

icons«. In *Peirce's Doctrine of Signs. Theory, Applications, and Connections*. Ed. by V. M. Colapietro and T. M. Olshewsky. Mouton de Gruyter. Berlin, New York. p. 373-282.

Miller, Frank (1986) (med Klaus Janson og Lynn Varley): *Batman: The Dark Knight Returns*. DC Comics Inc. Oversat til dansk i 1989(?) som *Batman: Nattens Ridder Vender Tilbage*. Frederik E.

Peirce, Charles Sanders (1931-1958) *Collected Papers*. Vols 1-8. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Anne Magnussen er ph.d.-stipendiat ved Romansk Institut, Københavns Universitet.

# Batman: Film, fortælling: Det hyperbevidste

Af Jim Collins

*Populærtekster har fra 1980'erne og frem udviklet sig til at være hybridtekster, der med udgangspunkt i mobile betydningsbærere som Batman-figuren bevæger sig på tværs af diskursformer og genreskel, samtidig med at de aktivt inddrager tidligere aktiveringer af de mobile betydningsbærere fra populærkulturens historie. 'Handlingen' kan derfor ikke adskilles fra dens kodificerede repræsentation og de mange lag af intertekster undergraver ideen om 'teksten i sig selv'. Med eksempler fra Tim Burton's film Batman, Frank Millers grafiske roman *The Dark Knight Returns* og Alan Moore's *Watchmen* argumenterer Jim Collins i denne artikel for at såvel forfattere som publikum til populærtekster er blevet semiotisk sofistikeret og derved hyperbevidste om populærteksternes intertekstualiteter. Dette har betydning for det generelle mediebillede, og ikke mindst for den måde vi bruger medier på.*

Den bedste introduktion til de problemer der opstår når de distinkte træk ved Batman-fortællingen i dens forskellige udtryk skal bestemmes, kunne være at fortælle hvad der skete da jeg påbegyndte feltarbejdet til denne artikel.1) Da jeg trådte ind i en storcenter-boghandel blev jeg mødt med en overvældende opstilling af følgende tekster: novellen over Tim Burton's film *Batman*; Frank Millers grafiske romaner, *The Dark Knight Returns* og *Batman: Year One*; endnu en grafisk roman (i hvert fald hvad angår formatet) kaldet *Batman's Greatest Adventures*, som ifølge en påtrykt tekst skulle være den bedste af de originale tegneserier; en traditionel paperback i lille format, *The Further Adventures of Batman*, i hvilken forfattere som Isaac Asimov, Max Collins, Robert Silverberg, Joe R. Landsdale og Stuart Kaminsky udformede om end endnu flere fortællinger der stillede i udsigt at bringe Batman ind i genrer som hidtil ikke var blevet udforsket og *The Batman Role-Playing Game*, som gav læsere/spillere muligheden for at påtage sig Batman-identiteter og skabe deres egne eventyr som 'deltagere'. I den lokale tegneseriebutik fandt jeg de gængse Batman-tegneserier (standard formater) samt en samling af de mest populære af de nyeste tegneserier indbundet som en grafisk roman, *A*

*Death in the Family* og Alan Moore's tegneserie i specialformat, *Batman: The Killing Joke*.

Dette opbud udgjorde en mangfoldighed af fortællinger skabt over den samme figur i en periode på 50 år og præsenteret som samtidige muligheder, en samtidighed der blev kompliceret yderligere ved det faktum at disse fortællinger ikke bare er fortsættelser af en urtekst, men i forbindelse med *Batman*-filmen og *Batman: Year One* meget ambitiøse forsøg på at rekonstruere Batman-historiens begyndelse og således genopfinde udgangspunktet for de tilsyneladende endeløse reformuleringer. Dette opbud af tekster kunne helt oplagt afføde et utal af narrative analyser med fokus på for eksempel sammenhængende eller usammenhængende intrige-funktioner; afgørende ændringer i karaktertegningen; brug og misbrug af bestemte kli-cheer etc. Jeg kan ikke gøre mig håb om at yde alle disse muligheder retfærdighed i en artikel som denne, så jeg vil koncentrere mig om det jeg betragter som det afgørende særkende ved nyere populærfortællinger 2), nemlig deres hyperbevidsthed om såvel populærkulturens historie som populærkulturens skiftende status i en nutidig kontekst.

At populærtekster er bevidste om deres forgængere og deres rivaler på markedet er i sig selv ikke noget nyt fænomen. John Cawelti beskrev i sin

gennemgang af 1960'erne og 1970'ernes genrefilm filmenes 'generiske transformation' af populærkulturens mytologi i overensstemmelse med fire forskellige perspektiver: Det burleske, afmytologisering, fremkaldelsen af nostalgi, og betoningen af myten for mytens egen skyld.<sup>3</sup>) Jeg har andetsteds <sup>4</sup>) argumenteret for at populærttekster opbygger temmelig udførlige intertekstuelle arenaer på alle stadier af deres udvikling, og ikke kun på et postklassisk, dekadent stadium: selv i for eksempel den britiske detektivromans klassiske periode i 1930'erne placerede tekster sig allerede meget selvbevidst i forhold til såvel tidligere former for detektivromaner som den Britiske Roman Tradition. Populærtællingernes hyperbevidsthed i 1980'erne er ikke et spørgsmål om at populærkultur 'pludselig' er blevet selv-reflekterende. Ligesom deres forfædre betoner 1980'ernes populærttekster det Umberto Eco (1987) kalder 'det allerede-sagte' <sup>5</sup>), men i stedet for bare at omarbejde konventionerne indenfor rammerne af en specifik genre (som det er tilfældet i for eksempel *Chinatown* (1974), *The Wild Bunch* (1969), *All That Jazz* (1979) etc.) rekonfigurerer tekster som Tim Burton's *Batman* (1989), Frank Miller's *The Dark Knight Returns* (1986) og Alan Moore's *Watchmen* (1986) dette 'alerede-sagte' ved at bevæge sig på tværs af genreskel og blande såvel forskellige diskurs-former som forskellige medier, hvilket efterfølgende fører til ændringer i deres traditionelle cirkulations-former.

Denne rekonfiguration omfatter omvendingen af specifikke genrekonventioner, men vigtigere end dette er at den er grundlagt på sammensmeltningen af meget forskellige narrative og visuelle koder. Joe R. Landsdale's novelle *Subway Jack: A Batman Adventure* <sup>6</sup>) består for eksempel af en række fragmenter som udgør forskellige narrative former; dagbogsblade; sagsmapper fra Bat computeren; Batman og politidirektør Gordons førstepersons-beretninger; trediepersons-fortællinger og så videre. En sådan kombination af fragmenter er hverken særlig ny eller enestående. Brevromaner som Bram Stoker's *Dracula* (1895) indeholder for eksempel præcist den samme blanding. Landsdale's historie skiller sig ud ved at tilføre tegneserievignetter til denne serie af fragmenter, hvorved »novellens« prosa viger for tegneseriens visuelle fortællen. I disse vignetter beskriver Landsdale til mindste detalje, ikke handlingen som sådan, men repræsentationen af handlingen indenfor vignetten, for eksempel:

Serie af vignetter. Mættede med skygger og bevægelse.

Bat-hulen – Indenfor

Baggrund: Blåsort med stalaktitter (drypsten) der hænger ned fra hulens loft som heksefinger. Der er tilstrækkeligt lys til at vi kan se glimt af glasmontrer. Deres indre, bortset fra to af dem – en indeholder et udvalg af Pingvinens paraplyer, en anden Robins gamle uniform – er for mørke til at vi kan se hvad der er i dem. Men vi kan se det større...

7)

Sammenstillingen af forskellige medier understreger det umulige i at adskille handlingen fra dens kodificerede repræsentation; den anerkender meget direkte den nutidige populærkulturs kompleksitet i hvilken en forholden sig til udbuddet (af det 'alerede-sagte') er en grundlæggende faktor i fortællingens 'handling' for både forfatteren og for publikum. Forsiden på en nyere *Dr. Strange* tegneserie <sup>8</sup>) ligner for eksempel forsiden af en tabloidavis mere end den ligner en tegneserie-forside. Den har titlen *Now* og er selvbevidst formet over *National Enquirer*. På forsiden stilles man følgende i udsigt: »Et med-garanti-kontroversielt uddrag af en ny bog om *Dr. Strange – Manden-Myten-Magien*« og et »opsigtsvækkende interview med *Dr. Strange*-forfatteren, Morgana Blessing« samt endnu en historie i hvilken Janet Van Dyne (alias Hvepsen (the Wasp) fra *Avengers*) siger til prinsesse Di: »Hold fingrene fra min fyr, prinsesse!«. På første side i 'tegneserien' ser man en rasende *Dr. Strange* der i væmmelse smider dette nummer af *Now* fra sig, efterfulgt af to sider med tegneserievignetter hvori *Strange* diskuterer kränkelsen med sine kolleger. På den følgende side viger tegneserien for det boguddrag der nævnes på forsiden. Dette er en længere tekst illustreret af 'fotografier' af *Dr. Strange* (hans billede fra studentereksamen – »Portræt af Troldmanden som Ung«, hans villa på Blecker Street, hans møde med Moebius på en nylig rejse til Paris), arkivfotos af stederne hvor hans eventyr foregik; en tegners fortolkning af forfatterens, Blessing's, beskrivelser af samme eventyr; stillbilleder fra et Tv-show der kun gik i kort tid; en serie af fotos og tegninger af »the Drac Pack« og en vampyrer-gennem-tidene rekonstruktion. Efter denne del kommer interviewet med forfatteren, hvorefter vignetterne vender tilbage. De viger igen for en 'ledende artikel' skrevet af en gæsterektor, J. Jonah Jameson (redaktør på *The Daily Bugle* der indgår i *Spiderman* og

andre Marvel tegneserier). I den ledende artikel som er 'genoptrykt' fra *Now*-tidsskriftet, sætter Jameson spørgsmålstejn ved uddragenes værdi og diskuterer planerne for deres udgivelse og cirkulation.

Denne hybridisering af populærfortællinger destabiliserer ikke det allerede-sagte ligeså meget som det afslører dets omskiftelighed, fraværet af enhver form for usynlig hånd eller enhedsskabende hierarki der måske kunne afgrænse det emne, funktion og publikum der passer til forskellige former for kulturproduktion. I et epokegørende studium af Bond fænomenet 9) er forfatterne, Tony Bennet og Janet Woollacott, centrale pointe at Bond er en 'mobil betydningsbærer (signifiant)', underlagt 'mangfoldige aktiveringer' der klæber til teksterne som ligeså mange lag og derved underminerer enhver idé om 'teksten i sig selv' eller den 'originale tekst'. Superhelte-figuren, specielt Batman, er tydeligvis blevet en sådan mobil betegnelse, men Burton, Miller og Co.'s aktiveringer af Batman i slutningen af 1980'erne adskiller sig fra bearbejdningerne af Bond i 1960'erne og 1970'erne ved deres høje grad af hyperbevidsthed i forhold til deres egen status som mobile betydningsbærere, og de er underlagt yderligere reformuleringer idet de cirkulerer gennem meget forskellige kulturer, eller mere præcist, forskellige mikrokulturer. Denne artikels fokus er hybridiseringen, denne fortælling ved sammensmeltning der er reaktionen på de måder som superhelten allerede har været aktiveret på, et forsøg på at genfortælle Batman-historien der betoner det umulige i at genfortælle den uden at re-konfigurere de lag som er blevet ligeså uadskillelige fra 'teksten' som enhver genre- eller intri-gefunktion.

### Gaudi Ridderen: Fremkalden og Fragmentering af Fortiden

På samme måde som vi ikke længere kan forestille os at populærfortællinger kan være uvidende om deres intertekstuelle dimensioner og kulturelle betydning, kan vi heller ikke længere forudsætte at holdningen til deres forgængere, deres egentlige 'retro'-værdi, på nogen måde kan være entydig. Divergerende strategier for reformulering kan aflæses ikke bare mellem forskellige 'retro'-tekster, men endnu vigtigere internt i de enkelte tekster som indtager skiftende og ambivalente positioner i forhold til deres forgængere. Burtons *Batman* er

afhængig af to sådanne modstridende strategier der muligvis er nemmest at forstå i en sammenligning af de scener hvori Batman og Jokeren aktivt beskæftiger sig med billeder. Igennem hele filmen ser vi begge figurer se fjernsyn og manipulere billeder. At kampen imellem dem for en stor del foregår gennem fjernsynet illustreres tydeligst da Jokeren, efter at have set at Batman får mere dækning på lokal-tv end han selv gør, spørger hvad det er for en verden han lever i 'når en fyr i flagermusantræk kan stjæle min presse' hvorefter han smadrer sit fjernsyn i væmmelse. Denne ødelæggelse af billedet indgår i en serie af billeddeformationer som Jokeren foretager i løbet af filmen. I Jokerens skjulested ser vi ham lave 'cut-ups' eller fragmenteringer af de billeder som omgiver ham, og i en senere scene på et museum skamferer han det ene mesterværk efter det andet, enten ved at male ovenpå originalen eller ved at skrive sit navn henover det. Denne kaping af tegn er tydeligst da han beslaglægger fjernsynssignalet og udskifter det planlagte Tv-program med sine egne stærkt parodiske reklamer. Batmans billedmanipulation er underlagt en ganske anden dynamik. Ligesom Jokeren ser man også Batman se fjernsyn adskillige gange i filmen og som sin modstander er han omgivet af billeder som han behersker til eget brug. Præcist som Jokeren ser ud til at være fuldstændig opslugt af de billeder han fragmenterer, ser man i de første billeder fra Bat-hulen Batman foran en væg af videoskærme, omgivet på alle sider af billeder af sine gæster som hans skjulte kameraer har filmet og som han fremkalder snarere end fragmenterer for at genkalde en virkelighed som han på en eller anden måde er gået glip af. Hvor Jokerens billedmanipulation er en deformations-proces, er Batman optaget af en genkaldelses-proces med udgangspunkt i en stor mængde billeder der udgør 'fortiden'. Denne spænding mellem bortførelse og genkaldelse sammenfatter de modstridende strategier som er på spil i denne film, en tekst som på skift bortfører og 'skaffer adgang til' de traditionelle Batman-klicheer.

Spændingen mellem de to modstridende, men alligevel sammenvævede reformulerings-strategier er specielt tydelig i den centrale konfrontation mellem de to øverst oppe på katedralen. Scenens funktion i intrigen kunne næppe være mere traditionel – Batman og hans ærkerival konfronteres i en afsluttende kamp der foregår på et vanvittigt overdimensioneret og kunstigt isoleret sted hvor Batman ved brug af sin fysiske overlegenhed og sit

værktøjsbælte overmander sin modstander. Ved at sørge for den forventede narrative afslutning fremkalder filmen uden problemer de passende narrative klicheer. Men det fortællingen gør her er ikke begrænset til at færdiggøre intrigen, dvs. fortællingens syntagmatiske akse. De lag af intertekster der er tilstede på samme tid deformerer disse klicheer ved at genanbringe dem på en paradigmatiske akse af tidligere fremstillinger af suspense, rædsel etc. og ekspliciterer derved forbindelser der ikke traditionelt bliver det, ligesom der skabes sammenstillinger som er 'fremmede' for Batman-myten.

Valget af katedralen er kulminationen på de gotiske citater der præger teksten, citater der på samme tid repræsenterer den middelalderlige, romantiske, modernistiske og postmodernistiske inkarnation – for eksempel den eksplicit gotiske dimension ved katedralens udsmykning og indre, Wayne-palæet og den kemiske fabrik som ligner en gotisk borg mere end en fabrik, den *mise en scene* der visualiserer Batman som den hævnende figur fra 'mørket'; antydningen om at han er en blod-drikkende vampyr; dobbeltgænger-forholdet mellem helt og skurk; brugen af kvinden (mere specifikt, kontrollen over kvindens krop) som inkarnationen af deres konflikt samt den meget selvbevidste fremmanen af Gaudí's katedral, la Sagrada Familia, i Barcelona.

Men katedralscenen i *Batman* er ikke bare et filmisk modstykke til Gaudí's design. Førstnævnte adskiller sig fra sidstnævnte ved både den samtidige tilstedeværelse af en mangfoldighed af gotiske inkarnationer og introduktionen af andre citater som ikke så eksplicit er forbundet til det gotiske. Filmens fortællen, selve udformningen af *mise en scene* er afhængig af en proces hvor det gotiske fremkaldes, men ligeså selvbevidst 'stjæler' den også specifikke indstillinger fra klassiske Hollywood film. Fugleperspektivet af en tilsyneladende endeløs trappe bringer tankerne hen på *Vertigo* (ligesom den grundlæggende placering af personerne gør det kvinden ved trappens øverste trin, helten der arbejder sig opad for at redde hende). Skiftene mellem frø- og fugleperspektiv mellem Jokeren og Batman og Vicky Vale hvor de hænger på siden af katedralen, er taget direkte fra afslutningen på *North by North-west* (ligesom det afsluttende højdepunkt i *Blade Runner*). Genkaldelsen af tekster så forskellige som *Dracula*, Notre Dame de Paris, Sagrada Familia og *Vertigo*, sammen med alle de tidligere tegneserie- og grafisk roman-versioner af Batman, skaber en eklekticisme der på mange måder er en-

dog mere kompliceret en Gaudí's katedral, som postmodernistiske arkitekter betragter som en af eklekticismens højborg. Hvor Gaudí's katedral er et repertoire af arkitektoniske stilarter, er den narrative struktur i *Batman* grundlagt på et hybridrepertoire der fremkalder og/eller bortfører motiver fra såvel filmiske som ikke-filmiske tekster – tegneserier, Hollywood film, romaner fra det 19. århundrede, middelalderlig arkitektur etc.

I artiklen '*Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage*' (skrevet en rum tid før Burton's *Batman* blev produceret) argumenterer Umberto Eco for at *Casablanca* bliver ved med at være en kult-favorit fordi »forfatterne, der var presset til at improvisere en del, blandede en smule af alting, og alt det de valgte kom fra et repertoire der havde overlevet historiens gang. Når kun enkelte af disse formler bliver brugt, bliver resultatet kitsch. Men når hele lageret af formler anvendes, bliver resultatet arkitektur i stil med Gaudí's Sagrada Familia: Den samme svimmelhed, det samme geniale træk.« 10) Dette citats relevans i forbindelse med scenen i *Batman* er skræmmende, men jeg inddrager det i denne sammenhæng med henblik på at kunne skelne mellem den intertekstuelle fortællen i *Casablanca* og i *Batman*. Selvom de begge er afhængige af repertoarer af det Eco har kaldt 'det allerede-sagte' afspejler deres brug af dette repertoire temmelig forskellige forhandlinger af deres semiotiske omgivelser. Hvor førstnævnte meget vel kan have et overskud der lægger op til en pastiche, reflekterer sidstnævnte en omhyggeligt opbygget *intertextuel arena* i hvilken teksten placerer sig selv indenfor dens eget imaginære opbud. 11) Eco siger selv at *Casablanca* og en film som *Raiders of the Lost Ark* inddrager forskellige kontekster hvad angår såvel deres produktion som deres reception, og han insisterer på at »det ville være semiotisk uinteressant at lede efter arketype-citater i *Raiders* eller i *Indiana Jones*. Filmene blev skabt i en meta-semiotisk kultur og det som en semiotiker kan finde i dem er lige præcis det som instruktørerne har placeret i filmene. Spielberg og Lucas er semiotisk opflaskede forfattere der arbejder i en kultur af instinktive semiotikere.« 12) Man kunne uden problemer skrive Tim Burton, Anton Furst og Co. på en sådan liste af kunstnere, og *Batman's* publikum må bestemt have en instinktivt semiotisk indstilling. Men Eco undervurderer ganske grundigt 'interessant-heden' ved meta-semiotiske kulturer, og hans præference for *Casablanca's* (og dens forfattere og publi-

kums) naivitet ligner en forkert placeret nostalgi der ikke formår at specificere hvornår præcist en semiotisk sofistikering har korrumpere den uskyldige nydelse af populærkultur. Det Eco ikke formår at følge op på her er hvornår denne semiotiske næring begyndte, eller hvornår publikum blev 'instinktivt' noget andet end de var før. Hvilke faktorer frembragte så voldsomme og alt-gennemtrængende ændringer på bare fyre år?

Dette spørgsmål er helt centralt i forbindelse med bestemmelsen af de distinkte træk ved nutidige populærfortællinger, men det er kun muligt at besvare det hvis vi begynder med at afvise ideen om at tekster kun er semiotisk 'interessante' når de kan dekodificeres/re-kodificeres af en analytiker med evnen til at afdække de skjulte tekstmæssige mekanismer. Når citaterne placeres i forgrunden og processerne af fremkalden/fragmentering ekspliciteres, afspejles en anden dynamik i udvekslingen mellem producent og publikum, en dynamik der er baseret på begge parters sofistikerede viden, hvor de to sider besidder viden som tidligere (angiveligt) alene var forbeholdt semiotikere. Hyperbevidstheden på begge sider af denne 'kommunikationsudveksling' er resultatet af den vedvarende tilstedeværelse af et repertoire af tidligere repræsentationer, som fortsat er til stede i både de forskellige institutionaliserede billedcontainere (tegneserieindustrien, fjernsyn etc.) og i forlængelse heraf i publikums kulturelle erindring, fordi publikum har nægtet at behandle populærttekster som et brug-og-smid-væk fænomen. Den intertekstuelle fortælling i en film som *Batman* er reelt afhængig af en form for meta-semiotisk miljø, og er som sådan et godt eksempel på meta-populær kultur. Der ligger en række sammenhængende faktorer bag fremkomsten af denne 'metapop' 13) i 1980'erne. Men dens massive tilstedeværelse i så mange forskellige medier kan ikke til fulde retfærdiggøres med den gængse forklaring om at 'retro'-kultur simpelthen er 'sen'-kapitalismens måde at sælge gammel vin på nye flasker på for at sikre sig et publikum, en forklaring som underforstår den sædvanlige en-dimensionelle svaghed for nostalgi. Ovennævnte forklaring har nogle oplagte fordele: Batman-fænomenet, som var begyndt allerede inden filmen kom frem, repræsenterer nutidens kapitalisme i sin mest sofistikerede form. 14) Men at tillægge reklamernes effektivitet fortjenesten for Batman's popularitet i de sidste år forklarer ikke de temmelig forskelligartede publikumgruppers interesse for fænomenet, specielt ikke publikummet

til tegneserier og grafiske romaner, som indtil ganske nyligt havde så godt som ingen reklame-opbakning og som sjældent sås i de storcenter-boghandler hvor Batman-teksterne nu har så iøjnefaldende en placering. Det faktum at Miller's *Batman: Year One* annonceres af 'Quality Paperback Book Club' som del af en helsidereklame i *The New York Times* antyder at Batman's popularitet går langt ud over den gruppe mennesker der kunne finde på at eje en Batman-madkasse.

Det er sikkert umuligt at forestille sig 1980'ernes metapop-fænomen uden den korporative kapitalisme, men fænomenets fremkomst og fortsatte popularitet kan tillægges endnu et sæt af faktorer, hvori nostalgi forbindes til kulturel erindring og ikke til 'merchandising'. Hyperbevidstheden i forbindelse med nutidig populærkultur er afhængig af en simpel erkendelse fra såvel producent som publikums side: populærkultur har en *historie*, tidligere tekster forsvinder ikke bare eller bliver kitsch, men vedbliver med at eksistere som en stadig kilde til fascination hos publikum både i deres oprindelige former og i diverse re-aktiveringer. Teksterne leverer nydelse i nuet samtidig med at de er en grundlæggende del af den kulturelle erindring (hvilket for nogle publikumsgrupper i høj grad hænger sammen med nydelsen i nuet). Forholdet mellem en tekst og dens publikum kan selvfølgelig altid siges at være afhængigt af den interesse teksten har for en fælles samling af forudsætninger, værdier etc., og som kan bekræftes eller brydes af afsendere eller modtagere af en given tekst. Det der karakteriserer 1980'ernes metapop tekster er at de interesserer sig for en samling af populærttekster som nu anses for at være uadskillelige fra disse kulturelle værdier idet netop disse tekster har været de mest effektfulde bærere i overleveringen og gyldigheden af værdierne.

At Eco tilsyneladende afviser dette meta-semiotiske miljø skyldes muligvis hans overbevisning om at massemedier kan være 'genealogiske' forstået på den måde at 'ethvert nyt påfund afføder en kædereaktion af påfund og skaber en form for fælles sprog'. Men de 'har ingen erindring, for når kæden af imitationer er skabt, er der ingen der kan huske hvem der begyndte den, og klanens overhoved forvirres af den seneste tip-oldestøn.' Eco fortsætter med at sammenligne Wenders' *Hammelt* med Huston's *The Maltese Falcon* og argumenterer for, at på trods af førstnævntes tekniske sofistikering, vil sidstnævnte 'altid besidde en vis troskyldighed som allerede er gået tabt i Wenders.' 15)

Spørgsmålet om troskyldighed skygger for det afgørende spørgsmål: Hvorfor ville Wenders overhovedet lave en film om Hammett? Fascinationen af oprindelige tekster er del af en kompliceret proces der kendetegner metapop kultur – ad hoc-konstruktionen af 'traditioner' indenfor populærkultur der bevæger sig udenfor den akademiske verden (og udenfor den traditionelle mekanisme der er ansvarlig for kanoniseringen af særlige værker). Markerer de forskellige Batman-fortællinger i deres forskellige formater virkelig en manglende crindring, en målbevidst forvirring af dem selv og deres forgængere som på sin vis uadskillelige fra hinanden? Alan Moore's *The Killing Joke* og Frank Miller's *Batman: Year One* forsøger begge at opfinde en ny oprindelse for de faste figurer i Batman-sagaen, men ved at gøre dette genoptager de de oprindelige tegneserier og tildeler dem den samme kraft som enhver anden original fortælling. I Moore's værk hører vi om Jokerens baggrund, en falleret stand-up komiker som først begynder sin kriminelle løbebane efter at hans elskede kone dør i en ulykke. Når Moore 'opfinder' dette aspekt af Batman-fortællingen trækker han i høj grad på den oprindelige tegneserieversion hvor Jokerens baggrund fremstilles som den berygtede 'Red Hood' der hopper ned i et kar med giftigt spildevand. Det endelige resultat er både en betoning og en fortsættelse idet Red Hood-historien genoptages samtidig med at en endnu tidligere historie opfindes.

### På hvor mange forskellige måder betragter vi *The Watchmen*?

Frank Miller og Alan Moore's grafiske romaner er indbegrebet af hyperbevidsthed i nutidig populærkultur med deres sofistikerede påkaldelse/reformulering af tegneseriens historiske tradition. De former for visuel fortælling som de to har udviklet (sammen med kunstnere som Klaus Janson, Lynn Varley og Dave Gibbons) repræsenterer en meta-semiotisk gentænken ikke bare af superhelte-universet, men også af de kulturer som bruger disse fortællinger. Det der adskiller disse visuelle fortællinger fra tidligere tegneserier er den måde de udvider fortællingens rumlige og tidslige dimensioner langt ud over diegesens 'handling'. Menneskene bag *Dark Knight* 16) og *Watchmen* 17) former tekstens rum og tid, men ved at gøre dette under-

streger de også (med forskellige, men beslægtede midler) at forestillingen om tekstens rum på samme tid også er forestillingen om det kulturelle rum der omgiver den, specielt de modstridende visuelle traditioner der udgør disse semiotiske miljøer.

Det mest iøjnefaldende træk ved for eksempel *Dark Knight* er billedernes ekstreme heterogenitet hvad angår deres størrelse, indramning og stilistiske tradition. Miller's arbejder kaldes ofte 'filmisk' og på mange måder ligner den måde han skifter mellem establishing shots og nærbilleder da også filmfortællingen. Men sådanne sammenligninger kan også risikere at blive vildledende, fordi de ikke yder sammenstillingen af forskelligartede billeder retfærdighed. Billederne indgår som dele af en hel side eller dobbeltside der udgør den grafiske romans 'tableau'. Filmens *mise en scene* er grundlagt på sekventiel udskiftning af et billede med et andet, men tegneseriens *mise en scene* er grundlagt på samtidig tilstedeværelse af flere billeder på helsiden. I traditionel tegneserieform, fra de klassiske Batman-tegneserier tilbage til *Images d'Epinal's* avisfortællinger over eventyr, fjernede ensartetheden i størrelse og opsætning (der fulgte den samme læseretning fra venstre mod højre som fortællinger i skrift) en del af opmærksomheden fra helsidens tableau, og den kronologiske følge af narrative hændelser frembragte en sekventiel 'læsning' af billederne i hvilken det forliggende billede ikke forsvandt, men blev skubbet tilbage af fortællingens bevægelse fremad. Men sammenstillingen af rammer af forskellig størrelse på samme side, grupperet i konstant skiftende konfigurationer, forstærker det faktum at billederne er del af samme rum, således at hele siden er den narrative enhed, og de forskelligartede relationer mellem de enkelte billeder bliver et væsentlig karaktertræk ved tekstens 'fortælling', en fortælling der udpinder intrigens fremadskriden, men også den overskriden der sker fra et billede til et andet. Det endelige resultat er en fortælling der bevæger sig syntagmatisk fremad henover siden og nedad, men som også fremtvinger en paradigmatisk læsning af forbindelserne mellem billederne på samme side eller tilstødende sider, således at tableautet bevæger intrigen fremad, men samtidig opfordrer øjet til at bevæge sig i konstant skiftende retninger i forsøget på at få det overordnede mønster af fragmenterede billeder til at give mening.

I *Dark Knight* anvendes en række forskellige visuelle strategier til at forstærke denne dobbelte bevægelse

der driver historien fremad ramme for ramme i et ubarmhjertigt tempo, men som også hæmmer billedets (og øjets) strengt lineære bevægelse i kraft af det fragmenterede tableau der skaber forbindelser mellem billeder som ikke følger efter hinanden, men som er del af samme rum. På de to afsluttende sider i første del (s. 46-47) består den øverste tredjedel på hver side af et enkelt billede, midterdelen er en klynge af mindre billeder og endnu et enkelt billede fylder den nederste tredjedel. Ligheden i konfiguration gør at de to sider læses som tre billedstriber, og den rumlige kontinuitet er i øverste stribe forstærket ved anvendelse af lys og vinkler i baggrunden. Således fremstår de to billeder som følger efter hinanden i tid som om de udgjorde samme rumlige og tidslige enhed, hvor persienernes linier synes at føre tilbage til det samme forsvindingspunkt. Den midterste stribe udvikler sig i mere lineær forstand på hver side idet billeder der støder op til hinanden udgør en rumlig og tidlig kontinuitet, men kun til et vist punkt. Klyngen af billeder på venstre side følger handlingen kontinuerligt, men de adskiller sig drastisk fra hinanden hvad angår billedstørrelse og billedafstand og 'fragmenterer' ved hjælp af totalbilleder og ultranærbilleder, efterfulgt af den nederste stribes sidebrede billede som bryder dette mønster i størrelse, samt ved den pludselige tilføjelse af farve. Den nederste vignet på højre side ligner vignetten øverst på siden, således at den øverste og nederste stribe på helsiden synes at udgøre en enhed og midterstriben yderligere to. Opdelingen af tableauet i enheder som styrer blikket med forskellig rytme og i flere retninger henover disse sider modsvarer ved brugen af andre visuelle paradigmer som tjener til at forbinde de forskelligartede billeder så de alligevel kan opfattes som et samlet tableau. Ensartetheden hvad angår farver – den skarpe kontrast mellem sort og hvid – med tilføjelsen af gul i billedet af en voldsom eksplosion, flagermusens symbolske ansigt og taleboblerne i en af dialogerne tjener til at koordinere (mere end at samle) fragmenterne, på samme måde som de øverste og nederste striber skaber en ramme for de modstridende relationer indenfor denne. Opbygningen af tableauet som enheder af visuel fortælling fungerer således i henhold til to modstridende sæt af anvisninger: at bevæge sig fremad og fra side til side, og at fragmentere og koordinere på samme tid.

De modstridende relationer mellem billederne i *Dark Knight* tegnes om end skarper op ved kombinationen af billeder der afspejler meget forskellige

diskursive/institutionelle kilder. Udover den traditionelle tegneserie, komplet med talebobler og vignetter med skrevet tekst, fungerer enkeltbilleder indimellem som Eisenstein's 'montage celler', specielt i sekvensen hvor Batman ser tilbage på mordet på forældrene, side 14-16 i Første Del, hvor såvel størrelse som billedafstand er regelmæssig og sekvensen er 'stum'. Men andre steder i fortællingen bliver denne regelmæssighed ikke alene brudt, men meget selvbevidst 'splintret'. Efter tre sider med disse regelmæssige celler bliver mønsteret 'internaliseret' og placeret i forgrunden i det første billede øverst på den følgende side (s. 18, red.), i hvilken vinduessprosserne i forgrunden opdeler fladen i præcist det samme mønster som de øverste tre striber på siden, et mønster der gentages af samme vindues skygge på gulvet i den første ramme og i forgrunden i det fjerde billede. Den indramning der gives af disse vinduessprosser begynder at ændre sig i anden og tredje billedstribe med nærbilleder af skæringerne mellem stængerne der nu ikke længere er strikt vertikale/horisontale, hvorved deres 'krydsdannelse' understreges. Disse kryds ses efterfølgende som skygger henover nærbillederne af Batman's ansigt. Denne bevægelse væk fra symmetrien understreges yderligere af flagermusens tilsynekomst, først indenfor vinduesrammen og derefter i et ultranærbillede henover vinduessprosserne, sådan at den fremstår som en diagonal flænge af billedet. De diagonale streger henover Batman's ansigt i den følgende vignet synes at komme fra flagermusvingerne mere end fra vinduessprosserne. Denne fremskriden hen imod stadig snævrere nærbilleder indenfor symmetriske rammer brydes herefter i bogstavelig og metaforisk forstand på den sidste fjerdedel af siden hvor flagermusen braser igennem vinduet og splintrer både dette og selve sidens symmetriske gitter. Denne splintringsproces kunne næppe være mere selvbevidst og den fremstår som indbegrebet af tekstens beslutning om ikke bare at fremkalde/reformulere superhelte-figuren, men også den visuelle fortællings konvention gennem hvilken disse figurer ses – at indholdet af myten er uadskilleligt fra dens 'indramning'.

Brugen og misbrugen af de traditionelle tegneserie-celler og montageteknikker repræsenterer ét aspekt af fortællingen i *Dark Knight*. Andre steder i tegneserien bliver enkeltrammer til Tv-billeder i rammer med afrundede hjørner, på hvid baggrund og med personernes tale placeret nedenunder billedet. Disse tv-billeder er gennemgående i



fortællingen og forsyner den med et visuelt og ideologisk modstykke til billederne fra 'den virkelige verden' som omgiver dem. Andre steder i *Dark Knight* præsenteres vi for helsidebilleder der minder om klassiske illustrationer i bøger, eller plakater og som får de billeder der placerer sig op ad dem til at se meget små ud. Disse overdimensionerede billeder fungerer parallelt med en sekvens af sammensatte billeder og udgør et eget paradigme af Batman som Kultur Ikon. I de store billeder fremstilles han skiftevis som muskuløs superhelt, en gammel dæmonisk udscende ligbærer fra det psykotiske amerikanske militær eller en vanvittig cowboy på hesteryg, som anfører for en privat hær af gadepunkere. Sidstnævnte er et typisk udtryk for disse billeders sammensatte natur. Det udtrykker den samme type ikonografiske lagdeling fra forskellige genrer og perioder (den kostumklædte superhelt fra moderne tegneserier, cowboyen fra det 19. århundrede og punkkostumerne fra den postmoderne by) som tilfældet er i Burton's *Batman*. Disse funktioner/konventioner kombineres gennem hele teksten indenfor det samme tableau. På side 14-15 i Anden Del består tableauet for eksempel af en helsides uindrammet 'illustration' på venstre side og en kombination af tegneserie- og tv-rammer på højre side (førstnævnte har dialog eller indre monolog i talebobler eller rammer indeni rammerne. Sidstnævnte er forsynet med tekst nedenunder skærmene). Sammenstillingen af disse forskellige billedtyper, der alle har en egen fortælle-mæssig funktion og som medbringer deres respektive konventionaliserede kontekster og associationer, skaber et hybridtableau som fremhæver billedernes forskellige diskursive registre alene ved det at de er stillet ved siden af hinanden. Denne form for sammenstilling adskiller *Dark Knight* fra tidligere eksperimenter med rammevariation som de der findes hos Windsor McKay og George Herriman. I *Little Nemo* og *Krazy Kat* orienterede den radikale variation af rammevariation og placering sig i forhold til tableauet, men den diskursive ramme for hvert billede var regelmæssig, hvilket førte til blændende, men homogene tableauer. *Dark Knight's* sammenstilling af helt forskellige former for visuel diskurs fører til heterogene tableauer som muligvis vil blive anset for kaotiske i henhold til de traditionelle opfattelser af en velkomponeret flade, men som ikke desto mindre fungerer systematisk i henhold til deres egen logik, det vil sige tekstens rum. Ligeledes er det faktiske rum som skildres (og igennem hvilket

det vil cirkulere som tekst) fremstillet i henhold til forskellige institutionaliserede måder at skabe billeder på som før var adskilte, men som nu er gennemgribende sammenvævede og skaber et univers af fragmenterede billeder der midlertidigt kan udgøre en form for 'fuldt billede', men kun når billederne læses i deres sammenhæng og i al deres samtidighed.

I Alan Moore og Dave Gibbons grafiske roman *Watchmen* er fortællingens sammensathed gjort om end mere heterogen idet man inkluderer ikke bare andre visuelle diskurser, men også en lang række ikke-visuelle ditto som repræsenterer forskellige udtryk af superhelten som kulturfænomen. På den enkelte side følger billedopsætningen i *Watchmen* et standard gitter med kun små forandringer indtil begyndelsen af kapitel 12 hvor helsidebilleder introduceres. Fortællingens grundlæggende intertekstuelle natur udvikles fra en vignette til den næste indenfor dette gitter, hvor selve regelmæssigheden fremhæver sameksistensen af tidligere tekster og den aktuelle inkarnation. Fra begyndelsen af kapitel 2 introduceres en tegneserie fra starten af 1960'erne i *Watchmen*-fortællingen, nemlig *Tales of the Black Freighter*. Det begynder ganske ligefremt med en tegneserie-indeni-en-tegneserie konstruktion med en ung mand som sidder og læser denne tegneserie ved siden af en avis-kiosk. Efter de indledende establishing shots af figuren der læser tegneserien med 'pergament'-tekstpanelet fra *Freighter* ovenover billedet som en form for fejlplaceret 'voice-over'-fortælling, ændres vinklen sådan at man ser selve siderne fra tegneserien henover skulderen på den figur der læser den. Derefter vises vignetterne fra »*Freighter*« der nu er indsat i selve gitteret og således afløser *Watchmen*-billederne. Over de næste tre kapitler skiftes efter forskellige mønstre mellem de to fortællinger, hvor skiftene typisk konstrueres ved hjælp af 'grafiske par' (næsten identiske kompositioner med udskiftning af figurerne). Den intertekstuelle ramme kan næppe være mere udtalt. *Freighter* bliver helt bogstaveligt en intertekst i *Watchmen* hvor billederne indsættes i en ramme-til-ramme konstruktion og således får den samme visuelle status som *Watchmen*-fortællingen selv.

Betydningen af *Tales From the Black Freighter* forklares i et langt uddrag taget fra *Treasure Island Treasury of Comics* der er indsat ved slutningen af kapitel 5. Forklaringen er ikke en direkte kommentar til placeringen af denne tegneserie i *Watchmen's* die-gese, men *Watchmen* placeres i tegneseriehistorien,

hvorved både *Black Freighter* og *Watchmen* kontekstualiseres i forhold til det historiske kontinuum som forstærkes af disse intertekstuelle forbindelser. Det forklarende 'genoptryk' er et af flere af samme type tillæg der er placeret mellem kapitlerne i *Watchmen* og som fungerer som endnu en kæde af 'intertekster'. Hvor billederne fra *Black Freighter* forbindes til selve det narrative univers i *Watchmen*, fungerer de tillæg som ikke er tegneserier som direkte kommentarer til de forskellige måder hvorpå superhelte-fortællingerne kontekstualiseres, og de udvider således de intertekstuelle dimensioner yderligere. Disse tillæg inkluderer uddrag fra en superhelts trykte erindringer; akademiske studier af superheltes betydning og ideen om overvågning; breve fra fans til superhelte og breve fra en superhelt til hans ansatte hvori den vellykkede markedsføring af ham selv og hans kolleger som 'Fully Posable Action Figures' kommenteres. *Watchmen* leverer en højest sofistikeret reformulering af superhelte-fortællingen, men ikke mindst et fuldstændig fikcionaliseret sæt af lagdelinger der udgør 'teksten' i *Watchmen*, og som består af tegneserievignetter men også af en række diskursformer som den enten frembringer eller cirkulerer igennem. Denne type hyperbevidsthed er derfor en langt mere udviklet form for selvrefleksion end den der karakteriserede 1960'ernes meta-fiktionelle tekster fordi fokus fjernes fra kvalerne ved det personlige udtryk og i stedet flyttes til de intertekstuelle dimensioner af både tekstproduktion og tekstsirkulation. Tekster som *Watchmen*, *Batman* og *The Dark Knight Returns* er paradigmatisk eksempler på nutidig populærkultur, hvor tekster nu vidner om en højest sofistikeret forståelse af deres semiotiske omgivelser og derigennem får betydningen af henholdsvis produktion og cirkulation til at falde sammen, så førstnævnte synes at være umulig at adskille fra sidstnævnte.

At det kulturelle terræn som rummer den nutidige forbryderfjende, fyldestgørende kan 'afbildes' alene ved sammenstillingen af modstridende billeder, siger en del om dette terræn og om de fortællinger der repræsenterer det. Kevin Lynch's idé om 'billed-læsevenligheden' af visse miljøer (8) (at visse byer er mere 'læsevenlige' end andre fordi de nemmere kan billedliggøres ved deres indbyggere, dvs. at visse bymiljøer skaber stærke, varige billeder) er særlig relevant, men kun hvis vi reviderer hans terminologi en smule. Terrænet i *Dark Knight* og *Watchmen* forekommer at være muligt at billedliggøre til uendelighed fordi det kan forestilles på

et utal af måder. Terrænet bliver læsevenligt forståeligt, medgørligt – ikke i et totaliserende billede, men i en klynge af billeder der åbenbarer dets diskursive mangel på kontinuitet. Billedliggørelsen af nutidige miljøer må derfor begynde med en anerkendelse af de måder som det allerede er blevet billedliggjort på; terrænet består af et sæt af fysiske karakteristika og et sæt af rammer indenfor hvilke vores vellykkede forhandling af førstnævnte fuldstændigt afhænger af at vi udvikler en 'kompetence' til forståelsen af sidstnævnte.

På baggrund af populærfortællingens hybridisering (som reaktion på dette kulturelle terræn som vi modtager allerede formet af forskellige genrer), forskellige diskursive rammer samt de forskelligartede måder at se på som disse fører med sig, nødvendiggør en fornyet overvejelse af »genre« som en narrativ kategori. Det kan også udtrykkes sådan, at hvor »genre« afhænger af en rimelig stabilitet i distinkte træk hvilket gør det muligt for både producent og modtager af disse tekster at genkende den som en stil, er de ovenfor diskuterede hybridtekster aggressivt destabiliserende idet de bibeholder gammelkendte konventioner, men sammenstill dem på måder som underminerer renheden eller integriteten af genre som kategori. Rick Altman argumenterer (i en central artikel om de semantiske og syntaktiske tilgange til genrefilm (9)) for, at den førstnævnte tilgang koncentrerer om primære elementer (ikonografi, rum, faste figurer etc.) som definerer en genre og gør den genkendelig som en sådan, hvor den sidstnævnte tilgang definerer genre i henhold til de syntaktiske bånd der skaber forbindelserne mellem disse elementer. Altman mener at »ligesom individuelle tekster kun kan give gammelkendte termer nye meninger ved at underlægge kendte semantiske enheder syntaktiske omformuleringer, så kan genrebetydning kun etableres ved gentagen brug af grundlæggende ens syntaktiske strategier.« (20) Men hybrid populærfortællinger adskiller sig ved at de tager disse kendte semantiske enheder i brug og anvender dem i henhold til grundlæggende forskellige syntaktiske strategier. Mere præcist kan det siges at hyperbevidste populærfortællinger bruger forskellige semantiske enheder som på et givet tidspunkt i populærkulturens udvikling altid allerede er lagdelt i et eller flere sæt af syntaktiske associationer som er umulige at adskille fra de enkelte enheder. Den sammensatte helside i *Dark Knight* hvor Batman jager gennem byen på hesteryg med en

hale af gadepunkere efter sig, inddrager ikke kun kombinationen af forskellige semantiske elementer, af forskellige typer af ikonografi, men også sammenstillingen af hidtil divergerende syntaktiske relationer mellem helt og skurk, civilisation og vildskab, orden og uorden etc. som tilfører disse ikoner så forskellige semiotiske og ideologiske værdier.

Denne hybridisering kan betragtes som udviklingen af et yderligere niveau i en »metasyntaks« som etablerer nye forbindelser mellem enheder som allerede er sammensætninger af syntaktiske relationer. Mens en sådan beskrivelse kunne udgøre begyndelsen på en forklaring af den effekt som samtidigheden i 'opbudet' har for genfortællingens struktur, så forudsættes a) at en sådan metasyntaks kunne konstrueres ud fra det heterogene, evigt skiftende og konstant re-artikulerede »allerede sagte«, b) at individuelle tekster som *Dark Knight*, *Watchmen*, *Batman*, *Blade Runner*, *Road Warrior*, *The Adventure of Buckaroo Banzai*, *Earth Girls Are Easy* etc. stadig beskæftiger sig med at skabe ad-hoc udgaver af en sådan metasyntaks, at de har en interesse i at kodificere eller skabe nye forbindelser der vil kunne anspore publikum til at fortolke dem på samme måde som de fortolker traditionelle genretetekster som er blevet omformet at præcis de samme tekster. Med andre ord så modsætter disse grafiske romaner og film sig enhver form for nem 're-genreficering'. Selvom teksterne kun består af genremateriale der er åbenlyst afgrænset som sådan i teksterne, modarbejder deres hybridnatur den gængse idé om genre som et genkendeligt, sammenhængende formel-sæt som publikum kan bruge til at forudsige hvad der sker. I Eco's analyse af Bond-fænomenet hævder han at fornøjelsen ved genretetekster kommer fra præcis den stabilitet som tillader forudsigelighed, og han sammenligner Bond-teksten med en Harlem Globetrotter kamp. »Vi ved med absolut sikkerhed at Globetrotters vinder; fornøjelsen ligger i at se den veltrænede virtuositet med hvilken de forhaler den endelige afgørelse, med hvilke geniale afvigelser de bekræfter den på forhånd bestemte konklusion«. 21) Hybridteksterne forpurrer med vilje såvel stabiliteten og denne forudsigelighed ved en rekonfigurationsproces som udelukker opbygningen af ny syntaks – vi kender ikke længere det uomgængelige resultat (at sige at slutningerne på *Dark Knight* og *Watchmen* ikke er forudsigelige er en underdrivelse af første grad), men vi ved heller ikke om det virkelige er Globetrotters vi ser på eller om det er en

gruppe grænsepsykopater der er klædt i det samme tøj, der spiller det samme spil, men som er motiveret af helt andre faktorer som vil kunne få dem til at kamme helt over hvornår det skal være.

Ved at forpurre den homogenitet og forudsigelighed som er den primære forudsætning for 'det generiske' kunne disse hybrid-populærfortællinger ses som 'post-generiske' forstået på den måde at de modsætter sig syntaktisk stabilitet, men samtidig alligevel er sammensat af det der på nuværende tidspunkt kan siges at være generiske artefakter. Det 'poppede' ved denne 'post'-forstavelse gør brugen af den mistænkelig, men termen beskriver alligevel den tilsyneladende paradoksale situation hvor vi støder på tekster der ikke består af andet end genremateriale der – betragtet som en helhed – modsiger genrefunktionen som koordinator af narrative konventioner og publikums forventninger. Disse tekster forbliver genretetekster, men kun hvis vi anerkender at 'det generiske' nu er et spørgsmål om reformulering og overtagelse af semiotiske kategorier og ikke længere kun den rituelle bekræftelse af i samfundet dybtliggende overbevisninger eller Hollywoods skjulte dagsorden som 'dominerende ideologi'. »Det generiske« i denne sammenhæng er ikke en form for myte, men et karaktertræk ved den hyperbevidste diskurs som muligvis stadig fremstiller sig selv som 'myte', men kun i citationstegn, som citater af tidligere tekster, snarere end det uskyldige direkte udtryk af ophøjede værdier.

Tekster som *Batman: The Movie*, *The Dark Knight Returns* og *Watchmen*, som byder på fortællinger ved sammensmeltning, antyder fremkomsten af en ny type fortælling som hverken er en makro-fortælling der kan fungere som national myte for hele kulturer, eller en mikro-fortælling der henvender sig til specifikke subkulturer eller en skarpt afgrænset semiotisk gruppe. Disse teksters popularitet afhænger af deres tiltrækning, ikke for et bredt, overordnet publikum, men for en række af publikumsgrupper med forskellig grad af sofistisering og kulturelt opbygget viden (dvs. eksponering og kompetence). Som *sammensatte fortællinger* appellerer de til meget forskellige men ofte overlappende publikumsgrupper ved samtidigt at fremstille forskellige inkarnationer af superhelten, sådan at teksten hele tiden har spor af dens intertekster og reformuleringer. Superheltens betydning kan kun bestemmes, med et udtryk lånt af A.J. Greimas, ved brug af en encyklopædi snarere end en ordbog, som en samling af intertekstuelle repræsentationer

snarere end en fast definition. Samtidigheden i opbuddet skaber derfor en form for fortælling som i sig selv er et opbud af narrative og visuelle koder der fortæller historien om superheltene, men som også derved formidler deres kulturelle betydningshistorie.

I kulturer der konstant billedliggøres eller formes i overensstemmelse med modsatrettede krav fra forskellige medier, genrer og institutioner, kan vores id<sup>3</sup> om narrativ 'handling' ikke længere begrænses til personer i hændelsesforløb. Reformuleringen af det allerede-sagte, de måder hvorpå narrative konventioner hybridiseres og tvinges til at forklare et ganske anderledes kulturelt terræn fører til en anden 'handlings'-type som er blevet et centralt træk ved populær underholdning. Her bliver distinktioner mellem det fortællende og det fortalte, den diegetiske handling og de ekstra-diegetiske intertekstuelle referencer ikke bare svære at etablere, men decideret vildledende. I den hyperbevidste fortælling kan den intertekstuelle arena ikke længere henlægges til det ekstra-diegetiske univers, ligesom betingelserne for fortællingernes cirkulation heller ikke betragtes som noget der befinder sig 'udenfor' teksten. Begge dele er nu del af den 'handling' som teksten genererer, og med dette bliver den narrative fornøjelse en proces hvor opbuddet forhandles af både skaberne af, og publikum til, disse tekster.

## Noter og litteratur

1. Jeg vil gerne takke Greg McCue for hans værdifulde kommentarer i forbindelse med udarbejdelsen af denne artikel.
2. Da betegnelsen »populær«-kultur er meget omdiskuteret, vil jeg redegøre for hvorfor jeg har valgt den. Jeg bruger betegnelsen »populær«, primært fordi min pointe er at mens den hyperbevidsthed jeg tilskriver disse tekster altid har været udbredt i forbindelse med den Modernistiske/Postmodernistiske epokes 'finkultur', finder vi den nu i tekster der oftest udbydes på hyldeerne i supermarkeder og i biografteater med mange sale. Jeg vælger »populær« frem for »masse« på grund af de forudsætninger i forbindelse med sidstnævnte, der stammer fra Frankfurterskolen (d.v.s. at kultur-industrien producerer homogene tekster og emner). For en mere detaljeret redegørelse for hvorfor jeg finder disse forudsætninger ideologisk frastødende (og ejendommelige) se første kapitel i undertegnede bog: *Uncommon Cultures: Popular Culture and Post-Modernism* (New York: Routledge, 1989).
3. John Cawelti: »Chinatown and Generic Transformation in Recent American Films« i *Film Theory and Criticism*, red. af Gerald Mast og Marshall Cohen (New York: Oxford University Press, 1985), p. 503-520.
4. Collins.
5. Umberto Eco: *Postscript to The Name of the Rose* (New York: Harcourt Brace, 1984).
6. Joe R. Randsdale: »Subway Jack: A Batman Adventure« *The Further Adventures of Batman*, red. af Martin H. Greenberg (New York: Bantam, 1989), p. 103-138.
7. Landsdale, p. 109.
8. Roy Thomas, Dann Thomas og Jackson Guice: *Dr. Strange, Sorcerer Supreme*, Vol. 1, No. 9, november 1989.
9. Tony Bennett og Jane Woolacot: *Bond and Beyond: The Political Career of a Popular Hero* (New York: Methuen, 1987).
10. Umberto Eco: »Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage« *Travels in Hyperreality* (New York: Harcourt Brace, 1987) p. 202.
11. For en mere detaljeret redegørelse, se Collins, p. 43-64.
12. Eco, p. 210.
13. For en yderligere diskussion af betegnelsen, se Jim Collins: »Appropriating like *Krazy*: From Pop-art to Meta-pop, *Ideas of Cultural Modernity*,« red. af James Naremore og Patrick Brantlinger (Bloomington: Indiana University Press, under udgivelse).
14. Eileen Meehan gennemgår dette forløb i detaljer i sin artikel, »»Holy Commodity Fetish, Batman!«: The Political Economy of a commercial Intertext« i *The Many Lives of the Batman*. Redigeret af Roberta E. Pearson og William Uricchio. Routledge, New York 1991.
15. Eco, p.146.
16. Frank Miller: *Batman: The Dark Knight Returns* (New York: DC Comics, 1986).
17. Alan More og Dave Gibbons: *Watchmen* (New York: DC Comics, 1986).
18. Kevin Lynch: *The Image of the City* (Cambridge: MIT Press, 1960).
19. Rick Altman: »A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre«, *Cinema Journal*, 23, No. 3, forår 1984, p. 6-17.
20. Altman, p. 16.
21. Umberto Eco: »Narrative Structures in Fleming«, *The Poetics of Murder*, red. af Mast og Stowe (New York: Harcourt Brace, 1983), p. 113.

Artiklen er en oversættelse af: Jim Collins: »Batman: The Movie, Narrative: The Hyperconscious« fra *The Many Lives Of The Batman. Critical Approaches To A Superhero And His Media*, redigeret af Roberta E. Pearson og William Uricchio. P. 164-181. Oversat af Anne Magnussen.

Jim Collins er lektor ved Institut for Film, Tv og Teater, University of Notre Dame.