

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 15.06.23

Om leksikonet: https://www.litteraturogmedieleksikon.no/gallery/om_leksikonet.pdf

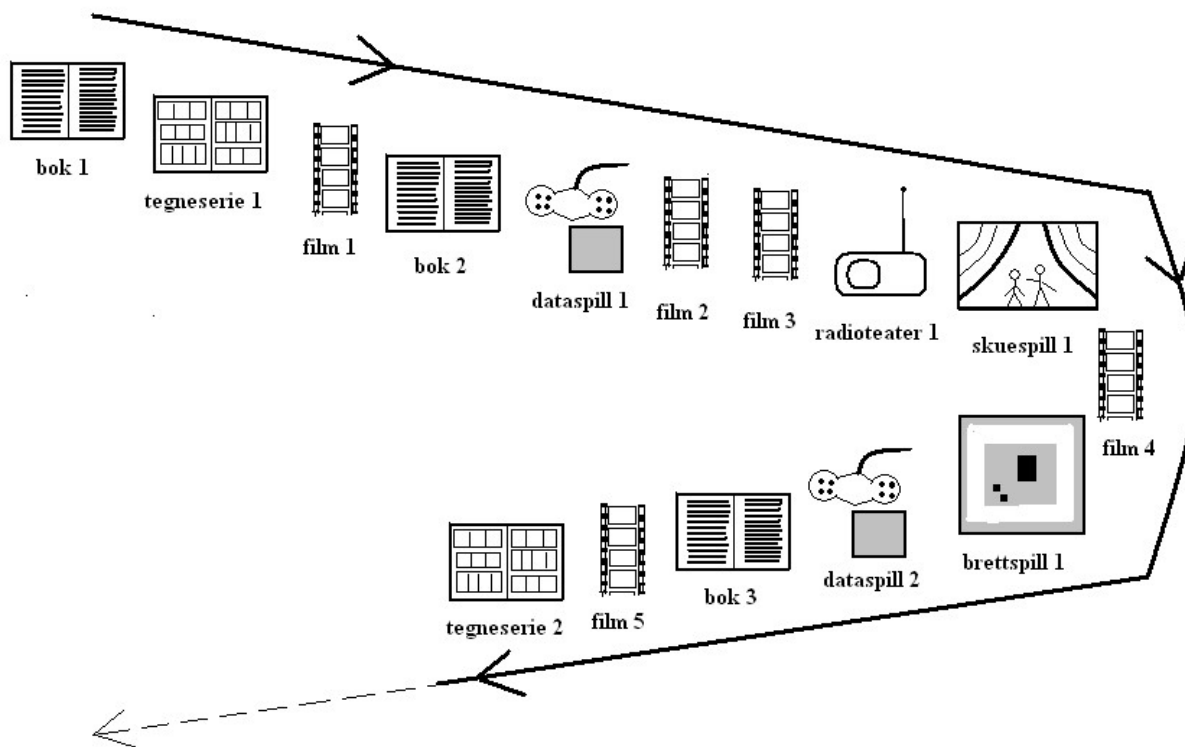
Adaptasjonskaskade

Den franske medieforskeren Thierry Groensteen kaller en rekke av adaptasjoner for en “adaptasjonskaskade” (1998 s. 19). En kaskade er et fossefall, gjerne et kunstig fossefall i en vakker hage. I mediesammenheng er en adaptasjonskaskade en “flyt” i trinn etter trinn fra det ene medium til det andre, og fra kunstart til kunstart: for eksempel at en historie tilpasses og flyttes fra bok til film, fra film til tegneserie, fra tegneserie til dataspill, fra dataspill til enda en film, fra film til tv-serie, fra tv-serie til teaterstykke, fra teaterstykke til musikal, fra musikal til ballett osv. De fleste romaner av Charles Dickens har innledet adaptasjonskaskader. F.eks. er historien i *Oliver Twist* tilpasset film, tegneserie, musikal og andre medier og kunstarter. Den samme historien inngår i en lang “gjenvinningsprosess” tilpasset nye publikum og nye tidsperioder.

I mange tilfeller dreier det seg om adaptasjoner mellom kunstarter snarere enn mellom medier. Innen drama kan det f.eks. adapteres fra et vanlig scene-skuespill skrevet for levende skuespillere til ballett, dukketeater, pantomime og andre typer teater som foregår på en scene. Radioteater foregår derimot ikke på en scene, og krever et annet medium for å realiseres.

“As a story world shifts from platform to platform, a multimedia saga is created, and viewers’ experiences will shift accordingly.” (Bordwell og Thompson 2007 s. 43) En kaskade inkluderer “the various kinds of remaking, sequelisation and serialising” (Darley 2000 s. 140). Det dreier seg altså ikke bare om adaptasjoner i “streng” forstand, der alle sentrale hendelser fra historien og alle sentrale personer fra første verk er tatt med over i andre verk. En adaptasjon kan flytte handlingen i tid og rom, bytte ut sentrale personer, nedtone det fortellende/narrative osv. Adaptasjoner er ikke bare imitasjoner, men også destabiliseringer av det opprinnelige.

Hensikten med adaptasjonskaskader er å nå et nytt og gjerne større publikum enn de første produktene gjorde, men det kan også være å selge mer til det opprinnelige, begeistrede publikummet. Adaptasjonskaskader river med seg nye brukere, men gir også fansen “more of the same”.



I figuren kunne det vært tatt med andre medier også, f.eks. kortspill.

Adaptasjonskaskaden viser først og fremst en kronologi for når verk basert på tidligere verk blir produsert. I eksemplet i figuren ovenfor ble bok 1 skrevet først, deretter skapte noen tegneserie 1 osv. Den som lager film 1, kan basere seg bare på bok 1 eller både på bok 1 og tegneserie 1. Den som lager radioteater 1 kan basere seg mer eller mindre på alle de tidligere verkene, eller bare ett eller noen få av dem.

Nesten alle som adapterer vil kjenne til bok 1 (opprinnelsesverket i figuren ovenfor, men opprinnelsesverket trenger ikke å være en bok). Regissøren av film 3 forholder seg kanskje likevel mye mer til f.eks. film 2 enn til bok 1.

Publikum “may have come to the work by watching the film, reading the book or playing the video game first and each subsequent encounter if informed by their previous experience.” (Matthews og Moody 2007 s. 124) Hvert verk er en potensiell “portal of entry” (Margaret Mackey i <https://journals.aau.dk/index.php/ak/article/view/2832/2343>; lesedato 08.11.22).

I noen tilfeller er opprinnelsesverket (bok 1 i eksemplet) lite kjent, og nesten alle tror at f.eks. tegneserie 1 er opprinnelsesverket. Adaptasjoner kan nå svært mye lenger ut enn det opprinnelige verket og nå andre brukergrupper. Den franske forfatteren

Gustave Flauberts historiske roman *Salammbô* (1862) hører ikke til hans mest leste. På 1890-tallet ble boka adaptert til opera av den franske komponisten Ernest Reyer, uten stor suksess. Ingen av disse verkene har tiltalt ungdommer slik dataspilladaptasjonen *Salammbô: The Battle for Carthage* (2003; produsert av Phillippe Druillet og DreamCatcher) gjorde.

Det foregår adaptasjoner av ulike typer fra trinn til trinn i kaskaden. Samtidig som historien endrer medium, kan den f.eks. endre sjanger også (sjangeradaptasjon fra en romantisk komedie til tragikomedie osv.). Når det opprinnelige verket leses, ses eller spilles om igjen etter noen år, oppleves det ofte gjennom et filter av adapterte verk som brukeren har opplevd i de mellomværende årene.

Det er et viktig resepsjons-poeng at leseren av bok 2, av bok 3 osv. har muligheten til å “fordype” sin forståelse eller endre sin opplevelse av teksten gjennom å lese bok 1, tegneserie 1, se film 1 osv. I noen tilfeller vil en person f.eks. se film 4 uten å kjenne til noen av de andre fasene i adaptasjonskaskaden (altså uten å ha lest bok 1, tegneserie 1 osv.). Personen vil så få kjennskap til noen andre verk i kaskaden og se film 4 på nytt med nye øyne. Men det går uansett ikke an – hermeneutisk betraktet – å oppleve “det samme” verket to ganger. Vår mellomliggende erfaring endrer alltid måten vi opplever noe på. Opplevelsen og forståelsen av et verk forandrer seg for leseren (seeren, spilleren, brukeren) avhengig av hva som er lest, sett eller spilt før.

Gamle verk i en adaptasjonskaskade vil av mange oppleves som svært “daterte”, dvs. preget av den tiden de ble produsert i. For eksempel er det mange konvensjoner innen iscenesetting i filmer, bruk av kostymer m.m. som har endret seg gjennom filmhistorien. En film kan ha 1970-tallskoloritt, en annen 1980-tallskoloritt osv.

Rekkefølgen som verk leses i, kan være svært forskjellig fra person til person, og rekkefølgen får betydning for opplevelse og tolkning. Michael Cunninghams roman *The Hours* (1998) “is said to “shadow and echo,” to be “inspired by,” to “re-voice” and “emulate” Woolf’s [hennes roman *Mrs. Dalloway*, 1925]. The assumption is that Woolf’s text comes first and sets off these later echoes, but clearly this cannot be the case if we enter Woolf’s novel after reading Cunningham’s, or read Cunningham’s after viewing the film. The echoes will in fact circulate through all three texts, possibly embracing the film of *Mrs. Dalloway* (1989) too, and in so doing reconstitute our sense of them.” (Peter Brooker i Cartmell og Whelehan 2007 s. 114-115) “Michael Cunningham’s *The Hours* and the film of his book have, in this way, changed *Mrs. Dalloway* for its readers.” (Cartmell og Whelehan 2007 s. 118)

J. R. R. Tolkien ønsket at *The Lord of the Rings* skulle “leave scope for other minds and hands, wielding paint and music and drama” (Rosebury 2003 s. 193). Det kan også inngå ulike bokformater i en adaptasjonskaskade. F.eks. Tolkiens *The Hobbit*

(1937) som ikke-illustrert bok, i mange ulike illustrerte utgaver og som popp-opp-bok (den sistnevnte kom i norsk utgave i 1999). Arthur Conan Doyles *The Hound of the Baskervilles: Another Adventure of Sherlock Holmes* (1902) “has been set to film no fewer than eighteen times, beginning with a German silent production of 1914” (Boxall 2006 s. 237).

“*Dragon Ball* er en ekstremt populær japansk tegneserie som baserer seg på et gammelt kinesisk folkeeventyr, der vi følger den unge gutten Son Goku på eventyr. Tegneserien har inspirert utallige episoder med TV-serier og en drøss med spill, og til neste år kommer det til og med en spillefilm basert på *Dragon Ball*-universet, med selveste Chow Yun Fat på rollelisten.” (*Aftenposten* 6. juni 2008 s. 11)

“Italia, 1960. En skulle tro det ikke var så verst å være Federico Fellini, filmregissøren som hadde vakt bestyrtelse og begeistring med “*La Dolce Vita*”, og som verden så til i åndeløs forventning om hva han ville gjøre nå. [...] Etter hvert begynte en idé å ta form: Hva med å lage en film om nettopp dét, om en kunstner som ikke klarte å skape, som ikke fant forløsning for uroen og spenningene han hadde inne i seg? Tre år seinere, etter en kaotisk og omstendelig prosess, hadde hans “8 ½” premiere. [...] I 1982 ble Arthur Kopit og Maury Yestons musikal “*Nine*”, som var basert på Fellinis film, satt opp på Broadway. Filmversjonen av musikalen har norsk premiere denne uka”. Det er regissør Rob Marshalls film *Nine* (2009). “Likevel har “8 ½” og “*Nine*” mer til felles enn plottet og navnene på hovedpersonene. Begge filmene opererer på to plan: Vi ser historien om Guido og filmen og kvinnene spille seg ut, og samtidig tilbys vi et metaplan der historien kommenteres og utdypes. I “*Nine*” skjer dette gjennom musikalinnslagene, som bryter med enhver realisme og minner oss på at også historien om kunstverket er et kunstverk. I “8 ½” gjøres dette mer innfløkt. Fellinis Guido forsøker å samle trådene fra sitt eget liv, se nærmere på svermeriene og lidenskapene slik at han kan forstå dem, lade dem med mening og anvende dem kunstnerisk. Guidos streben kan virke utmattende, og klassikeren “8 ½” er tidvis både seig og selvhøytidelig.” (begge sitater fra *Dagbladet* 3. februar 2010 s. 56-57)

Filmatisering av samme bok eller skuespill kan utføres helt forskjellig, med ulike tolkninger, og være fundamentalt preget av sin tid. “Shakespeare’s *Henry V* by Laurence Olivier (1944) and Kenneth Branagh (1989) [er to filmer som begge] manifest the director’s ideological attitudes toward Shakespeare. [...] Laurence Olivier’s film, commissioned by the Information Ministry, was an overt bid to boost morale and national confidence in the face of World War II and its wearing and devastating effects. The epigraph of the film reads, ‘To the Commandos and Airborne Troops of Great Britain, the spirit of whose ancestors it has been humbly attempted to recapture in some ensuing scenes, this film is dedicated’. The first of Olivier’s Shakespeare films, it is a lavish, grand affair, filled with bright lighting, sunny skies, a

rich palette of colors, smiling faces, and a notable lack of blood, gore, dirt, or debris. [...] Branagh's film, made in 1989, with the Falklands War of 1982 still in recent memory, responds clearly to Olivier's in several ways. Opening with a close-up of the Chorus's face lit by a match – the 'muse of fire' (Prologue 1) – and meandering through a film set strewn with lighting and camera equipment, the camera obediently tracks through the wide double doors thrown open by the Chorus (Derek Jacobi) as he exclaims, 'Our play!' (Prologue 34). The rest of the film is jarringly realistic in its depiction of the ugliness and filthiness of war, and closes with the Chorus speaking the rather unnerving epilogue which narrates the loss in the subsequent generation of all that Henry V had gained; Jacobi somberly pauses after both 'lost France' (Epilogue 12) and 'made his England bleed' (Epilogue 12), overtly inviting the audience to formulate their own judgment at this ambivalent endnote." (Celeste Woo i http://www.participations.org/volume%202/issue%202/2_02_woo.htm; lesedato 03.06.14)

“Critical assessment of both films [av Olivier og Branagh] has discussed at length how each is informed by its sociopolitical moment: Olivier was responding to an official governmental dictum to use a Shakespeare film to bolster national pride and hope, whereas Branagh's film was made in a post-Holocaust, post-Vietnam, post-Falklands, Cold War era in which war was viewed far less glamorously or justifiably. Critics have also discussed Olivier's influence on Branagh, and the moments in the latter's film that serve as tributes to Olivier as well as those that reconceptualize his predecessor's notions. Olivier and Branagh each excel at conveying Shakespeare's language with clarity and beauty, both themselves and through the actors under their direction; moreover, both are adept at blending different modes and 'languages' (the theatrical and the cinematic for Olivier; high culture and theatrical heritage with popular culture and Hollywood for Branagh) to present Shakespeare in original and accessible ways. Over the past few decades, Olivier's *Henry V* has increasingly grown to seem ideologically unpalatable. James Pinnuck eloquently sums up this shift of opinion: “For a generation to whom the bloody atrocities of regional conflict in the Middle East, Africa, and Europe had become viscerally familiar through the electronic media, and in an age when human rights and international law had assumed an increasing significance in the conception of global justice, Agincourt and its attendant inhumanities had come to be seen as significantly problematic, if not entirely repugnant.” (95) In an age increasingly familiar with and hardened to the horrific images of war, Olivier's sunny, bloodless representation of what has traditionally been seen as a glorious and miraculous English victory now often seems laughable at best, jingoistically inhumane at worst. Additionally, Michael Manheim articulates how Branagh's vision of war and politics speaks more to our time than Olivier's old-fashioned heroism” (Celeste Woo i http://www.participations.org/volume%202/issue%202/2_02_woo.htm; lesedato 03.06.14).

En adaptasjonskaskade ligner mye på det som den amerikanske medieforskeren Marsha Kinder kaller et “supersystem” (eller “the commercial transmedia super system”) i boka *Playing with Power in Movies, Television and Video Games* (1991). ”A supersystem is a network of intertextuality constructed around a figure or group of figures from pop culture who are either fictional [f.eks. Batman] or “real” [f.eks. Michael Jackson]. In order to be a supersystem, the network must cut across several modes of image production; must appeal to diverse generations, classes, and ethnic subcultures, who in turn are targeted with diverse strategies; must foster “collectability” through a proliferation of related products; and must undergo a sudden increase in commodification, the success of which reflexively becomes a “media event” that dramatically accelerates the growth curve of the system’s commercial success.” (Kinder 1991 s. 122-123)

Supersystemet omgir f.eks. en fiktiv figur som Lara Croft. Denne figuren dukker opp i dataspillene, i filmer, i tegneserier osv., tilpasset ulike brukergrupper. Dessuten lages det ikke-mediale produkter med bilder av figuren på: pysjamaser, t-skjorter, pins, penner, matbokser osv. Når barna først er fanget inn i supersystemet, ønsker de å se sin yndlingsfigur på TV, på sin lampeskjerm, på cornflakespakken, på klær og i videospill.

Andre navn som brukes om det samme fenomenet er “cross marketing”, “integrated marketing” og “transmedia intertextuality”. Å bli et kjent med ett av produktene skal øke nysgjerrigheten på og viljen til å skaffe seg andre produkter innen samme “system”. Målet for produsentene er at det er helheten av produkter som skal gi (mest) mening, ikke delene – for hvis helheten er mest tiltrekkende, er produsentene sikret salg av en lang rekke varer. Hver del er et fragment av en enorm produktpakke. Supersystemene bør også inngå i et internasjonalt marked for virkelig å være lukrative.

Fram til 2011 var det lagd til sammen 314 filmer basert på Charles Dickens’ verk (Fredrik Wandrup i *Dagbladet* 18. juli 2011 s. 42). Dette gjør han til en av verdens hyppigst adapterte forfattere. Romanen *Great Expectations* (1861) var fram til 2012 adaptert til film ca. 15 ganger (*Dagbladet* 14. januar 2012 s. 69). I 2003 fantes det minst 23 filmversjoner av Mary Shelleys skrekkroman *Frankenstein* (1818) (Schroer 2007 s. 339). *Frankenstein* har blitt adaptert til en lang rekke medier.

“*Doctor Who* and *Star Trek* have both remained actively expanding worlds for over four decades, and each is composed of feature films, hundreds of hours of television episodes from multiple series and spin-offs, hundreds of novels, comic books and comic strips, dozens of games (card games, board games, role-playing games, pinball games, handheld electronic games, and video games (including arcade games, home console video games, and computer games (and for *Star Trek*, an MMORPG))), animated series, museum exhibitions, trading cards, action figures, and a variety of

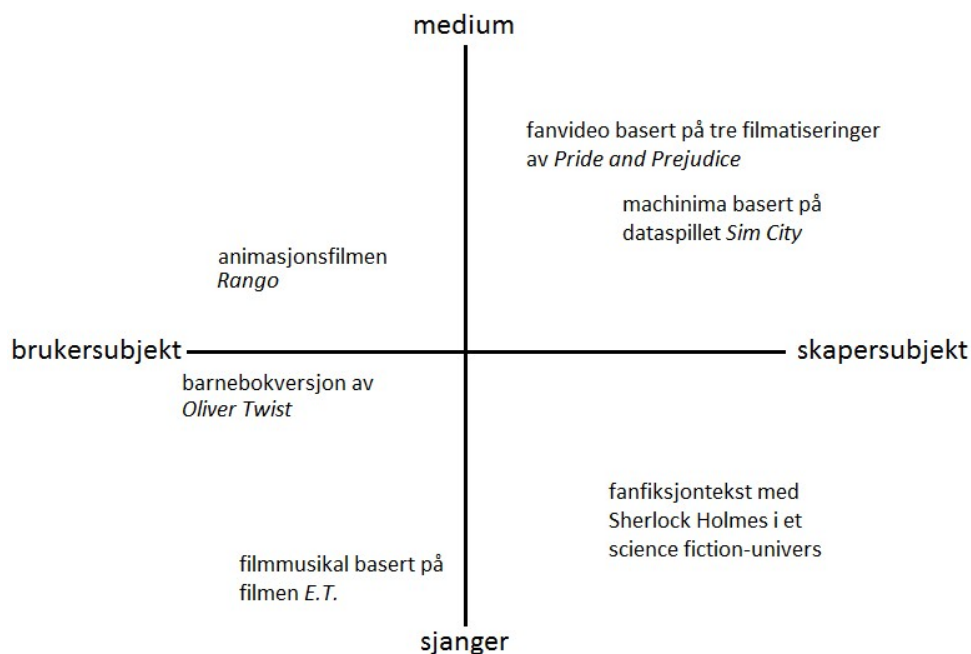
other merchandise. [...] as of mid-2012, the *Star Trek* universe had 11 feature films, six TV series with a combined total of 726 episodes, about 500 novels, and 69 video games.” (Wolf 2012 s. 135)

I et kapittel i Henry Jenkins’ bok *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006) viser forfatteren hvordan *Matrix*-filmene “has pushed transmedia storytelling to new levels, creating a fictional world where consumers track down bits of the story across multiple media channels” (fra bokannonse).

Det kan skilles mellom minst fire typer av adaptasjoner, og alle typene kan inngå i en adaptasjonskaskade.

1. Medieadaptasjon: f.eks. fra roman til spillefilm
2. Sjangeradaptasjon: f.eks. fra skrekkroman til kjærlighetsroman
3. Brukeradaptasjon: f.eks. fra voksenbok (på 800 sider) til barnebok (på 80 sider)
4. Selvtilegnelsesadaptasjon: f.eks. fra et dataspill produsert av et firma til en machinima skapt av en ungdom på hennes egen PC

I modellen nedenfor er brukeradaptasjon betegnet med stikkordet “brukersubjekt” og selvtilegnelsesadaptasjon med “skapersubjekt” (fordi brukeren skaper sitt eget verk).



Litteraturliste (for hele leksikonet): <https://www.litteraturogmedieleksikon.no/gallery/litteraturliste.pdf>

Alle artiklene i leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>