilden på ett sätt som omsluter Charlie, vilket gör att de verbala attackerna blir mer sensoriskt tillgängliga.

Adaptionen kan förstås som en remediation (Bolter & Grusin, 2000:46) av seriens sätt att visualisera trauma och oro genom filmmediets färg och ljussättning. Den använder färger på samma sätt som i den tecknade serien, men här med andra färger än svart, vitt och grått. Scenen har en djupblå, nästan svart färgton, som blir en signal för kyla, obehag och isolering, precis som i originalet. Användandet av färg i adaptionen bildar stora kontraster mellan de olika färgerna. Dessa mörka färger blir en stor kontrast mot exempelvis de varma, rosa kärleksscenerna. Den blåa, kalla färgen gör känslan av Charlies otrygghet blir mer affektivt laddad. I kanterna finns en svart vinjett även i adaptionen, som även här symboliserar Charlies mörka tankar. Användningen av den mörka färgtoningen och vinjetteringen fungerar som en visuell motsvarighet till den tecknade seriens grafiska mörker.

5.2.3 Påverkan på berättelse

I adaptionen förändras perspektivet något från den tecknade serien. Adaptioner innebär alltid tolkning och urval, där vissa delar förstärks för att passa det nya mediets uttryck (Hutcheon, 2006:19). Adaptionen gestaltar trauma genom ljud, blickar och social närvaro snarare än genom de brutna rutorna. Fokus ligger mindre på Charlies subjektiva, inre upplevelse och mer på det yttre sociala tryck som omgivningen utövar. Mobbningen gestaltas genom andra människors beteenden, blickar och röster, och genom hur Nick föreställer sig deras reaktioner. Det är inte bara Charlies trauma som står i fokus, utan även den sociala kontext som förstärker det. Denna förändring från Charlies inre subjektiva upplevelse till ett mer socialt och yttre tryck kan ses som en medveten omtolkning snarare än en förenkling.

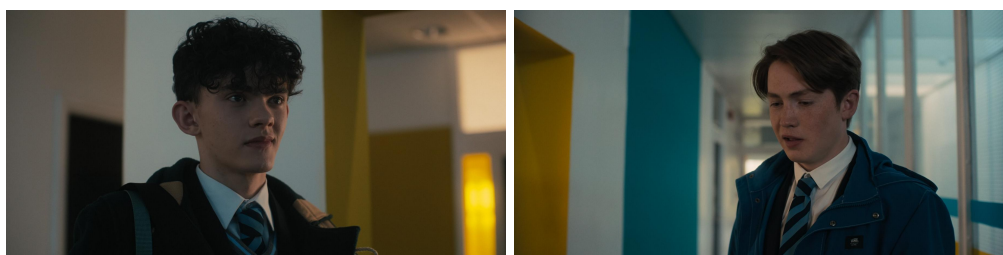
Netflix-adaptionen visualiserar inte bara Charlies rädsla utan gör den mer multimodalt komplex och skapar ett mer sensoriskt förankrat uttryck. Den tecknade serien visar framför allt Charlies känslor genom bilder och rutkomposition, medan adaptionen använder musik, tempo och ljudstyrka för att gestalta samma ögonblick. På så sätt blir ljudet ett centralt verktyg i att fördjupa upplevelsen och göra Charlies känslor mer affektivt närvarande. Effekterna blir en fördjupad upplevelse av hur mobbarnas ord fortsätter att påverka honom även långt efter att situationerna ägt rum.

5.3 Gult och blått

Den tecknade serien är svartvit, men färger används flitigt i Netflix-adaptionen för att förmedla olika känslor och berättelser. Ett av de tydligaste exemplen från adaptionen är användningen av blått och gult för att förmedla skildringen mellan Nick och Charlie. Färgen blått kopplas till Nick, medan gult är Charlies färg, och i flera scener återkommer dessa färger. De fungerar både som identitetsmarkörer för de två karaktärerna, och som emotionella indikatorer.

Färgsystemet kan förstås som ett exempel på hur adaptionen remedierar seriens symboliska uttryck. Eftersom originalet är svartvitt måste emotionella skillnader där uttryckas genom linjer, komposition och ansiktsuttryck. I TV-adaptionen översätts dessa funktioner till färg, ljus och scenografi, vilket visar hur samma narrativ kan uttryckas genom olika semiotiska medel beroende på medium (Bolter & Grusin, 2000:46). Charlies gula färg kopplas till värme, trygghet, kreativitet och känslomässig öppenhet, vilket är väldigt nära sammankopplat till hans karaktärsdrag. Nicks blåa färg associeras med lugn, eftertänksamhet, men även melankoli och en inre repression. Färgkopplingarna etableras redan i första avsnittet och återkommer genom bland annat kläder, ljussättning, miljöer och rekvisita.

5.3.1 Säsong 1, avsnitt 1 - "Meet", 20:59



Säsong 1, avsnitt 1. 20:59 *Heartstopper* (2022)

Efter att Charlie träffar på sin dåvarande våldsamma pojkvän, Ben, efter en rugbyträning kommer Nick in och konfronterar Ben och stöttar Charlie. Så här tidigt i serien har de inte en etablerad relation, utan är bara vänner, men Charlie har redan börjat tänka på Nick som mer än bara en vän. Bilden präglas av blåa och gula element och i bakgrunden bakom karaktärerna finns deras respektive färg på väggarna. Redan här "läcker" dock den andras färg in i deras rutor på

olika sätt. Majoriteten av väggarna bakom Nick är blåa men partier av dem är gula. Nicks bakgrund är gul, men han har blåa detaljer på sin slips och sin ryggsäck.

Detta bildar en omedelbar visuell koppling mellan de båda karaktärerna. Färginteraktionen signalerar redan här relationens potential, innan den har utvecklats narrativt. Detta "färg-intrånget" fungerar som en metafor för hur karaktärerna börjar påverka varandra emotionellt.

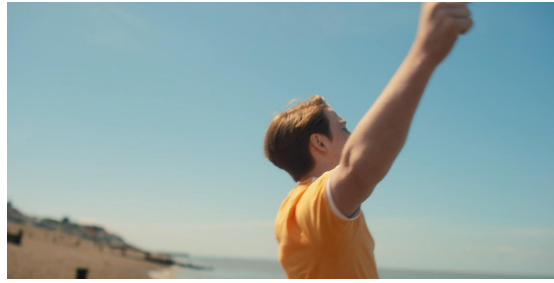


Säsong 1, avsnitt 1. 22:03 *Heartstopper* (2022)

Detta förstärks i scenen efter, när de är på väg hem. På Charlies promenad hem domineras miljön av varma gula toner, genom solnedgång och gatulampor. Samtidigt finns det blåa inslag i byggnader, kläder och i himlen. Nicks bilresa hem med sin mamma präglas av blåa toner, då Nick bär blått och är i förgrunden och i fokus. I bakgrunden syns hans mamma, som bär en gul tröja. Det blåa hos Charlie tyder på Nicks närvaro i hans tankar och det gula hos Nick visar på en yttre trygghet som tränger sig in i hans blåa, repressiva tillstånd. Färginteraktionen fungerar här som en narrativ process, där färgerna agerar som visuella vektorer som binder samman karaktärerna emotionellt över olika rum (Kress & van Leeuwen, 2006:59, 67).

Denna tidiga användning av färg som markör för deras relation kan förstås genom McLuhans idé om att mediets tekniska egenskaper formar hur berättelsen upplevs (McLuhan, 1964:7). Eftersom den tecknade serien är svartvit måste relationens utveckling där uttryckas genom komposition, symboler och kroppsspråk. I Netflix-adaptionen möjliggör färg ett mer direkt sätt att kommunicera de emotionella tillstånden. Detta visar att en adaptation inte är en direkt överföring av uttryck, utan en omtolkning av berättelsen i ett nytt medium (Hutcheon, 2006:8). Färgerna fungerar här inte enbart dekorativt, utan blir ett narrativt verktyg som visar karaktärernas inre processer för tittarna, snarare än som isolerade stämningmarkörer.

5.3.2 Säsong 1, avsnitt 8 - "Boyfriend", 24:30



Säsong 1, avsnitt 8. 24:30 *Heartstopper* (2022)

På stranden berättar Nick för Charlie hur han accepterat sig själv i sin sexualitet. Han bär en klargul tröja, samtidigt som han och Charlie ligger på en blå och en gul handduk. Nick springer ut mot havet och i en bild syns han med sin gula tröja kontrasterande mot den blåa himlen i bakgrunden. Den ljusare blåa nyansen fungerar här inte som en representation av melankoli, som den gjort i tidigare scener, utan som en representation av lugn, klarhet och öppenhet. Till skillnad från tidigare scener där blått är kopplat till repression, framstår blått här som befriande. Det gula solljuset spelar också en viktig roll i scenen, som en varm ton som mjukar upp det blåa, precis som Charlie mjukar upp Nick. Det skapar en balans i scenen.

Stam betonar att adaptioner bör förstås som transformativa processer där betydelse skapas genom förändring, snarare än genom trohet mot ett original (Stam, 2000:54). Utifrån detta perspektiv kan användningen av färg i denna scen förstås som ett sätt att bevara berättelsens emotionella logik snarare än dess form. Istället för att bevara de fasta symboliska betydelserna, tillåts visuella element, i detta fall färgen blå, att få en ny mening i ett förändrat sammanhang. Nicks gula tröja fungerar inte enbart som en symbol för hans självacceptans, utan som en del av ett färgsystem där emotionell utveckling visualiseras genom färginteraktion. Färgen och det naturliga ljuset tydliggör deras emotionella balans och visar hur relationen mognar mer och mer. Den gula tröjan i det blåa havet och himlen, bildar en visuell balans, där färgerna nu samexisterar harmoniskt istället för att vara åtskilda. Detta signalerar att Nicks inre konflikt har avtagit och att hans känslor inte längre präglas av osäkerhet eller repression.

5.3.3 Säsong 1, avsnitt 8 - "Boyfriend", 26:33



Säsong 1, avsnitt 8. 26:33 *Heartstopper* (2022)

I scenen när Nick kommer ut som bisexuell till sin mamma finns många gula inslag i den vanligtvis blåa miljön. Väggar, köksredskap och tavlor är blåa, men med många inslag av gult, inte minst ljuset från både lampor och solen som tränger sig in och bildar en mjuk, varm ljussättning. Nick är fortfarande iklädd sin gula tröja och sitter vänd mot sin mamma framför en mestadels blå tavla, men som har tydliga gula blommor. Även hans mamma är iklädd i en till stor del gul tröja. Många av sakerna i rummet är blåa, men scenen domineras ändå av det gula.

Det gula som tränger sig igenom det blåa blir en visuell metafor för hur mod och självacceptans tar plats inom hans repression. Färgkompositionen kopplar ihop Nick och hans mamma visuellt och visar samtidigt att Nick erkänner sin sexualitet för både sig själv och sin mamma. Det gula fungerar som en representation av trygghet, stöd och mod. Att både Nick och hans mamma bär gult visar samhörighet och emotionell spegling och visar hur hans mamma är en trygg punkt.

Genom att låta det gula dominera scenen skapas en tydlig kontrast mot tidigare scener där blått haft en mer framträdande roll i Nicks omgivning. Denna förändring markerar ett narrativt skifte, där rädslan och osäkerheten som tidigare präglat hans inre ersätts av öppenhet och självacceptans. Färgerna fungerar därmed inte enbart som stämningsskapande element, utan som aktiva berättarkomponenter som signalerar karaktärsutveckling.

Samtidigt är det betydelsefullt att det blåa inte försvinner helt ur bildrummet, utan finns kvar i bakgrunden. Detta visar att processen inte är omedelbar eller fullständig. Nick bär fortfarande med sig erfarenheter av osäkerhet och repression. Att det gula dock tydligt tränger sig igenom det blåa antyder att modet nu har övertaget. På så sätt gestaltas processen av att komma ut som en gradvis och realistisk utveckling snarare än ett plötsligt, avslutat tillstånd. De kvarvarande

blåa inslagen fungerar som implicita narrativa handlingar, där miljö och färg uttrycker ett pågående inre tillstånd, snarare än en avslutad förändring (Kress & van Leeuwen, 2006:32ff).

Deuze beskriver samtida medieproduktion som präglas av ett överlapp mellan en publik som förväntar sig samma känsla och igenkänning snarare än ett fränkopplat berättande (Deuze, 2007:5). Utifrån detta kan användningen av färg förstås som en strategi för att skapa emotionell igenkänning. Samtidigt fungerar färganvändningen som en form av remediation (Bolter & Grusin, 2000:45), där seriens visuella symboler översätts till film genom färg, ljus och scenografi.

5.3.4 Påverkan på berättelsen

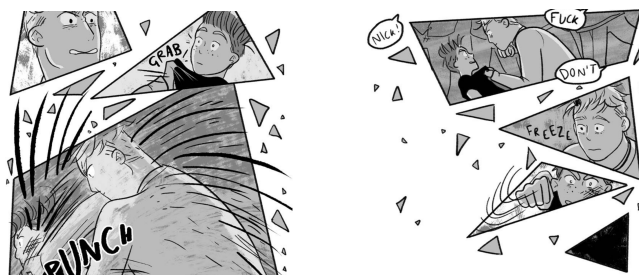
Netflix-adaptionen använder färgerna som ett narrativt verktyg och ett sätt att externalisera inre konflikter. Genom den återkommande kopplingen mellan blått och gult skapar adaptionen ett färgsystem som löper parallellt med berättelsens emotionella utveckling. Färgerna fungerar både som identitetsmarkörer för Nick och Charlie och som indikatorer på deras inre tillstånd. När färgerna hålls åtskilda, eller när den ena färgen dominerar, signaleras osäkerhet, repression eller obalans. När de däremot blandas eller samexisterar harmoniskt, förmedlas närhet, trygghet och emotionell mognad. Genom att arbeta med ett konsekvent och intuitivt färgsystem gör adaptionen känslor läsbara även för en publik utan förkunskaper, samtidigt som detaljerade visuella mönster erbjuder en fördjupad igenkänning för kärnpubliken.

I tidiga scener används färginteraktion för att antyda en relation som ännu inte uttalats narrativt. På så sätt får färgerna en förutsägande funktion i berättandet, där tittaren visuellt leds genom relationens utveckling innan karaktärerna själva fullt ut förstår sina känslor. I senare scener används färg istället för att visa ett inre tillstånd som nått en ny nivå av klarhet. Det blåa, som tidigare fungerat som en markör för repression och melankoli, omtolkas till lugn och stabilitet när det kombineras med gult. Denna förändring visar hur tecken, i detta fall samma färg, kan bära olika betydelser beroende på kontext (Stam, 2000:57) och hur adaptionen låter färgerna utvecklas i takt med karaktärerna. Skiftet från svartvitt till färg inte är neutralt, utan har förändrat hur författare formar sitt medium (Sánchez-Mesa & Baetens, 2023:46), vilket visar att färgvalen i adaptionen är ett medvetet narrativt val.

Adaptionen tolkar originalets visuella delar och omvandlar det till något nytt som är anpassat till rörlig bild, utan att förlora dess narrativa kärna (Hutcheon, 2006:8). Karaktärernas känslor uttrycks i den tecknade serien istället genom komposition, symbolik och karaktärernas kroppsspråk. Eftersom originalverket är svartvitt sker mycket av den emotionella kommunikationen där genom linjeföring, rutindelning och återkommande visuella symboler, såsom blommor och andra grafiska element. I TV-adaptionen ersätts och kompletteras dessa uttryck med färg som ett mer direkt och omedelbart läsbart visuellt språk. Detta visar hur Netflix-adaptionen inte enbart illustrerar berättelsen, utan aktivt tolkar och förstärker den genom färg. Där den tecknade serien arbetar mer subtilt och symboliskt inom sina visuella begränsningar, använder adaptionen färg som ett emotionellt och narrativt stöd som gör karaktärernas inre processer mer tillgängliga för en bredare publik. På så sätt bevaras berättelsens tematiska kärna, samtidigt som den anpassas till ett medium där färg, ljus och rörlig bild kan användas för att fördjupa den emotionella upplevelsen. Denna översättning mellan medier visar hur adaptionen inte handlar om att vara likadan på en ytlig nivå, utan om att behålla berättelsens emotionella anda.

5.4 Slagsmål

5.4.1 Tecknad serie



3-29 *Heartstopper* (2016)

I avsnitt 3-29 sker ett slagsmål mellan Nick och karaktären Harry, som var en av Nicks vänner, men även en av Charlies mobbare, till följd av att Harry uttrycker sig homofobiskt mot Charlie (Oseman, 2016:3-29). Scenen består av kantiga rutor, "inzoomningar" och rörelsestreck samt några pratbubblor, men ingen riktig dialog.

Precis som i tidigare scener använder Oseman sig även här av annorlunda former på rutorna för att förmedla en specifik känsla och berättelse. Denna scen består av trekantiga rutor med skarpa kanter som gör att händelsen känns stökig. Vissa av rutorna överlappar varandra och i marginalerna syns bitar som förstås som delar av rutorna. Det blir som att rutorna går sönder på grund av slagsmålet. Annorlunda sätt att göra rutorna på påverkar läsflödet till långsammare eller snabbare sekvenser (McCloud, 2006:69). I denna scen gestaltar de kaoset och känslorna i scenen, vilket skapar ett snabbt, ryckigt tempo. Aggressionen hos både Nick och Harry visualiseras genom formen. De splittrade och överlappande rutorna speglar kaoset som utbryter med slagsmålet och bidrar till att visa tempot, ilskan och det dramatiska händelseförloppet. Bitarna i marginalerna blir som delar som "flyger ut" ur rutorna och fungerar i detta fall som en sorts rörelsestråk, vilket blir en symbol för smärta, explosion och kraft.

Scenens sista ruta är i princip helt svart, vilket visar att Nick blir slagen så hårt att han tappar medvetandet. Valet att gestalta det på detta sätt istället för att visa en utslagen Nick på marken, gör Nicks känslor mer sensoriskt tillgängliga, istället för enbart visuella. För en sekund byts perspektivet från andra person till första person, vilket gestaltar kaoset som mer affektivt närvarande än enbart visuellt. Slagets riktning i näst sista rutan etablerar ett perspektiv där våldet riktas utåt mot "kameran" och läsaren, vilket suddar ut gränsen mellan berättelsens rum och betraktarpositionen.

Oseman använder sig av ord som beskriver händelser som en typ av onomatopoetiska ljudeffekter. Istället för att skriva "thud", "wham" eller liknande använder hon sig av "grab", "punch" och "freeze", vilket fungerar som beskrivande ord som berättar vad som händer, men som framställs som onomatopoetiska ljudeffekter. Visuella element likt dessa understryker vikten av ordens visuella form och avslöjar något om den berättande rösten (Sánchez-Mesa & Baetens, 2023:49). I detta fall betonas handlingens funktion snarare än dess auditiva dramatik. Istället för att det är den faktiska smällen som står i centrum, blir det den fysiska och emotionella konsekvensen av handlingen. Genom sättet orden är skrivna på, som lutande och skrivet i versaler, ges orden en närvaro i bilden som liknar bildens uttryck snarare än traditionell text, vilket gör att de blir ett mellanting mellan språk och bild. Dessa bildar en emotionell intensitet

och förstärker rörelsen, vilket bidrar till att skapa ett tempo som speglar kaoset och våldsamheten.

5.4.2 Adaption



Säsong 1, avsnitt 7. 09:01 *Heartstopper* (2022)

På grund av skillnaderna i mediernas tekniska egenskaper översätts de skarpa rutorna till kraftiga kamerarörelser (Heartstopper, 2022, S1A7, 9:01). Kameran rör sig tillsammans med karaktärerna och visar på detta sättet kaoset som bryter ut och den fysiska kampen som uppstår. Denna rörliga kamera ersätter serierutornas fragmentering genom att skapa en instabil bild som skapas för att göra det svårt för tittaren att orientera sig i rummet. Snabba förflyttningar, skakiga rörelser och korta klippningar bidrar till desorientering på samma sätt som den visuella splittringen i den tecknade serien. Istället för att dela upp händelsen i separata rutor låter adaptionen hela bilden förbli i ständig rörelse, vilket gör att kaoset gestaltas som sammanhängande men okontrollerat. Samma narrativa funktion uttrycks genom olika mediespecifika resurser (Bolter & Grusin, 2000:46). Där den tecknade serien visuellt visar våldet genom kantiga rutor, använder filmmediet rörelse och ljud för att skapa samma desorientering.

Den kraftigt blåa ljussättningen som är på scenen bildar en kall ton som gör att scenen gestaltas som kall och hård. Färgsättningen förmedlar aggression och konflikt, vilket förstärker det emotionella uttrycket som är genomgående i hela scenen. Färger har en förmåga att framkalla specifika emotionella reaktioner hos betraktaren, där kalla färgtoner ofta kopplas till distans, kyla och obehag (Kurt & Osueke, 2014:1). Den kalla färgpaletten skapar samtidigt en tydlig kontrast till de varmare färgtoner som används i många av seriens andra scener. Genom denna kontrast markeras slagsmålet som ett avvikande moment i berättelsen, där trygghet och närhet tillfälligt

bryts. Ljussättningen fungerar därmed inte bara stämningsskapande, utan också narrativt, genom att visuellt signalera att Nick befinner sig i en situation präglad av fara och emotionell kyla.

Ljuddesignen i scenen blir ett centralt verktyg för att förmedla emotionell intensitet och förstärka den hotfulla stämningen, vilket fördjupar det emotionella uttrycket (Hutcheon, 2006:23). I bakgrunden hörs dunsar och röster i ett gemensamt svammel. Denna sammansmälta ljudbild skapar en känsla av kaos och överstimulans, där enskilda röster inte längre går att urskilja. Istället bildar ljuden ett konstant brus som omsluter karaktärerna och förstärker situationen som okontrollerbar. Detta blir en kroppsligt förankrad gestaltning av stress och desorientering, där ljuden inte enbart fungerar som bakgrund utan som ett element för att gestalta våldet.

5.4.3 Påverkan på berättelse

Översättning från statiska, skarpa rutor till kamerarörelser visar hur adaptionen anpassar seriens visuella språk till filmmediets förutsättningar, samtidigt som den bevarar den ursprungliga scenens funktion och förmedlar kaos, rädsla och fysisk utsatthet. Fokus förflyttas från frågan om vad som har "förlorats" i adaptionen till hur betydelse skapas genom transformationen (Stam, 2000:56). Skillnaden ligger inte i vad som berättas, utan i hur berättelsen visas och gestaltas. Denna översättning mellan medier visar hur adaption inte främst bör förstås i termer av trohet mot ett original, utan som en process där berättelsen omvandlas mellan olika medier.

Bolter och Grusin beskriver remediation som en process där ett mediums uttryck omformas genom ett annat mediums tekniska möjligheter (Bolter & Grusin, 2000:46), i detta fall remedieras seriemediets uttryck för kaos genom sina egna tekniska möjligheter. Denna process blir tydlig när serierutornas fragmentering ersätts av den skakiga kameran, snabba klipp och intensiva ljud. Samtidigt aktualiserar scenen McLuhans tanke om att mediet i sig påverkar hur våld upplevs (1964:351), där filmmediets audiovisuella resurser gör våldet mer kroppsligt och yttre än i den tecknade serien.

Skillnaden i användning av visuella ord visar hur berättelsen anpassas efter mediets möjligheter, samtidigt som fokus på handlingens emotionella konsekvenser bevaras (Hutcheon, 2006:8). Det skiljer sig mellan den tecknade serien och adaptionen, då TV-mediet istället kan förlita sig på

faktiska ljud, rörelse och tempo för att gestalta samma händelser. Där den tecknade serien låter orden ta plats som visuella handlingar i bildrummet, översätter adaptionen dessa till kroppsliga gester, kamerarörelser och ljuddesign.

Skillnaden mellan den tecknade serien och adaptionen grundar sig i mediernas olika tekniska egenskaper (Bolter & Grusin, 2000:46). Den tecknade serien, med sina skarpa rutor och första persons-perspektiv gör att slagsmålet gestaltas som mer av en subjektiv känslostorm, där känslorna som är närvarande i scenen blir mer affektivt laddade. I adaptionen framställs händelsen istället som mer externaliserad och observerbar, snarare än subjektiv. I den tecknade serien gestaltas en inre chock som är estetisk dramatiserad, medan adaptionen gestaltar ett yttre våld.

McLuhans tanke att "the medium is the message" (1964:7) erbjuder ytterligare ett analytiskt perspektiv för att förstå skillnaden mellan versionerna. Där serien drar in läsaren i karaktärernas inre känslor, placerar filmen tittaren i ett mer observerande läge. Skillnaden mellan en subjektivt berättad känslostorm och en mer externaliserad skildring av våld illustrerar hur mediets form aktivt formar mottagarens emotionella relation till händelsen.

6. Resultat och diskussion

6.1 Sammanfattning

Analysen visar att adaptionen inte strävar efter att ersätta sitt ursprungsmaterial, utan snarare etablera en kontakt mellan medierna, där seriens visualitet återskapas och omvandlas i ett audiovisuellt format. Heartstopper-adaptionen bevarar till stor del originalets emotionella kärna, men omformar uttryck genom filmmediets multimodala resurser. Den tecknade serien gestaltar främst känslor genom rutkomposition, linjeföring och visuella element, medan adaptionen använder färg, ljud, rörelse och ljussättning för att visa samma händelse. Eftersom mediernas egenskaper är annorlunda, blir serien även annorlunda när det görs en adaption. Adaptionen gestaltas genom ett mer kroppsligt och sensoriskt orienterat uttryck, vilket kan förstås genom McLuhans resonemang om hur mediets egenskaper formar meningsskapande (1964:366).

Seriens animationer och klotter fungerar som emotionellt kodade uttryck och igenkänningstecken för kärnpubliken. I den tecknade serien fungerar de som markörer för vissa känslor, som förälskelse och emotionell intensitet som bildar en emotionell kontinuitet genom hela berättelsen. I Netflix-adaptionen fungerar de dels på samma sätt, men även som en igenkänningsfaktor för kärnpubliken. På så sätt kan de förstås som en markör för adaptionens strävan efter kontinuitet med originalet, samtidigt som de är tillräckligt tydliga för att en bredare publik också ska förstå intentionen med dem. Detta är ett sätt för Oseman att hålla kvar den viktiga kärnpubliken, men samtidigt lyckas locka nya tittare. Det visar hur det är viktigt för Oseman att behålla sin kärnpublik och inte tappa den för att göra en mer kommersialiserad berättelse.

Då originalet är svartvitt, men adaptionen är i färg, kan färger användas i adaptionen för att förstärka känslor på ett sätt som den tecknade serien inte kan. Färgerna blått och gult används genom hela serien och visar Nick och Charlies känslor och relation till varandra, utan att det behöver sägas rakt ut. De fungerar som ett kodsysteem, vilket visar karaktärernas inre tillstånd genom ett återkommande visuellt system (Hutcheon, 2006:14).

Ett centralt bidrag i denna studie är förskjutningen av fokus från adaption som narrativ överföring till adaption som emotionell översättning. Genom att analysera hur känslor externaliseras, förstärks och görs läsbara genom mediespecifika resurser visar studien hur emotioner kan fungera som en bärande del i adaptioner, snarare än som ett sekundärt inslag i berättandet. Detta nyanserar etablerade adaptionsteoretiska perspektiv genom att synliggöra hur känslor produceras i samspel mellan estetik, medium och kommersiella villkor, snarare än genom trohet mot ett originalverk.

6.2 Studien i relation till adaption som fenomen

Resultaten kan förstås genom Hutcheons syn på adaption som en process av "repetition without replication", där berättelsen inte kopieras, utan omtolkas utifrån det nya mediets möjligheter (Hutcheon, 2006:7f). I Heartstopper är det inte narrativet som förändras, utan sättet på vilket känslor produceras och förmedlas till publiken.

Studien visar att adaptionen inte strävar efter att osynliggöra att det är just en adaption, utan istället gör sin status som adaption synlig genom animationer och stiliserade inslag, vilket kan förstås som hypermediering, snarare än transparens (Bolter & Grusin, 2000:5). Detta kan analyseras som ett uttryck för en samtida adaptationspraktik, där autenticitet inte skapas genom kopiering av originalet, utan genom igenkänning och emotionell kontinuitet (Hutcheon, 2006:4).

Studien visar också att Heartstopper-adaptionen aktivt arbetar med dubbla publiker. För en knowing audiencen fungerar animationer, symboler och visuella referenser som intertextuella igenkänningstecken. För en unknowing audience fungerar samma element som emotionella guider som gör karaktärernas inre tillstånd lättare att tolka (Hutcheon, 2006:120f). Genom Jenkins begrepp deltagarkultur (2006:3) kan Oseman förstås som en författare och producent som för en aktiv dialog med sin publik. Heartstopper-adaptionen präglas av en balans mellan att bevara de trogna läsarnas förväntningar och samtidigt göra berättelsen tillgänglig för en bredare, kommersiell publik.

Resultaten i denna studie stödjer en syn på adaption som går bortom föreställningen om trohet till ett originalverk. Detta ligger i linje med Stams kritik av "fidelity discourse" (Stam, 2000:54), där adaptioner inte bör bedömas utifrån hur väl de kopierar ett original, utan istället hur de skapar mening. I stället för att förstå adaptionen av Heartstopper som en fråga om vad som bevaras eller förändras i narrativ mening, visar analysen hur berättelsens emotionella kärna omformas genom mediespecifika uttryck.

I Heartstopper är det centrala narrativet i stort sett oförändrat mellan den tecknade serien och TV-adaptionen. Det som däremot förändras är hur känslor, relationer och inre konflikter görs tillgängliga för publiken. Detta visar att adaption i praktiken handlar mindre om narrativ förändring och mer om emotionell översättning mellan medier (Fernández Ruiz & García-Reyes, 2021:137), vilket i denna studie pekar mot adaption som en process där emotioner översätts mellan medier.

Studien visar även hur adaptionen av Heartstopper kan förstås som en process av remediation, där den tecknade seriens grafiska uttryck inte raderas utan återskapas i en ny mediekontext

(Bolter & Grusin, 2000:45). De flytande rutorna, klottret och de symboliska elementen från originalet ersätts i TV-versionen av animationer, kamerarörelser, färg och ljud. På så sätt imiterar och omformar adaptionen seriemediets sätt att gestalta känslor genom filmmediets egna resurser. Denna process innebär att känslor realiseras genom kroppsligt och sensoriskt orienterade semiotiska resurser i adaptionen. Remediation fungerar här som en emotionell översättning, där känslotillstånd visas genom olika semiotiska medel i respektive medium.

Studien bidrar därmed till adaptationsstudier genom att synliggöra hur känslor, snarare än narrativet, kan vara kärnan i en adaption. Genom att fokusera på visuella och multimodala strategier för känsligestaltning belyser studien hur adaptationer kan skapa autenticitet och igenkänning utan att genomföra en exakt översättning. Detta understryker adaptationens roll som en kreativ och mediespecifik process, där berättelsers mening formas genom estetik, medium och publik.

6.3 Studien i relation till vår samtid

Heartstopper kan förstås som en produkt av en samtida konvergenskultur, där berättelser flyttar mellan olika medier och där publiken rör sig fritt mellan original och adaption. Detta kan förstås som ett kulturellt skifte där innehåll inte längre är bundet till ett enskilt medium, utan existerar i ett nätverk (Jenkins, 2006:3). Studien visar hur Heartstopper är utformad med denna medielogik i åtanke, där både den tecknade serien och TV-adaptionen fungerar som delar av samma berättelsevärld. Adaptionen är inte tänkt att ersätta originalet, utan snarare att samexistera med det. Detta blir särskilt tydligt genom hur visuella element från serien bevaras och omformas, vilket skapar förutsättningar för rörelse mellan medierna.

Studien visar att Heartstopper-adaptionen aktivt förhåller sig till en deltagarkultur där publiken inte enbart konsumerar berättelser, utan också tolkar, diskuterar och sprider dem (Jenkins, 2006:3). Genom att använda symboler, färgsystem och animationer som är semantiskt konsekventa, möjliggör adaptionen flera tolkningsnivåer. Detta visar hur samtida adaptationer ofta är designade för att fungera parallellt för både knowing och unknowing audiences (Hutcheon, 2006:120), snarare än att prioritera den ena på bekostnad av den andra.

Ett centralt resultat i studien är att känslor utgör en bärande struktur i Heartstopper-adaptionen. Snarare än att driva berättelsen genom yttre konflikt eller dramatisk eskalering, bygger serien sin narrativitet kring emotionell igenkänning, långsam karaktärsutveckling och visuellt förstärkta känslotillstånd. Detta kan förstås som en tendens i samtida TV-berättande där emotionell autenticitet värderas högt, något som tidigare adaptionsteori har identifierat som centralt för publikengagemang (Hutcheon, 2006:116), men som i dagens streamingmiljö fått nya industriella och distributionsmässiga förändringar.. I detta sammanhang framstår adaptionen av Heartstopper som ett exempel på hur visuella och audiovisuella strategier används för att gestalta trygghet, igenkänning och emotionell närhet, snarare än spektakulär dramatik.

6.4 Vidare forskning

Denna studie öppnar för fortsatta studier inom adaption och remediation, särskilt med fokus på hur visuella uttryck uppfattas och tolkas av publiken. Ett möjligt forskningsspår inom samma ämne är publikstudier som exempelvis kan undersöka hur Heartstoppers visuella markörer upplevs av olika publikgrupper. Här kan en framtida studie undersöka hur olika publikgrupper, exempelvis knowing och unknowing audiences, uppfattar de visuella inslagen, för att få en ännu mer djupgående bild av vad publiken faktiskt upplever. Detta blir då en jämförande studie som visar på hur det visuella påverkar publiken beroende på om man tillhör kärnpubliken eller inte.

En annan jämförande studie som öppnas upp är jämförande mellan olika adaptioner. Detta kan exempelvis vara hur Heartstopper skiljer sig från andra TV-adaptioner som gjorts om från tecknade serier, exempelvis genom det visuella formspråket och kopplingen till originalmaterialet. Särskilt intressant kan vara att titta på adaptioner som inte har en skaparkontinuitet och där adaptionen gjorts helt fränkopplad från originalskaparens intentioner och tankar och hur det påverkar estetiska och emotionella uttryck i adaptionen.

7. Litteraturförteckning

Bolter, Jay David & Grusin, Richard. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.

Braun, Virginia & Clarke, Victoria. (2006) Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology* 3(2): s. 77-101.

Bryman, Alan (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Uppl. 2. Malmö: Liber AB.

Cherry, Kenda. (2025). *What the Color Pink Means, According to Color Psychologists*.
<https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-pink-2795819> (Hämtad 2025-12-09).

Deuze, Mark. (2007). Professional Identity in a Participatory Media Culture. I Quandt, Thorsten & Schweiger, Wolfgang (red.). *Journalismus online - Partizipation oder Profession?*. Wiesbaden: Springer VS.

Fernández Ruiz, Marta & García-Reyes, David. (2021). Blacksad: Under the Skin. Transmedia and Ludification as Cultural Experience. *Revista de Comunicación* 20(2): s. 131-147.

Flyvbjerg, Bent (2001). *Making Social Science Matter. Why social inquiry fails and how it can succeed again*. Cambridge: Cambridge University Press

Heartstopper. (2022-2024). [TV-serie]. Netflix.

Hutcheon, Linda. (2006). *A Theory of Adaptation*. Milton Park: Routledge.

Jenkins, Henry. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

Jenkins, Henry. (2013). The Walking Dead: Adapting Comics. I Thompson, Ethan & Mittell, Jason (red.). *How to Watch Television*. New York: New York University Press, s. 373-382.

Kress, Gunther & van Leeuwen, Theo. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. 2. uppl. London: Routledge.

Kukkonen, Karin. (2013). *Studying Comics and Graphic Novels*. Chichester: John Wiley & Sons, Ltd.

Kurt, Sevinc. & Osueke, Kelechi Kingsley. (2014). The effects of color on the moods of college students. *SAGE Open* 4(1): s. 1-12.

McCloud, Scott. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: HarperCollins.

McLuhan, Marshall. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Columbus: McGraw-Hill.

Merriam, Sharan B. (1994). *Fallstudien som metod*. Lund: Studentlitteratur

Milosavljević, Ilija & Simeunović Bajić, Nataša. (2024). The Impact Of Netflix And Video Streaming Services On Changes In Distribution, Production, And Audience Of Television Series. *Društvene i humanističke studije* 10(27): s. 763-784

Newman, Michael Z. (2013). Everyday Italian: Cultivating Taste. I Thompson, Ethan & Mittell, Jason (red.). *How to Watch Television*. New York: New York University Press, s. 382-470.

Oseman, Alice. (2016). *Heartstopper*. Egenutgivning (ursprungligen publicerad via Tapas).

Reitsma, Ricardo. (2023). *Heartstopper and the Query of Queerness: an exploration of how Heartstopper navigates, resists, and diversifies a heteronormative society*. Kandidatuppsats, universitet okänt.

Rose, Gillian. (2001) *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London: SAGE Publications.

Sánchez-Mesa, Domingo & Baetens, Jan. (2023) Intermediality and Comics. *European Comic Art* 16(2): s. 30-53.

Stam, Robert. (2000). Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation. I Naremore, James. (red.) *Film Adaptation*. New Brunswick: Rutgers University Press, s. 54-76.

Straumann, Barbara. (2015). Adaptation-remediation-transmediality. I Gabriele Rippl (red.) *Handbook of Intermediality. Literature-Image-Sound-Music*. Berlin: De Gruyter Mouton, s. 249-258.

Tsakona, Villy. (2024). Watching humor traveling across languages, cultures, and media. Punctum. *International Journal of Semiotics* 10(1): s. 265-272.

Wang, Lydia. (2022). *Alice Oseman Explains Those Magical Doodles in 'Heartstopper'*. <https://www.netflix.com/tudum/articles/alice-oseman-heartstopper-doodles> (Hämtad 2025-12-10).

Bilagor



Bilaga 1 Oseman, Alice. (2016). Avsnitt 7-1. *Heartstopper*.



Bilaga 2 *Heartstopper*. (2024). Säsong 3, avsnitt 6. 06:37.



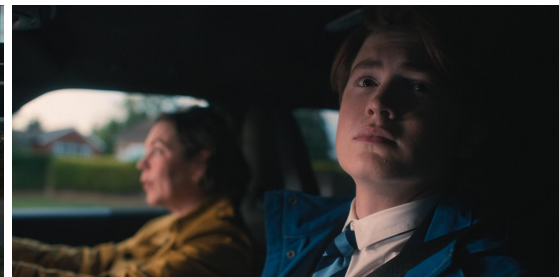
Bilaga 3 Oseman, Alice. (2016). Avsnitt 2-1. *Heartstopper*.



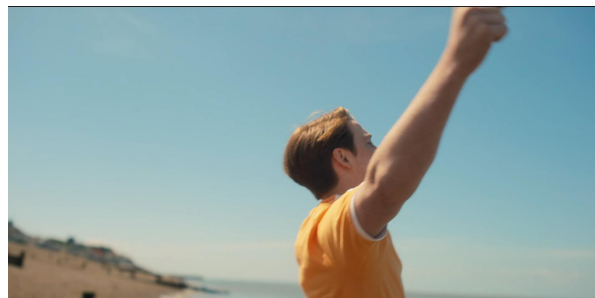
Bilaga 4 *Heartstopper*. (2022). Säsong 1, avsnitt 2. 00:50.



Bilaga 5 *Heartstopper*. (2022). Säsong 1, avsnitt 1. 20:59



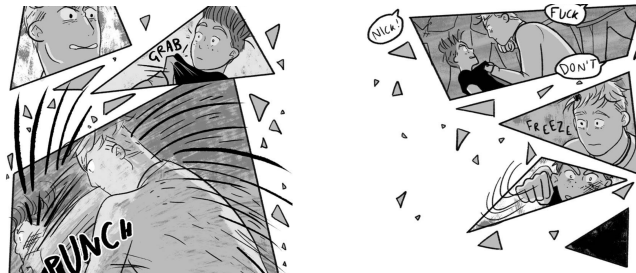
Bilaga 6 *Heartstopper*. (2022). Säsong 1, avsnitt 1. 22:03



Bilaga 7 *Heartstopper*. (2022). Säsong 1, avsnitt 8. 24:30.



Bilaga 8 *Heartstopper*. (2022). Säsong 1, avsnitt 8. 26:33.



Bilaga 9 Oseman, Alice. (2016). Avsnitt 3-29. *Heartstopper*.



Bilaga 10 *Heartstopper*. (2022). Säsong 1, avsnitt 7. 09:01.