



En tur i parken

– hvor en god dino er en død dino

af Kaare Schmidt



Teorien er, at børn elsker dinosaurer, fordi de er uddøde. Ifølge Spielberg elsker dinosaurer også børn. Fordi de smager godt.

Et stille glas vand. Så bevæger vandet sig lidt. Der er en dump lyd som fjern torden. Igen, lidt nærmere, og stolen ryster, torden bliver til jordskælv. Forventningerne efter den massive forhåndsreklame tillader ingen tvivl. Nu kommer den, T-Rex. Pengene til bibilletten er givet godt ud. Rutsjebanen er på vej mod frit fald.

Jurassic Park er på alle måder ren Spielberg. Her er påhit, der tvinger tilskueren ned i plydset med kold sved på panden. For derefter at blive løftet op fra stolen i ren poesi og blive sendt i dørken med en vits. Det går over stok og sten – også økonomisk, hvor filmen har slået *Batmans* rekord fra 1989 på 48 millioner dollars i premiereweekenden med to millioner og på de første tre

måneder har placeret sig blandt verdens ti største filmsucceser. I det Spielberg kalder 'the hyperspace-hyperbuck stratosphere'.

Nr. et er stadig *Borte med blæsten* (39), når regnes i antal tilskuere, eller når dens oprindelige indtjening i USA på 31 mio omregnes til 1993-dollars (omkr. 400 mio). Nr. to er Spielbergs *E.T.* (82) med 228 mio. Hertil kommer så udland (ca. samme beløb), TV og video (ca. samme beløb) samt forevisningsleddets indtægt (ca. samme beløb for hvert medie). Til investeringen på 60 mio i *Jurassic Park* skal lægges distributionsudgifter, dvs. salgsnet, de 3500 premierekopier (så mange biografale åbnede den i) og reklame, så filmen ialt skal tjene 2,5 gange produktionsomkostningerne for at løbe rundt, altså 150 mio. Og publikum skal lægge omkring det dobbelt ved billetlugen, så biograferne også får smør på brødet. Det gjorde publikum de første tre måneder. Herefter er det bare om at få delt overskuddet i porten. De oprindelige 60 mio har vist sig at være en slags småpenge.

Ren Spielberg inkluderer samarbejdet med George Lucas, som var den, der opfandt *Indiana Jones* og selv fortsatte figuren i en prequel TV-serie, mere vellykket end Spielbergs TV-udflugter med *Amazing Stories* og *Tiny Toons*. Lucas' special effects firma Industrial Light and Magic har skabt den computer animation, som i nøglescenerne bringer dinosaurerne til live med en hidtil uset naturlighed. Det gælder ialt 6 1/2 minut – som det tog 18 måneder at fremstille – mens resten af dinosaursoptagelserne er modelanimation, hvis sammenkopiering med realoptagelserne også er computerstyret, en teknik Lucas udviklede til *Stjernekrigen*. Princippet med samling af flere optagelser i billedet er det samme som i bagprojektion, der blev benyttet fra århundredskiftet, og bluescreen, der afløste i 70erne. Men teknikken er unægtelig forbedret.

Spillefilm er aldrig ren affilming, billede og lyd er altid en konstruktion, ligesom skuespillernes spil er det. Med udviklingen af de tekniske muligheder bliver der stadig mere at konstruere, men der kræves tilsvarende stadig mere at fortælle for at leve op til konstruktionen. En moderne film kan på et øjeblik vise, hvad man før brugte en hel film til at fortælle. En vej er mere komplicerede historier. En anden er at lade

konstruktionen selv fortælle, lade billedvirkninger og lydeffekter få eget liv, så de – ligesom musik – bærer oplevelsen, ligegyldigt hvad historien så end er. Det kræver mere end at digte en historie. Og det er, hvad Spielberg gør i *Jurassic Park*. Den er nok ikke cinéma pure, men den er ren film.

Science fiction

Lucas og Spielberg bragte science fiction tilbage på banen i 1977 med hhv. *Stjernekrigen* og *Nærkontakt af 3. grad*, begge med visioner ud over de tekniske vidundere: Troen på en irrationel åndelig verden i en tid, hvor rationalismens systemfilosofi, bureaukrati og teknologi tror at kunne forklare, styre og forme alt og dermed reducere menneske og natur til simpelt råstof. 'The Force' og de positive væsner fra det ydre rum fastholdt et indre rum – der hvor sjælen og verdensaltet mødes – midt i løjernerne, som blev leveret med sans for det klassiske eventyrs livsbekræftende fantasi og moral, hvor Det Gode uvægerligt må sejre. Den moderne eventyrstil rummede i sig selv budskabet, fantasiudfoldelsen som udtryk for større kræfter end den logik, der får en maskine til at fungere og en historie til at hænge sammen. Herligt er det også at se moderne filmteknik brugt i fantasiens tjeneste – i filmkunstens!

Med *Jurassic Park* fortsætter Spielberg stilen med eventyr, science fiction og gys. Eventyret er oplevelsen af en verden skabt i fantasien, og det vil her sige mere fiction end science. Det er fordi filmens fiktion fungerer så godt, at den også har udløst en masse skrivelser om de tekniskvidenskabelige muligheder: Kunne det virkelig ske? "All great science fiction must be science first and fiction second", kunne man f.eks. læse i en større artikel i Newsweek (14. juni 93), hvor Spielberg citeres for "This movie depends on credibility", nemlig at dinosaur-DNA i ravindkapslede myg fra jura- og kridttiden faktisk kan bruges til genoplivning ud fra en kun ti år gammel teori.

At muligheden foreligger er naturligvis væsentligt. Det er bl.a. det, vi bruger fantasien til at forestille os – ligesom forestillingen om liv i det ydre rum og om fortidsvæsener i klodens udforskede områder. F.eks. fandt man jo Komodo-varanen på en øde ø i 1910, ligesom King Kong i filmen og som bl.a. dinosaurerne i H.G. Wells' flere gange filmatiserede

roman *Den forsvundne verden*. Men for fiktionen er det afgørende ikke, om det *kan* ske, men om det *bør* ske. Altså det etiske og dermed det menneskelige perspektiv: Vil Det Gode vinde? Fiktion handler om fakta, men kun sekundært. Spørgsmålet i *Frankenstein* er ikke, om mennesket kan skabe et menneske, men om mennesket er Gud.

Spørgsmålet – og svaret – er det samme i *Jurassic Park*. Dinosaurerne er ligesom rumvæsenerne i *Nærkontakt* og *E.T.* (82) kræfter uden for menneskets kontrol og erkendelse, blot med den afgørende forskel, at de ikke indgår naturligt i universets højere orden (dvs. uorden, irrationalitet i forhold til mennesket), men derimod er (gen-)skabt af mennesket, som således udløser kræfter,



det ikke kan møde på lige fod som universets skabninger, og slet ikke kan acceptere som større end det selv som Gud/Skæbnen/Naturen/Universet, hvad man end vil kalde det. I parentes bemærket er det ganske spøjst, at filmen udsendes af et selskab ved navn Universal.

Science fiction handler traditionelt om, hvor galt det kan gå, eller – som et billede på samtiden – er gået, når mennesket leger Gud og dermed åbner sluserne for Det Onde. Genren har derfor ofte et gyserelement, hvor selve skrækeffekten fremmaner de irrationelle kræfter, som tager magten, når den gale videnskabsmand sætter reagensglassene højere end etikken og gudsfrygten, f.eks.



Billederne på denne og næste side skal beskues fra venstre mod højre – og hele øverste stribe først – så vil man nemlig få Kosmoramas helt egen version af den dramatiske historie.

Dr. Jekyll, der finder sin ellers skjulte onde side Mr. Hyde, som så tager over. "Don't fuck with Mother Nature", som etikkens talerør Richard Crenna bramfrit sammenfatter det over for menneskeudløste mutantuhyrer i havdybets nye fronter i George Cosmatos' *Alien*-kloning *Leviathan – Fanget i dybet* (89). *Nærkontakt* og *E.T.* var usædvanlige med deres optimistiske fremtidsperspektiv, men samtidig helt i genrens og filosofiens ånd, idet rumvæsenerne netop repræsenterer det modsatte af det menneskeskabte.

Gyser

Gyseren handler om det onde i og uden for mennesket, psykologisk, metapsykologisk, parapsykologisk og sådan noget. Spøgelses og andre sæere væsener kan være billede på ondskab, men de kan også være gode nok på bunden, ligesom Frankensteins monster og King Kong, da de også kan vise den konflikt mel-

lem godt og ondt, som raser i mennesket selv. I *Jurassic Park* er der både nuttede og farlige dinosaurer, hvor det farlige som i enhver gyser blot er det mest spændende. Her trækker Spielberg på sin gennembrudsfilm *Dødens gab* (75), hvis kæmpehaj havde science fictionens 'credibility', men fungerede med gyserens skrækbillede på ukontrollable kræfter, *Den Onde* selv.

Som billede kunne hajen tolkes socialt (= politifilmens og westernens skurke, der truer lov og orden), psykologisk (= Mr. Hyde), religiøst (= Djævelen, ligesom E.T. kan ses som en Kristus-figur), kulturelt (= Naturen) foruden det helt konkrete, et farligt dyr. De mange muligheder forstærkede spændingen, hajen blev noget irrationelt, hvilket som bekendt er svært at forsvare sig mod, ligesom den almindelige frygt for hajer selv hos folk, der aldrig går i vandet. En faktor er formentlig, at hajen tilhører en anden verden i både rum

og tid, havet og dens oprindelse i samme fjerne fortid som dinosaurerne. Begge er urtidsmonstre.

Dinosaurerne er tilsvarende mangetydige, blot med tilføjelsen af det frankensteinske, hvor de bliver billede på det menneskeskabte menneskes psyke. Hvilke monstre har vi mon i vente, jfr. Hitler-klonerne i Franklin Schaffners *Drengene fra Brasilien* (78)? Tyrannosaurusen udstikker sandelig ikke nogen rar tankebane, og sekvensen med dens angreb på den ene bil og ikke mindst forfølgelsen af den anden er uhygge på højt plan, ligesom de mindre raptors rasering af køkkenet på jagt efter børnene, hvor der dog er plads til lidt absurd humor.

Dyreparken er placeret på en fjern tropeø, ligesom King Kongs hjem og især som den ø, hvor H.G.Wells' gale videnskabsmand udførte sine gensplejsninger, der gjorde dyr til en slags mennesker – men 'we are not men!' – i *Doktor Moreaus ø* (1896), genialt filmatiseret af Erle C.Kenton med Charles Laughton i 1933 (*Island of Lost Souls*) og igen af Don Taylor i 1977 med Burt Lanca-





ster (*The Island of Dr. Moreau*). Øen er den skjulte eller forsvundne verden, hvor videnskaben og naturen side om side kan gå amok. Og i sidste ende udslætte hinanden i en passende morale, hvorefter vi andre kan gå til køjs med et passende mareridt hjemme i civilisationen.

I *Jurassic Park* undslipper personerne på behørig vis, og trods erkendelsen af fejltagelsen efterlades dinosaurerne i bedste velgående. Klar til diverse fortsættelser, hvor jagten kan gå ind på de stakkels dinoer, der ret beset er lige så uskyldige som King Kong og Frankensteins monster.

Adventure

Parkejer John Hammonds kontrolcenter virker med de mange computere som en metafilmisk henvisning til filmens egen tilblivelse i computerne på Lucas' Skywalker Ranch, hjemstedet for Industrial Light & Magic uden for San Francisco. Det er modernitetens værksted, hvor alt kan skabes. Da vi forlader interiøret og begiver os på tur i parken, skifter stemningen radikalt. Vi er i en anden verden, uden for civilisationen.

Med sol, åben himmel og åbne sletter er det lidt som at være på safari med John Wayne i Howard Hawks' *Hatari!* (62). Med torden og lynild anslås i bedste melodramastil ændringen til gysereens intense uhygge. Vi ved, at der er lagt i kakkelovnen.

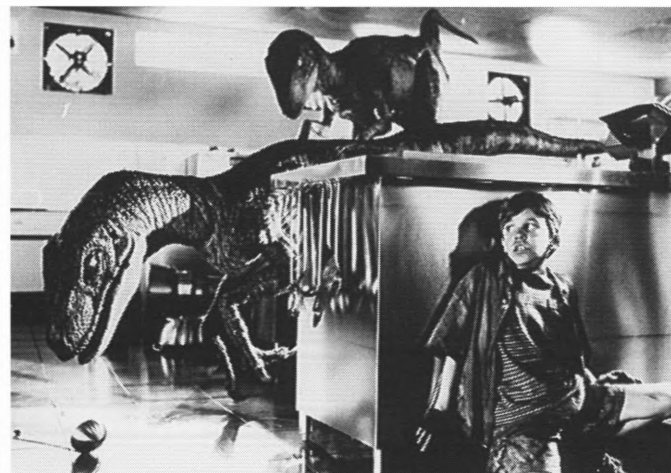
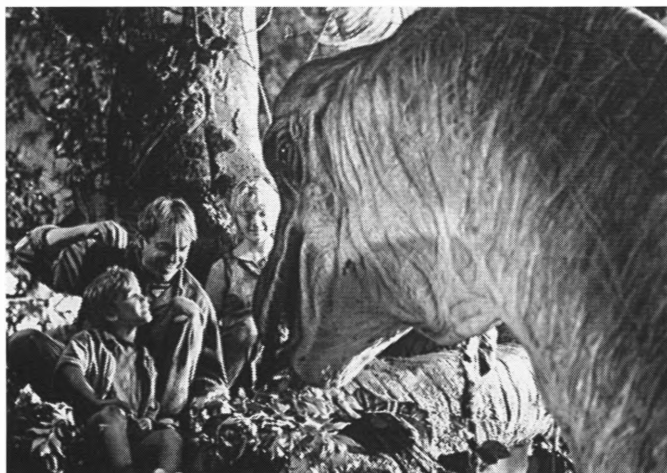
Truslen har dog også en anden bekendthed over sig. Det er som at være hensat til en god gammel indianerfilm, hvor feje huroner som i *Den sidste mohikaner* eller andre lumskede vilde ligger i baghold bag hver en busk. I sin moderne udformning rammer filmen urstemningen fra de klassiske adventurehistorier, vi læste som børn og så dengang bifture var bare for sjov, hvad enten det var det vilde vesten, det mørke Afrika, hula-palmeøer med vulkaner i udbrud eller det uudgrundelige Asien, der rummede det store eventyr, hvor de ti bud ikke gælder.

Indiana Jones er eventyrer af den gamle skole, hvor man drøner afsted i eksotiske omgivelser og oplever allehånde umuligheder, ligesom i Henry Rider Haggards *Kong Salomons miner* (1886), filmatiseret adskillige gange, senest af J. Lee

Thompson i 1985 med Richard Chamberlain i nypudset tropehjul og Sharon Stone uden basale instinkter. Minerne blev jagtet af en ekspedition, og sådan et hold er et typisk handlings skelet, hvor intrigerne mellem personerne afspejler de ydre strabadser og omvendt. Og så kan godt og ondt fordeles i passende portioner på personerne.

Opdelingen i flinke og væmmelige dinosaurer videreføres i persongalleriet fra de uskyldige børn, der efter *E.T.* får sig en slem overraskelse, over – den rare forsker (Sam Neill), som begejstres over dinosaurerne og ikke ser faren, før det er for sent, men ellers er en krydsning mellem Indy, hajforskeren (Richard Dreyfuss) i *Dødens gab* og Francois Truffauts figur i *Nærkontakt*,

– hans søde kollega (Laura Dern), der gerne vil leve op til Karen Allen i *Jagten på den forsvundne skat*, men bliver lige den modsatte kvindestafage, evigt måbende med åben mund og udstående øjne, og i handlingens øjeblik med gysereffekten 'Dame, gå ikke derind', – den kritiske teoretiker (Jeff Gold-



blum), som advarer mod katastrofen, er comic relief med sorte vitser, lægger op til personintrige med lange øjne til Laura og ædelt vokser med opgaven, da han ofrer sig for børnene, selv om han netop ikke havde noget at skulle have klinket, – jægeren og sikkerhedschefen (Bob Peck), som kender og trives ved faren, svarer til hajjægeren (Robert Shaw) i *Dødens gab* og må også lade livet i bæstets gab, – bureaukraten (Martin Ferrero), som kun tænker på investorenes profit, og som svarer til borgmesteren (Murray Hamilton), der vil hemmeligholde hajfaren af hensyn til turistindustrien i *Dødens gab*, – computereksperten (Wayne Knight), gruppens forræder, som kun tænker på egen profit, udløser katastrofen og møder sin retfærdige skæbne i form af en sulten dino, – til den gale videnskabsmand og parkejer (Richard Attenborough), der som Frankenstein vil det bedste, men bliver skyld i det værste, en Dr. Moreau i svøb, men blodgjort i sin sluttelige erkendelse af sin fejltagelse.

I de første 20 minutter bygges op til allehånde konflikter mellem personer, men det glemmes lige så hurtigt, da dinoerne kommer på banen og viser sig at være de egentlige hovedpersoner. Man kan spekulere over, om der ikke var råd til en uges ekstra manuskriptarbejde til at udvikle intrigerne. Som personerne står i filmen, bærer de en god del af de velkendte genrelementer, som etablerer universet og minder os om de gamle filmklicheer. Herefter tager billedet over, og det behøver ikke dramaets historier, som vi kender i forvejen. *Jurassic Park* er helt og holdent en visuel rutsjebanetur.

Rutsjebane

Jurassic Park har 60 millioner år bag sig i forhold til dinosaurerne. Og den har 100 år bag sig i forhold til de levende billeder. Filmens jubilæum fejres dog først i 1995 med henvisning til brødrene Lumières første offentlige filmforevisning 28. december 1895. Det, der vil blive fejret, er imidlertid ikke filmens, men kun biografens runde år. Filmen var tidligere ude. Fra 1893 kunne man se levende billeder i kukkasser med håndsving, opstillet ganske som videospil i dag. Steven Spielbergs bidrag til udviklingen har været at finde tilbage til rødderne, filmen som blot til lyst, oprindelsen som markedsgøgl.

Walt Disney tog helt bogstaveligt et kraftigt spadestik, da han satte gravkøerne i gang i Anaheim og i 1956 åbnede Disneyland, hvor hans tegnefilms fantasiverden fik kød og blod i pap og plastik. *Jurassic Park* er John Hammonds Disneyland, som han selv er inde på i filmen. Spielberg vedkender sig sin Disney-inspiration, og knytter en tilsvarende forbindelse mellem film og forlystelsespark.

Da Carl Laemmle i 1915 flyttede sit filmselskab til Hollywood var det med et kæmpestudie, der gav hele det dengang åbne område navnet Universal City. Han åbnede studiet for publikum, som mod betaling fik adgang til at se indspilningerne. I 60'erne blev ideen genoptaget som egentlig forlystelsespark, hvor hajen 'Bruce' i fuld vigør blev en af hovedattraktionerne efter *Dødens gab*. Den nyeste tilføjelse er 'Back To the Future – The Ride' efter den Spielberg-producerede filmserie.

Et tredje hjul i vognen er computergames baseret på succesfilm (og vice versa). De er tie-ins ligesom CDere, romaner, legetøj, T-shirts og souvenirs m.v. Denne merchandising indbragte i forbindelse med Tim Burtons *Batman* 500 millioner dollars alene i USA, dobbelt så meget som filmen indspillede i biograferne. Der er i USA investeret 68 millioner dollars i *Jurassic Park* tie-ins i forventning om, at dens merchandising vil overgå *Batmans*. Det er et *ride* i sig selv.

Forudsætningen for det hele er, at der er tale om en event, en enestående begivenhed, som vil lokke alle mand af huse. Det var tanken, da århundreders tradition med omrejse markedsgøgl i løbet af 1800-tallet blev omsat i store forlystelsesetablissemeter – underholdningstere med alskens teknik, zoologiske haver, dansehaller, cirkuser og parker som Københavns Tivoli fra 1843 med skydetelte, det mystiske hus og rutsjebaner. Alt det illusionsmageri, som fik sit højdepunkt i filmen fra *day one* – fantasiens verden i levende troværdig bevægelse – og med den totale illusion i biografens mørke rum. Allerede i 1895 kunne tilskuerne se et tog komme næsten lige ud imod sig, så troværdigt at mange efter sigende flygtede i panik.

De kom som bekendt tilbage og krævede mere. Lige siden har filmen overgået sig selv i forsøget på at skræmme folk på samme måde og med samme resultat som i rutsjebanen, så de kommer tilbage efter

mere. Det gik i mange år så godt, at biografen i sig selv var anledningen: Områdets mange biografer var som én stor forlystelsespark, hvor man den ene aften prøvede én tur og den anden en anden. Med efterkrigstidens mange andre tilbud – charterrejser, TV m.v. – måtte parken lukke, og den enkelte film måtte selv være en event, en hel park med alle turene på én gang. At se en film i biografen er blevet det samme som at gå i Tivoli, med popcorn, is, coke og det hele.

Da filmindustrien så det i 50'erne, forsøgte man den prøvede De Milleopskrift fra stumfilmen med blot at øse ovenpå – flere stjerner, større kulisser, *a cast of thousands*, emner på størrelse med Romerrigets fald og en reklamekampagne, der prøvede at imponere hundehovederne med, hvor meget det altsammen havde kostet. Efter katastrofen med superfaskoen *Cleopatra* (63) til 300 millioner kr., som i dag ville være halvanden milliard, kom katastrofefilmene som en slags metafilm om Hollywood selv – nu solgte man billetter til filmens egen undergang!

Vendepunktet var *Stjernekrigen*, som gik til storhedstidens rødder, de billige seriefilm med Jens Lyn og Mars-mænd i kakkellovnsrør, hvor ungerne væltede rundt i biffen og tog del i løjerne. Det, som TV kunne afsætte uændret, fordi det elektroniske medie leverer hele parken hjemme på sengekanten. Lucas samlede årtiers film/TV-forbrug og klippede alt fyldt væk, så kun højdepunkterne var tilbage. Og han fortsatte succesen sammen med Spielberg i *Indiana Jones* filmene, hvor... og *templets forbandelse* (84) har den første direkte henvisning til forlystelsesparken med rutsjebaneturen i tipvogn, der viste hvad politifilmens populære biljagter ret beset var for noget.

Stjernekrigen er blevet til en rutsjebanetur i Disneyland. I Universal City kommer 'Jurassic Park – The Ride'. Men filmen *Jurassic Park* er selv sløjfen på det altsammen: FORLYSTELSESPARKEN – THE MOVIE.

Jurassic Park

(**Jurassic Park.**) USA 1993. Instr: Steven Spielberg. Manus: Michael Crichton, David Koepp efter Crichtons roman. Foto: Dean Cundey. P-design: Rick Carter. Klip: Michael Kahn. Musik: John Williams. Prod: Kathleen Kennedy, Gerald R. Molen – Amblin/Universal. Med: Sam Neill (Dr. Alan Grant), Laura Dern (Ellie Sattler), Jeff Goldblum (Ian Malcolm), Richard Attenborough (John Hammond), Bob Peck (Robert Muldoon), Martin Ferrero (Donald Gennaro). Distr: UIP, 126 min. D-prem 17.9.93.