



Et karakteristisk katastrofescenarie i Roland Emmerichs *The Day After Tomorrow* (2004)

## Når filmen nødtigt fortæller

Narration og attraktion i den moderne blockbuster

af Christopher Juhl Seidelin

Siden midten af 1970'erne har Hollywood forfinet en slags film, der ikke i samme grad som de klassiske Hollywood-film fortæller en god historie. Denne type film er *blockbusteren*, som jeg i denne sammenhæng vil definere som værende den ekstremt højt budgetterede film (en nedre grænse kunne f.eks. være \$100 millioner i produktionsomkostninger), og den er i de sidste 30 år blevet den dominerende filmtype i Hollywood.

Alligevel produceres der hvert år langt flere film, der ikke er blockbusters, end film, der er. Hvorfor så tilskrive blockbusteren så stor betydning? Filmteoretikeren Richard Maltby giver dette bud: "Der bliver selvfølgelig anvendt andre produktionsformer i vor tids Hollywood, men den ultrahøjt budgetterede film er motoren,

der driver distributionssystemet" (Maltby 1998: 39), mens filmhistorikeren Thomas Schatz argumenterer for, at blockbusteren er stedet, hvor stjerner, genrer og innovative teknikker typisk opstår. Han konkluderer derfor, at "disse blockbuster-hits er – på godt og ondt – hvad New Hollywood går ud på, og de er derfor det nødvendige udgangspunkt for enhver analyse af moderne amerikansk film" (Schatz 1993: 10).

Der synes under alle omstændigheder at være enighed om, at der siden midt-70'erne, med Spielbergs *Jaws* (1975, *Dødens gab*) og Lucas' *Star Wars* (1977, *Stjernerkrigen*), er sket en afgørende drejning væk fra de indholds- og fortællemæssigt dristige film, der prægede perioden 1965-1975, hvor Hollywood var i økonomiske problemer. Denne satsning på det kalkulerede

megahit, som *Jaws* betegner, er kun blevet intensiveret i de forløbne 30 år. Hollywood satser mere og mere på færre og færre film, hvilket de stærkt stigende produktionsomkostninger vidner om (Singers *Superman Returns* (2006) holder således p.t. rekorden som filmhistoriens dyreste film, med et budget på \$270 millioner, hvoraf de \$50 millioner dog angiveligt er brugt gennem de sidste femten år af produktionsselskabet, Warner Bros., på at udvikle Superman-projekter, der aldrig er blevet realiseret). Ofte er de enorme summer dog godt givet ud, hvad Verbinskis *Pirates of the Caribbean 2: Dead Man's Chest* (2006, *Pirates of the Caribbean 2: Død mands kiste*) er et eksempel på; budgettet var på \$200 millioner, men de verdensomspændende biograf-indtægter var på over \$1 milliard.

Blockbusternes høje budgetter afslører, hvad der er denne type films projekt: at præsentere overvældende 'spectacle' for sit publikum.

**Tre typer spectacle.** Når tyrannosaurus rex bryder igennem hegnet i Spielbergs *Jurassic Park* (1993), Tom Cruise hænger i én hånd i Woos *Mission: Impossible II* (2000), og Harry Potter sender dementorerne på flugt i Cuaróns *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (2004, *Harry Potter og fangen fra Azkaban*), er der tale om spectacle. Spectacle på film falder således typisk inden for tre kategorier: Effekt-spectacle, skuespiller-spectacle og brand-spectacle. Disse tre kategorier giver filmen mulighed for at stoppe op og give en spektakulær fremstilling, der ikke understøtter filmens narration.

**Teknik-spectacle.** Fremvisningen af spektakulære, *state-of-the-art* filmtekniske muligheder har hele vejen gennem filmhistorien budt på muligheden for at forbløffe og

henrykke tilskueren. Nærbillederne i *The Scholar's Breakfast* (1905), sangnumrene i Croslands *The Jazz Singer* (1927, *Jazzsangeren*), den gule murstensvej i Victor Flemings *The Wizard of Oz* (1939, *Trolldanden fra Oz*), rutschebaneturen i Coopers og Fritsch' *This is Cinerama* (1952) og rumskibene i *Star Wars* er alle eksempler på spectacle, der præsenterer ny filmisk teknologi for tilskueren.

Den næsten hysteriske brug af primærfarver i *The Wizard of Oz* (Dorotheys røde rubinsko, heksens grønne fjæs, den røde valmuemark og den grønne Smaragdbø) er i nogen grad motiveret i forhold til det fortalte eventyr, men denne mættede Technicolor eksisterer primært i sin egen ret for at skabe opmærksomhed om sin egen, suveræne teknik.

Samme tilgang præger i høj grad de moderne blockbusters og især deres brug af computergenererede effekter, CGI (Computer Generated Images). Film som Raimis *Spider-Man* (2002), Wachowski-brødrenes *The Matrix: Reloaded* (2003), Petersens *Troy* (2004, *Troja*) og Emmerichs *The Day After Tomorrow* (2004) fremviser alle computerens dygtighed, når det gælder at konstruere 'umulige' effekter og kameragange. Spider-Mans svimlende spindelvævsture hen over New Yorks gader, Neos og Morpheus' evne til at trodse tyngdeloven, de mange tusinde skibe, der stævner ud for at angribe Troja, og den pludselige tilisning af Manhattan var alle umulige at fremstille, i hvert fald med denne grad af perfektion, før CGI-teknikken.

**Skuespilleren som spectacle.** Et andet spectacle-element, som har været benyttet igennem næsten hele filmhistorien, er brugen af stjerneskuespilleren. Fra Rudolph Valentino og Mary Pickford til Arnold Schwarzenegger og Julia Roberts har film-





Tom Cruise udfører egne stunts i John Woos actionbrag *Mission: Impossible II* (2000)

industrien søgt at omgive de populæreste skuespillere med en særlig *star quality*. Denne kan skabes gennem markedsføringsmateriale om skuespillernes hverdag og forstærkes ved at lade dem spille i særlige roller, som underbygger det image, publikum har af dem. Ønsket om, at filmpersonen lever op til skuespillerens image, kan i høj grad diktere filmens handling. Man snakker her om *star vehicles* og *casting with character*, som når Tom Cruise spiller Ethan Hunt i DePalmas *Mission: Impossible* (1996) og dens sequels (2000 og 2006), og Angelina Jolie fylder trikotet ud i Wests *Lara Croft Tomb Raider* (2001) og dens sequel, De Bonts *Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life* (2003). Her spiller man på stjerneskuespillernes persona og publikums forventning om at se Tom Cruise som adræt superagent og Angelina Jolie som seksuelt udfordrende superheltinde.

Teknik- og skuespiller-spectacle kan sagtens eksistere samtidig (jf. Brad Pitt i *Troy*), men den ene form kan også vægtes over den anden for at opnå maksimalt spectacle-udbytte. Dette kan eksempelvis ses i *Mission: Impossible II*, hvor Tom

Cruise selv udførte den halsbrækkende klatretur på Utahs klipper i filmens start. Som filmkritikeren Manohla Dargis skriver: "Klatrescenen er spektakulær, både i sin panoramiske skønhed og, langt vigtigere, i publikums gysende erkendelse af, at det er stjernen selv – fantastiske Tom – der hænger på kanten og sætter livet på spil for vores fornøjelses skyld. I den digitale tidsalder virker denne form for flamboyante stunts måske anakronistisk [...]. Men Tom Cruises fysiske mod er nødvendigt, netop fordi de digitale effekter er blevet så overbevisende. I den virtuelle reproduktions tidsalder er stjernens krop blevet den afgørende autenticitetsfaktor, virkelighedens sidste forsvarslinje" (Dargis 2000: 20). Ironisk nok er CGI nu blevet så almindeligt, at *star-personaen* kan udgøre et mere ægte, og dermed mere fyldestgørende, spectacle end den filmiske teknik.

Også på birolleplan kan casting gøres til en form for spectacle. Når Sean Connery spiller Kong Richard i Reynolds' *Robin Hood: Prince of Thieves* (1991, *Robin Hood – den fredløse*), Julia Roberts er Klokkeblomst i Spielbergs *Hook* (1991), og Antho-

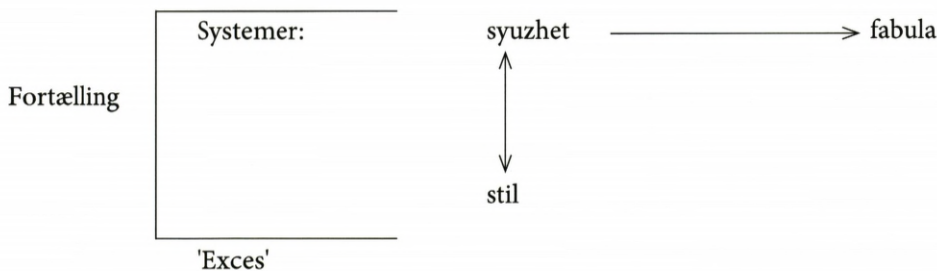
ny Hopkins spiller Mission Commander Swanbeck i *Mission: Impossible II*, er der tale om spektakulær casting af superstjerner til små roller. De er så at sige *over-ca-sted* og når kun i begrænset grad at glide ind i deres respektive roller, før de er ude af filmen igen. Dermed formår de kun at være det ikke-diegetiske element: star-personaen, og dårligt nok en filmisk person.

**Brand-spectacle.** Den tredje ofte forekommende type spectacle i moderne blockbusters er at filmatisere allerede eksisterende populært materiale. Der kan være tale om bøger som Harry Potter-serien, Ringenes Herre-trilogien, Hannibal-trilogien eller næsten samtlige værker af Tom Clancy, John Grisham og Stephen King, eller det kan være egentlige remakes af andre film som Schaeffers *Planet of the Apes* (1968, *Abernes planet*, remake 2001) og Lewis' *The Nutty Professor* (1963, *Jerry som den skøre professor*, remake 1996). Forlægget kan være tegneserier som *Spider-Man*, *The Hulk*, *X-men*, *Superman* og *Batman*, eller det kan være computerspil som *Tomb Raider*, *Resident Evil* og *Final Fantasy*. Det kan også være opdateringer af tv-serier som *Mission: Impossible*, *Charlie's Angels*, *The Flintstones* og *Scooby-Doo*, eller endog

være baseret på temaparkforlystelser som Disneylands *Pirates of the Caribbean*.

Ved at filmatisere allerede populært materiale søger filmindustrien at gøre deres produkt mere salgbart. Man knytter filmen *Spider-Man* til den allerede etablerede tegneserie og –film af samme navn og får dermed brandet 'Spider-Man'. Filmen *Spider-Man* er dermed knyttet til en allerede eksisterende Spider-Man-kanon, der i høj grad dikterer filmens plot, karakterer og stil. Filmatiseringer, der knytter sig til deres forlæg, får dermed forlægget med som en bagage, der uundgåeligt har indvirkning på den filmiske struktur. Fred Flintstones "Jabba-dabba-doooh", Harry Potters problemer med husalfen Dobby og Lara Crofts vældige barm bliver således til brand-spectacle dikteret af ekstrasfilmiske årsager.

**Spectacle som exces.** Men hvordan fungerer spectacle i den filmiske fortælling? I sin indflydelsesrige, kognitionsfunderede fortælle teori redegør David Bordwell for, hvordan filmens stil og plot (*syuzhet*) samarbejder om at cue tilskueren til at danne filmens historie (*fabula*). Dermed kommer en grafisk fremstilling af filmens fortælling til at se således ud (se Bordwell 1985: 50):





Denne model synes i nogen grad at være afledt af Bordwells andet store og samtidige værk, *The Classical Hollywood Cinema* (1985), hvor han i samarbejde med Janet Staiger og Kristin Thompson anser en epokes stil som værende et udslag af de gældende produktionsforhold: "En filmpraksis [...] består af et sæt af vidt udbredte stilistiske normer, der både er opretholdt af og selv opretholder en integreret form for filmproduktion" (Bordwell, Staiger & Thompson 1985: xiv).

Bordwell, Staiger og Thompson identificerer den klassiske periode som løbende fra cirka 1917 til 1960, da der i størstedelen af denne periode herskede en økonomisk ligevægt mellem Hollywoods otte største filmstudier. Ligevægten, der var baseret på de fem største studiers vertikale integration, betød en homogenisering af filmenes fortællestil. Denne fortællestil hvilede på et narrativt system, der dikterede filmens stil og typisk omhandlede protagonister, der genopretter en forstyrret orden og finder heteroseksuel kærlighed (ibid.: 16).

Denne filmiske fortælling vil i den klassiske Hollywood-film endvidere afvikles som en række af årsager og effekter, som er motiveret af personernes psykologiske ønsker (Bordwell & Thompson 1997: 109). Stilistisk vil alle elementer i filmen være underordnet den klassiske Hollywood-fortællings ønske om at præsentere en klar, fremadskridende narration. Ifølge Bordwell vil filmens elementer derfor falde ind under en af fire motivationskategorier (Bordwell, Staiger & Thompson 1985: 19): Kompositionel motivation, der dækker elementer, der simpelthen får plottet til at skride fremad; realistisk motivation, der giver troværdighed til historien; intertekstuel motivation, der gives til genrekoder, som hverken kan motiveres kompositionelt eller realistisk, f.eks. et musicalnummer; og

artistisk motivation, der dækker elementer, der tilsyneladende er med for deres egen, 'kunstneriske' skyld.

Disse artistisk motiverede elementer er dog svære for Bordwell at behandle. Grafisk optræder de helt uden for fortællingens system som begrebet *exces*, som Bordwell har lånt fra Kristin Thompson. Hun definerer *exces* som elementer i filmen, der ikke tilfører mening, men opererer som gående imod både fortællingen og den filmiske enhed (Thompson 1999a: 491). *Exces* er således *umotiveret* i forhold til fortælling og stil og gør dermed opmærksom på sig selv.

Kristin Thompson opregner fire forskellige måder, hvorpå *exces* typisk forekommer på film (ibid.: 491-3). Første måde er elementer, der er motiveret af narrationen, men har en *umotiveret* form. Anden måde opstår, når elementer er for lang tid på lærredet og dermed overskrider deres formål i forhold til narrationen. Tredje måde finder man, når et lille stykke narrativ information bliver gentaget på forskellige måder, hvorved selve gentagelsen frem for den narrative information kommer i fokus. Endelig finder man den fjerde form for *exces*, når et enkeltelement bliver gentaget og varieret så mange gange, at det ikke længere eksisterer for at understøtte narrationen.

På en eller flere af disse fire måder kan *exces* således optræde som *umotiveret* i forhold til fortællingen; *exces*-elementerne bliver plotmæssigt urimelige og kommer i vejen for tilskuerens opfattelse af narrationen som en lukket enhed.

Blockbusterens *spectacle*-optrin, hvad enten det gælder teknik-*spectacle*, skuespiller-*spectacle* eller brand-*spectacle*, kan på denne måde ses som *exces*. De overskrider klart deres narrative funktioner i kraft af deres voldsomme eksponering, deres tid

og fylde på lærredet, ligesom spectacle ofte optræder som sekvenser, der ikke bibringer noget til plottets afvikling – tænk f.eks. på asteroidens destruktion af det centrale Paris i Bays *Armageddon* (1998); eftersom asteroide-nedslaget ikke har nogen som helst konsekvens for filmens videre handling, ligesom det heller ikke søger at være emotionelt aktiverende, er denne korte scene kun berettiget som fremvisning af teknik-spectacle. Således begræder ingen personer i filmen tabet af byernes by, hvor en gargoye i Notre Dame-katedralen tilsyneladende er eneste menneskelignende figur.

**Afvisningen af postklassicisme.** At den moderne blockbuster i høj grad har som sit projekt at fremvise spectacle, og dermed være ladet med *exces*, betyder ikke, at der i New Hollywood eksisterer en postklassisk stil, mener Bordwell og Thompson.

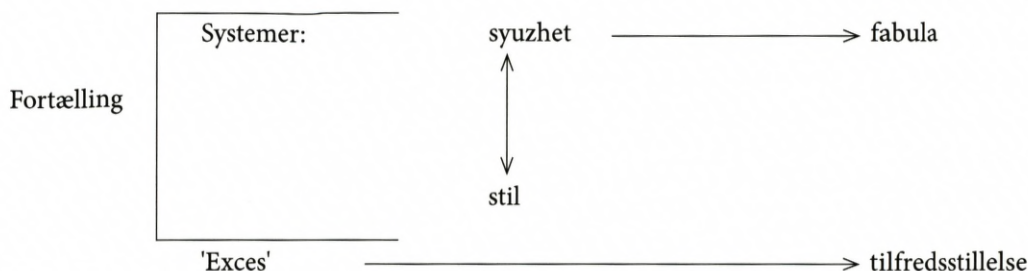
Den klassiske stil, som altså ifølge *The Classical Hollywood Cinema* løber fra cirka 1917 til 1960, er stadig den gængse, mener Bordwell og Thompson. De afviser eksistensen af en postklassisk filmkunst, da narrationen i moderne film jo netop overholder den klassiske films principper (Bordwell, Staiger & Thompson 1985: 373). Dette påviser Thompson med stor grundighed i sin bog *Storytelling in the New Hollywood* (1999), og hun sekunderes af Bordwell, der blot mener, at der i moderne film er tale om en intensiveret form for kontinuitet. Han kalder dette for “et betydeligt skift i filmhistorien”, men når alligevel frem til denne konklusion: “På trods af påstande om, at stilen i Hollywood er blevet postklassisk, er der stadig tale om en variant af klassisk filmkunst” (Bordwell 2002: 24).

Kristin Thompson indrømmer dog, at de senere års store actionfilm har en uklassisk tendens til at vægte en række klimaks-scener henimod filmens slutning, men dette kvalificerer dem heller ikke til betegnelsen postklassicisme, mener Thompson. “Flere klimakser synes snarere at afspejle Hollywoods traditionelle søgen efter noget nyt inden for standardiserede formler, men sommetider bragt til et latterligt niveau” (Thompson 1999b: 247). Denne grad af latterlighed understreger Thompson igen, da hun hævder, at “En sådan koncentrering af action repræsenterer ikke en “postklassisk” tilgang så meget som inkompetence” (ibid.: 306).

Uden om den inkompetent vægtede action er narrationen dermed stadig klassisk. Men blockbusters eksistensberettigelse er jo netop den inkompetent vægtede action (kombineret med fremvisningen af teknik, stjerne og/eller brand), ikke afviklingen af en interessant historie. Det er derfor vigtigt ikke at undervurdere filmens ikke-narrative elementer. I forhold til narrationen er de ren *exces*, men som jeg vil vise i det følgende, har *exces* en meget funktionel rolle, og denne tages især i brug i blockbusteren. At betragte denne *exces* som latterlig og et udtryk for inkompetence er at gøre blockbusteren uret. *Excessen* giver nemlig sit publikum en øget nydelse til at supplere arbejdet med fabuladannelsen. Som filmteoretikeren Geoff King skriver: “Hvis fortællingen tilbyder orden og sammenhæng, tilbyder spectacle-øjeblikke muligvis et alternativ, illusionen om en mere direkte følelsesmæssig og eksperimenterende indvirkning” (King 2000: 36).

Man kan dermed omforme David Bordwells narrationsmodel, så *exces*' gavnlige indflydelse er medregnet:





**Cinema of Attractions.** Den mest hensigtsmæssige behandling af blockbusterens ikke-fortællende elementer er dermed ikke Bordwells narrationsmodel. Mere frugtbart er det at skele til stumfilmforskeren Tom Gunning, der i sit indflydelsesrige essay “The Cinema of Attractions” (1990) lancerer tesen om, at filmen før 1906 udgør en før-narrativ *cinema of attractions*, der vægter det umiddelbart stimulerende frem for fortællingen. Gunning pointerer, at filmhistorien typisk skrives under den narrative films hegemoni, men at den fortællende films historie ikke bør udstrækkes til disse tidlige film. Således skal eksempelvis Georges Méliès’ trickfilm ikke ses som en “primitiv skitse af fortælle-mæssig kontinuitet”, men snarere som “en demonstration af filmens magiske muligheder” (Gunning 1990: 56-8).

Gunning finder attraktionsfilmens publikumsforståelse afspejlet i både visningssituationen og filmenes direkte henvendelse til publikum. De tidlige film vægtede dermed “ekshibitionisk konfrontation frem for diegetisk opslugthed”, hvor filmen konkret fremhævede “den direkte stimulering af chok eller overraskelse på bekostning af historien eller det at skabe et diegetisk univers” (ibid.: 59). Denne direkte stimulans medførte “en generelt flygtig dosis af skopisk tilfredsstillelse”, skriver Tom Gunning. “Og tilfredsstillelse er, hvad det handler

om, selvom det er en særlig kompliceret form for tilfredsstillelse” (Gunning 1999: 825).

Den nydelse, som den tidlige film ifølge Tom Gunning inviterer til, er især knyttet til det dengang så moderne *thrill*, som publikum kendte fra en anden af tidens underholdningsmaskiner: forlystelsesparkens rutschebane. Det er bemærkelsesværdigt, hvor ofte moderne blockbusters omtales med henvisning til netop dette, *the roller-coaster ride*, og Gunning laver en lignende sammenligning: “i en vis forstand har nyere spectacle-film stadfæstet sine rødder i karnevalsforlystelser med det, der kan kaldes Spielberg-Lucas-Coppola-effekt-filmene” (Gunning 1990: 61).

Gunning har samtidig en interessant pointe om slutningen på attraktionsfilmens tidsalder. Han finder i chase-filmene, som den så ud cirka 1903-1906, en begyndende syntese af attraktion og narration (ibid.: 60). Med Biograph-filmene *Personal* (1904) som eksempel påpeger Gunning tilstedeværelsen af en række mini-spectacles, da en gruppe unge kvinder forfølger en ungkarl rundt i byens gader. I hver indstilling møder de en forhindring, som de må forcere for at genoptage forfølgelsen. Hver indstilling med en forhindring indgår i narrationen, men kan med sin karakter af oprin klippes ud af filmen uden tab af kausal information til følge.



Filmen som rollercoaster ride. I Steven Spielbergs *Jurassic Park* (1993) er forlystelsesparken spækket med lån fra kridttidens fauna

Det samme kan siges om mini-spectacles i moderne blockbusters som *Armageddon*, hvor destruktoren af Paris og Shanghai spektakulært iscenesættes som led i en

narration, hvor de ikke spiller nogen rolle ud over at tilbyde publikum "den direkte stimulering af chok eller overraskelse", som Gunning finder i attraktionsfilmen.



En række andre sammenfald mellem den før-narrative attraktionsfilm og blockbusteren gør sig dog gældende. Attraktionsfilmens ekshibitionistiske natur går igen i blockbusterens vægten af spectacles, der ikke søger at inddrage tilskueren i en problemløsende og medgættende dannelse af fabula, men i stedet fremviser filmens teknik, stjerner og brand. Dermed søger også blockbusteren at give publikum "en generelt flygtig dosis af skopisk tilfredsstillelse", som i blockbusterens tilfælde søges strakt ud til en mere overvældende dosis. "More is more", synes at være blockbusterens mantra, når man ser de usandsynligt lange action-scener i Spielbergs *Saving Private Ryan* (1998), Bays *Pearl Harbor* (2001), Wachowski-brødrenes *The Matrix Reloaded* (2003), Jacksons *The Lord of the Rings*-trilogi (2001, 2002, 2003) og Mostows *Terminator 3: Rise of the Machines* (2003). I en scene som japanernes bombning af Pearl Harbor i filmen af samme navn suspenderes handlingen, mens bomberne spektakulært regner ned over de amerikanske krigsskibe i mere end en halv time. Her får publikum en stor dosis skopisk tilfredsstillelse.

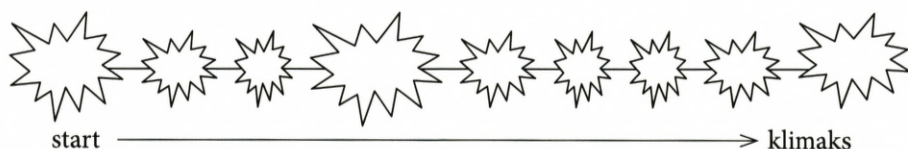
I den narrative films spektakulære exces ser vi dermed indlejrede forsøg på at give publikum en nydelse, der er bundet til skuelyst, frem for det intellektuelle kick, der ligger i at konstruere en bæredygtig fabula fra filmens syuzhet.

Blockbusteren bliver således i sig selv en attraktionsfilm, hvis primære opgave ikke er at afvikle en fortælling, men at bruge narrationen til at kæde en række spectacles

sammen. Film som Hopkins' *Lost in Space* (1998), Bluth og Goldmans tegnefilm *Titan A.E.* (2000) og *The Day After Tomorrow* er så at sige i samme kategori som Méliès' *Le voyage dans la lune* (1902, *Rejsen til månen*), der med Gunnings ord snarere vægter udnyttelsen af filmens magiske muligheder end den tynde og skitseagtige narration.

**Narration + attraktion.** Faren ved at beskæftige sig med spectacle-tunge film som blockbusters ligger i ikke at anerkende den definerende rolle, spectacle har i disse film. Som vist beskæftiger Bordwells narrationsmodel, der er fundamentet for hans filmteori, sig kun *en passant* med tilstedeværelsen af spectacle og exces. Samme tilgang ser man ofte med den klassiske narrationsmodel, der grafisk beskriver filmens spændingskurve fra dens start til dens slut. Denne model betragter filmens spænding som værende et narrativt fænomen, hvilket dybest set er den samme holdning, man ser i Kristin Thompsons *Storytelling in the New Hollywood* og de mange manuskriptguides, hendes bog tager udgangspunkt i.

Geoff King foreslår dog en lignende grafisk model for blockbusterens spectacle, hvor man kan se spectacle's udstrækning i filmisk tid. Han hæfter sig ved, at blockbusteren benytter sig af en type rollercoaster-narration, hvor narrationen bestandig bygges op til øredøvende, midlertidige klimakser. Kings model bliver dermed en grafisk fremstilling af på hinanden følgende eksplosioner (King 2002: 188):



King bemærker samtidig, at man i en række film ser den mest spektakulære scene før midten af filmen. Det er naturligvis problematisk på denne måde at operere med et 'spectacle-o-meter', men der findes unægteligt mange film, hvor det afsluttende klimaks er mindre spektakulært end, hvad filmen tidligere har budt på.

King giver McTiernans *Die Hard: With a Vengeance* (1995, *Die Hard – Mega-hard*) og Harlins *Deep Blue Sea* (1999) som eksempler på dette fænomen (King 2002: 188-191), og man kunne videre nævne en række nyere blockbusters, der på lignende vis har 'den store scene' tidligt i filmen: Johnstons *Jurassic Park III* (2001), Bays *Pearl Harbor* (2001), Spielbergs *Minority Report* (2002), Wachowski-brødrenes *The Matrix Reloaded* (2003), Lees *Hulk* (2003), Jacksons *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003, *Ringenes herre: Kongen vender tilbage*), *The Day After Tomorrow*.

Men selv om Kings spectacle-model viser antallet og den tidlige beliggenhed af spectacles (og især teknik-spectacles) i en film, underkender modellen omvendt narrationens evne til at skabe spænding hos publikum gennem det arbejde med at skabe hypoteser om plottets udvikling, som Bordwell beskriver så grundigt i *Narration in the Fiction Film* (Bordwell 1985: 31-47). De fleste vil nok opleve film som *Armageddon* og *The Lord of the Rings: The Return of the King* som værende "mere og mere spændende", selvom de begge har filmens største spectacle lang tid før slutningen (i *Armageddons* tilfælde endog i åbningsscenen).

Moderne blockbusters søger stadig at få publikum mere og mere involveret i handlingen, mens der dog gives god plads til at afvikle spectacle undervejs. King synes da også at anerkende dette: "Når den primære bekymring er at forme fortællinger som

"bærebølger", at flytte tilskuerne ubesværet fra det ene action-spectacle til det næste, er det som regel de mest konventionelle og almindelige kulturelle strukturer, der anvendes, præcis fordi deres gangbarhed gør dem relativt usynlige" (King 2000: 15).

Blockbusteren benytter dermed ikke en ny type narration. I stedet har den med kyshånd taget den klassiske til sig, da den dermed ikke skal oplære publikum i nye fortællestrukturer og -koder. Blockbusterens projekt er at afvikle et tilfredsstillende spectacle, og dette gøres mindst besværligt ved at pakke spectacle-elementerne ind i en klassisk narration.

Diskussionen om spectacle og narration i New Hollywood er således snarere en både/og- end en enten/eller-diskussion. Ingen kan nægte, at et fundamentalt træk ved blockbusters er deres store mængder af spectacle, og disse fungerer, som jeg har vist, primært som en type ikke-narrativ excès. Spectacle har dog ingenlunde erstattet klassisk narration, men benytter sig snarere af en opkøbt version af den, hvor de mest genkendelige, klassiske narrationskoder afvikles hurtigt og effektivt, så publikum, med Geoff Kings ord, kan transporteres uden besvær fra et filmisk spectacle til det næste.

**Postklassicisme?** Kan man dermed tale om en postklassisk fortællestil i New Hollywood? Ikke rigtigt. Blockbusteren fortæller som sagt så udpræget gammeldags, at den nærmest er *neoklassisk*, men søger man efter postklassicisme på et andet plan end det fortælle-mæssige, tegner et andet billede sig. Det er i den hæmningsløse fremvisning af det narrativt overflødige – excès – at New Hollywoods ikke-klassiske egenskaber skal findes. Filmindustrien benytter sig, som den altid har gjort, af en samlet pakke af fortælling og spectacle til



at lokke folk i biografen (og senere inkasere yderligere via salg af video, dvd, merchandise mv.), men indholdet af denne pakke synes i blockbusteren byttet rundt. Den indeholder nu mindre narration og mere spectacle; det narrative tog kan med andre ord ikke nå så langt, når det skal stoppe ved samtlige spectacle-stationer og vise et imponerende optrin. På denne måde finder blockbusteren sin eksistensberettigelse i at opdatere den før-narrative stumfilms syntese af narration og attraktion.

At blockbusterens narration er simpel, grænsende til det skitseprægede, gør den ikke til en ringere filmgenre. Her har filmindustrien fundet en tilsyneladende uudtømmelig guldformel, der via stadigt stigende mængder spectacles pakket ind i klassiske narrationskoder sikrer en næsten uundgåelig indtjening. At besvære sig over denne fremgangsmåde er at fokusere forkert. Er en blockbuster dårlig, er det fordi den ikke får sit publikum i tale, fordi dens spectacles ikke er gode nok. Som Geoff King bemærker, klarede Kaufmans film om rumkapløbet, *The Right Stuff* (1983, *Mænd af den rette støbning*), sig dårligt i biografene formodentlig på grund af dens langvarige og temmelig komplekse narration (King 2000: 82). Dette er et eksempel på en film, der er 'god' i den traditionelle forstand, men byder på for lidt exces, for få overvældende spectacles, til at tiltrække blockbuster-publikummet.

Rumvæsenernes destruktion af Det hvide Hus i Emmerichs *Independence Day* (1995) er ikke et plotelement, som tilskueren skal arbejde for at passe ind i sin fabula-dannelse, men en kilde til ren nydelse, en filmisk attraktion, som Hollywood vil benytte sig af, så længe publikum vil betale penge for at se den.

## Litteratur

- Bordwell, David (1985). *Narration in the Fiction Film*. Madison, The University of Wisconsin Press.
- Bordwell, David (2002). "Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film". In: *Film Quarterly*, volume 55, issue 3.
- Bordwell, David, Staiger, Janet og Thompson, Kristin (1985). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. New York, Columbia University Press.
- Bordwell, David og Thompson, Kristin (1997). *Film Art: An Introduction*. New York, McGraw-Hill.
- Dargis, Manohla (2000). "Ghost in the machine". In: *Sight and Sound*, volume 10, issue 7.
- Gunning, Tom (1990). "The Cinema of Attractions: Early Film, its Spectator and the Avant-Garde". In: Elsaesser, Thomas (red.): *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*. London, British Film Institute.
- Gunning, Tom (1999). "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator". In: Braudy, Leo og Cohen, Marshall (red.): *Film Theory and Criticism, Introductory Readings*. New York og Oxford, Oxford University Press
- King, Geoff (2000). *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster*. London og New York, I.B.Tauris Publishers.
- King, Geoff (2002). *New Hollywood Cinema: An Introduction*. London og New York, I.B.Tauris Publishers.
- Maltby, Richard (1998). "'Nobody knows everything': post-classical historiographies and consolidated entertainment". In: Neale, Steve og Smith, Murray (red.): *Contemporary Hollywood Cinema*. London og New York, Routledge.
- Schatz, Thomas (1993). "The New Hollywood". In: Collins, Jim, Collins, Ava Preacher og Radner, Hilary (red.): *Film Theory Goes to the Movies*, New York og London, Routledge
- Thompson, Kristin (1999a). "The Concept of Cinematic Excess". In: Braudy, Leo og Cohen, Marshall (red.): *Film Theory and Criticism, Introductory Readings*. New York og Oxford, Oxford University Press
- Thompson, Kristin (1999b). *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press.