

Mutanter med superkrafter, spindelmän och gröna jättar håller på att ta över biograferna – en av de starkaste trenderna i Hollywood just nu är att göra film av tecknade serier. Främst är det spektakelfilmer med superhjältar som **Daredevil**, **X-Men** och **Hulken**, men också avancerade serieromaner om Jack the Ripper, gangsters och tonårsängest blir till film. Roger Wilson förklarar varför kombinationen film och serier plötsligt blivit så framgångsrik.

Filmindustrin är en parasit, ständigt på jakt efter nya idéer att kapitalisera på. Bransch efter bransch letas igenom i jakten på nya kreativa uppslag, och inget verkar vara för stort eller för litet för att kunna användas. Vanligast är förstås att böcker filmatiseras, men också TV-serier, popstjärnor, dataspel, leksaker och samlarkort har fungerat som underlag till film.

Ett så dominerande inslag i ungdomskulturen som de tecknade serierna blev förstås tidigt exploaterat av filmbolagen, *Batman* blev till exempel film redan 1943 och *Superman* 1948. Det är knappast någon tillfällighet att det var just superhjärte-genren som filmbranschen fastnade för. Superhjältar är seriebranschens mest pålitliga inkomstkälla, ett fenomen som förstås inte lämnat filmmogulerna någon ro. Här kan man utnyttja ett varumärke som redan är inarbetat och välkänt, samt en produkt som redan testats och vunnit framgång hos just den tonårspublik som filmbolagen tjänar mest pengar på.

Framgångssagan är dessvärre bara uppenbar på ett teoretiskt plan. När filmerna väl ska göras visar det sig att det är ett svårt jobb att förvandla serierna till film. Hur mycket av seriernas estetik kan man behålla i filmen? Hur undviker man att superhjältarna framstår som patetiska gubbar i långkalsonger? Och vill man vända sig till en vuxen publik, eller göra renodlade barnfilmer?

Allt för många gånger valde man fel lösning på de där problemen. Ta till exempel fallet *Batman* – en av filmhistoriens mest misshandlade superhjältar. Serieversionen var från början en av marknadens mer seriösa produkter, men när figuren blev film och tv-serie i slutet av 60-talet gjordes han om till en kitschig farsfigur. En lönnfet Adam West rusade runt i fula trikåer tillsammans med sin sidekick Robin, och i slagsmåls-scenerna dök det upp effektbubblor i bild med texter som "Wham" och "Blam". Visserligen underhållande, men det tog lång tid för varumärket Batman att hämta sig från festivalen i ironi och kultigt tönteri. När *Batman* 1989 på nytt blev långfilm omgavs också projektet med en hel del beslutsängest och illasinnade rykten. Mot alla odds hittade regissören Tim Burton ändå rätt,



Daredevil – i rollen Ben Affleck

han återupprättade Batman som actionfigur, och byggde upp en estetik kring figuren som fortfarande var överdriven och serietidningsmässig – men snarare mar-drömsinspirerad än fånig. Även om recensenterna inte var särskilt imponerade så lyckades en massiv marknadsföringskampanj få filmen att slå alla tidigare intäktsrekord.

Men inte ens Burtons insats kunde i längden skydda Batman. I Joel Schumachers *Batman & Robin* (den fjärde filmen i serien) vacklar estetiken på nytt tillbaka ner mot barnpublikens nivå. Filmen, med bisarrt cam-



piga superskurkar som Arnold Schwarzeneggers Ice-Man och Uma Thurmans Poison-Ivy, var en sådan stil-mässig katastrof att filmdirektörer än idag drar öronen åt sig så fort en ny Batman-relaterad film förs på tal.

Andra mer eller mindre misslyckade försök att göra film av serier är *Fantomen* (1996) som knäcktes av långkalsongfaktorn, försöket att filmatisera *Captain America* (1991) som totalfloppade – samt den humorlösa filmen *Judge Dredd* (1995) med Sylvester Stallone i

Adam West som Batman 1966 i bomullstrikåer och Michael Keaton i mattsvart latex i Tim Burtons upplaga från 1989.



Tobey Maguire som Spider-Man
– mitt i puberteten!

huvudrollen.

Det är egentligen först i de senaste årens filmatiseringar som man börjat hitta balansen mellan serieestetik och hårdkokt action. En viktig orsak är förstås att datoranimationer och specialeffekter nu för första gången matchar serietidningarnas fantasi, vilket automatiskt lett till ett visst mått av realism. Men filmer som *X-Men* och *Spider-Man* har också lagt mer vikt vid karaktärer än tidigare filmer. Och, viktigast av allt,

man har slutat att oro sig för det nördiga med serier, och istället på allvar försökt utnyttja figurernas status i den populärkulturella mytologin.

Superman, Batman eller Spider-Man – alla är de ju så inarbetade i popkulturmedvetandet att du egentligen inte behöver ha läst en tidning eller sett en film om dem för att känna till grundhistorien. Det kan i och för sig också bero på att berättelserna ibland är till förväxling lika varandra. Central i superhjältehistorierna är alltid den så kallade "tillblivelsemyten", och i de äldre serierna upprepas de på liknande sätt. Ta till exempel Spider-Man, där man nästan kan kryssa av de dramaturgiska greppen på en checklista: Han är föräldralös (bor hos sin faster), han får sin styrka genom omständigheter som han inte själv kontrollerar (blir biten av en radioaktiv spindel) och viger sitt liv åt att bekämpa brottslighet efter en personlig tragedi (hans farbror dödas av en rånare, och just innan han dör säger han de ord som blir Spider-Mans livsregler "with great power comes great responsibility").

Ur dessa grundförutsättningar har det hittats på ett stort urval av superhjältar för filmproducenterna att välja mellan. De stora förläggarna i USA har byggt upp omfångsrika universum med mängder av olika hjältar som alla har olika superkrafter. Likheterna är uppenbara med antikens gudasagor, eller för den delen de gamla asagudarnas värld, eftersom varje hjälte har en kraft eller förmåga, ungefär som gudarna stod för olika element eller egenskaper. Att serieskaparna medvetet låtit sig inspireras av gamla myter är uppenbart. Stålmannen var till exempel från början ett hopkok av Herkules och Samson, och Marvel lyckades till och med lansera den gamle asaguden Loke som en av sina superhjältar.

Serieskaparna har på det här sättet blivit de som moderniserat och upprätthållit mytberättandet om kampen mellan det onda och det goda in i vår tid, även om man i dagens myter markerar guda-statusen med triksåer och mantlar, och äventyren utspelas i urbana storstadsmiljöer. Samtidigt blir berättandet aldrig förlegat, i seriernas värld förnyas myten varje gång det kommer ett nytt nummer av tidningen.

Att superhjältetidningarna främst riktade in sig på tonåringar, och då främst killar, har förstås också lett till att vissa teman med fördel funnit sin plats i serierna. Vad är den gigantiske Hulken annat än en symbol för hormonstinna raseriutbrott, och den frustrerade tonåringens fantasier om fritt utlopp för sin ilska och ångest? Och vad är Spider-Mans märkliga förvandling från nördkille till muskulös atlet annat än en omskrivning för puberteten? Extra tydligt blir det förstås i filmen *Spider-Man*, där Peter Parker, förvandlad efter spindelbettet, sitter och utforskar sin nya muskulösa kropp. Plötsligt skjuter han iväg klibbiga spindelnät över hela rummet, utan att kunna kontrollera reflexen. En av de roligaste omskrivningarna för tonårsonani någonsin.

Men superhjältar har också en annan, djupare funktion. Peter Parker till vardags är en töntig nörd, en kille som har måttlig framgång med tjejer och som jobbar för en tidning med en chef som hunsar honom. Men i hemlighet är han Spider-Man, mäktigast av de mäktiga, med ett dubbelliv som ingen kan ana. Här fångas tonårsledans främsta motor – längtan bort från den grå, trista vardagen. Att även ett mobboffer i hemlighet kan vara en av världens starkaste män.

En lätt romantisk, men väldigt bra, skildring av seriernas betydelse i unga killars liv är Peter Cares film *The Dangerous Lives of Altar Boys* (släpps på video under våren 2003). Här följer man ett gäng katolska skolpojkar som tillsammans hittar på var sin superhjälte, och hur den mest konstnärligt begåvade av dem tecknar deras äventyr. Själva filmen varvas med tecknade sekvenser där de fyras gäng bland annat besegrar Nunzilla, en monsterversion av den stränga nunnan som undervisar i deras klass. Det som på ytan är en lek fungerar också som fristad på ett personligt plan. När filmens huvudperson översätter sin första kärlekshistoria och en kamrats bortgång till superhjältestorys får han också ett verktyg att bearbeta sitt liv med.

Som jag tidigare antytt så är seriemarknaden väldigt mansdominerad, både när det gäller innehåll och konsumtion. Utbudet av serier har ofta varit djupt könskonserverativt, med krigs-, action- och sportserier för killar och relationsdramer för tjejer. Med tiden har de tjejinriktade tidningarna dessutom tappat allt mer mark, och är i stort sett uttraderade från mainstream-marknaden. Inom superhjeltegenren gjordes däremot ett tidigt försök att fånga in de kvinnliga läsarna. Wonder Woman gjorde entré redan 1941 och var ett uttalat feministiskt alternativ – en amasonprinsessa som skapades av psykologen William Moulton Marston med det pedagogiska syftet att genom serier uppmuntra till demokrati och kvinnlig frigörelse. Marston, som också var med och uppfann lögnedetektor, kombinerade dock Wonder Womens feminism med en lätt utmanande dräkt samt berättelser med uppenbara bondage-associationer. När de kvinnliga läsarna aldrig blev fler än pojkarna satsade förlaget i

längden på att ge Wonder Woman större bröst och sexigare kostymer, snarare än att fördjupa det feministiska budskapet. Samma öde har mött de flesta kvinnliga superhjältar, deras viktigaste funktion är att fungera som ögonfängning åt de manliga läsarna. Wonder Womans rykte har dock återupprättats de senaste åren, i och med att hon blivit något av en lesbisk ikon.

För att seriefigurer som till exempel Superman eller Batman ska kunna överleva så länge som 60 år krävs förstås regelbundna moderniseringar. Genren föddes ju under slutet av den amerikanska depressionen, just före andra världskriget, och den första upplagan av superhjältar var främst patrioter, som inte bara bekämpade superskurkar utan också var engagerade i kriget på ett väldigt konkret sätt. På omslaget till det allra första numret av tidningen Captain America, är det till exempel ingen mindre än Hitler själv som får på käften av superhjälten.

Sedan dess har nästan allt förändrats. Nu bioaktuelle Daredevil uppfanns till exempel på 60-talet och var en typisk representant för den tidens mänskliga superhjälte, där huvudpersonens överjordiska egenskaper ofta kombinerades med privata svagheter.

Daredevil heter egentligen Matt Murdock, och är en blind advokat – vid första anblicken en handikappad person. Men under det ordinära utseendet har han extrema krafter. Han förlorade synen när han som barn kom i vägen för en lastbil med radioaktivt avfall. Strålningen fick honom att istället för syn utveckla rena fladdermusegenskaper, så att han kan ta sig fram i världen genom ljud.

Titeln tappade successivt i popularitet, och gjordes på 80-talet om till vuxenserie. Serieskaparen Frank Miller förde in element från kampsportfilmer för att fräscha upp slagsmålen i serien, och tillförde också en djärvare visuell stil. Men framför allt en mörkare, mer plågad ton och en kvinnlig antagonist, Electra.

Resultatet blev en försäljningssuccé och samma trick testades igen på Batman-serien, och därefter på titel efter titel. Receptet var: mer våld, surrealistiskt orimliga muskelmassor, och fetischinspirerade kostymer i läder och lack – egenskaper som följt med i filmatiseringarna. För i och med de här omvandlingarna tog superhjältarna steget in i både finkulturen, och hos vuxenpubliken – nu var töntstämpeln slutligen på väg bort.

Trots de lyckade moderniseringarna befinner sig seriebranschen fortfarande i ett tillstånd av ständig tillbakagång. Den ursprungliga kärnpubliken, tonåringarna, lockas mer av tv-spel, internet och tv än av serier – och vuxenmarknaden har inte expanderat tillräckligt mycket för att ersätta tappet. Därför befinner sig serieförläggarna just nu i det märklige läge där den enda räddningen för serierna att nå ut till en ny publik kan vara filmerna.

Även mer konstnärliga serier har hamnat i samma situation. Under 2002 kunde man på svenska biografer



se flera filmer som byggde på serieromaner, så kallade graphic novels. Alan Moores *From Hell*, Max Allan Collins *Road to Perdition* och Daniel Clowes *Ghost World* blev framgångsrika filmer, och trenden ser inte ut att dö ut.

I USA finns till och med produktionsbolaget Platinum Studios som enbart ägnar sig åt att sälja in serier till filmbolag. Deras största framgång är *Men in Black*, där man lyckats producera två filmer utifrån ett i stort sett okänt serieoriginal.

Och mer är på väg. Det pratas om Ang Lees version av *Hulken*, där många hoppas att han ska kunna förnya superhjeltegenren på samma sätt som *Crouching Tiger, Hidden Dragon* revolutionerade kampsportsfilmen. Och så planeras det för filmer om Fantastiska Fyran, The Silver Surfer, Watchmen och en ny version av Superman. För att inte tala om alla uppföljare och spin-offs som är på gång.

Men dissonansen mellan de allt mer inkomstbringande filmprojekten och den marginaliserade seriebranschen blir samtidigt bara större och större. Det är lätt att se att det mesta sker på filmbolagens villkor, framför allt eftersom både Marvel och DC-Comics – de två jättarna i serietidningsbranschen – idag ingår i multinationella mediekoncerner där inkomstmöjligheterna för en film vida överträffar vad man kan tjäna på ett seriealbum. Lystet förbrukar filmbolagen historier, figurer och myter som i vissa fall tagit mer än 60 år på sig för att mogna och utvecklas, samtidigt som förlagen har mindre marginaler för långsiktiga satsningar och återväxt. När filmbolagen snott åt sig de mest attraktiva idéerna kommer de med all säkerhet att gå vidare och stjäla uppslag från andra håll. Frågan är då om seriemarknaden kommer att vara fet och välmående till följd av alla pengar man tjänat på filmprojekten, eller om det kreativa läget snarare känns lika fruktbart som ett utfiskat hav.