



En rockstjernes sidste dage. Gus Van Sants *Last Days* (2005) er en studie i strukturopløsning

Når fortællingen dør

Slowmotion-fortælling og refleksionsrum i Gus Van Sants dødstrilogi

Af Niels Bjørn

”Gid jeg havde dit mod! Du eksperimenterer og laver film, præcis som du har lyst til – uden at bekymre dig om at behage nogen. Det tør jeg ikke.”

Sådan sagde den amerikanske instruktør Gus Van Sant (f. 1953) engang til sin kollega Derek Jarman. Det var til filmfestival i Berlin i begyndelsen af 1990’erne, hvor begge instruktører var officielle gæster og desuden fandt hinanden i fortrolige snakke.

Betroelsen var overraskende, for set

udefra lignede Gus Van Sant på dette tidspunkt en filmkunstner med stor integritet og kunstnerisk vilje. Han var allerede anerkendt som en progressiv og personlig instruktør med et talent, der kunne matche hans visioner. *Mala Noche* (1985), *Drugstore Cowboy* (1989) og *My Own Private Idaho* (1991) havde vist en lyst til at lege med den filmiske fortælling og en vilje til gennem alternative repræsentationer at udfordre mainstream-filmens fremstilling

af USA. Og alligevel udtrykte Gus Van Sant altså i en privat stund, at han manglede mod som filminstruktør.

Film uden billeder. Skal man blive klogere på, hvorfor Gus Van Sant sagde sådan, kan man overveje, om det mon var tilfældigt, at det netop var den engelske filmkunstner Derek Jarman, betroelsen faldt til. Fra sin base i London havde Derek Jarman gennem femten år skabt en række personlige og samfundskritiske film, som brød med klassiske måder at fortælle på. Han brugte filmmediet helt frit til at udtrykke, hvad han ville. Nogle gange skete det i fortællinger, men ofte var hans film essayistiske, poetiske værker uden en klar, fremadskridende handling. Derek Jarmans film var drevet af egne visioner i en sådan grad, at han fortsatte med at lave film efter at være blevet blind. Så frygtløs var Jarman, at han blot tog konsekvensen af sin blindhed og lavede en monokrom film, *Blue* (1993), som i samfulde 79 minutter er den samme blå farve, som instruktøren så for sit indre blik. Handlingen udspiller sig alene på lydsiden i form af en montage.

Det var således en fuldstændig kompromisløs filminstruktør, som Gus Van Sant betroede sig beundrende til. Set på års afstand er nøgleinformationen i Gus Van Sants replik derfor ikke, at han manglede modet til at være så kompromisløs som Derek Jarman. Det interessante er, at han havde *lyst* til at være det.

Spådom i opfyldelse. Gus Van Sant havde nok ikke regnet med, at Derek Jarman ville viderefortælle hans betroelser. Men det gjorde Jarman et halvt år før sin død. Han fortalte det til mig i oktober 1993, hvor jeg var i London for at interviewe ham,¹ og vi i en pause i interviewet gik en tur i SoHo. Han fortalte om mødet i Berlin og

om, hvordan Gus Van Sant havde udtrykt angst for, at han ikke ville kunne modstå den fristelse, der ligger i penge. Hvis han fik tilbudt store beløb for at lave film i Hollywood, ville han sikkert være villig til at gå på kompromis.

I de følgende år var det som at se en spådom gå i opfyldelse: Gus Van Sant blev rig og berømt. Fra en position som et talent med lyst og evner til at gå egne veje blev instruktøren en af sen-90'ernes mest overraskende mainstream-succeser i Hollywood. Først lavede han satiren *To Die For* (1995), og to år senere kom det store genembrud med *Good Will Hunting* (1997) fulgt op af *feelgood*-filmen *Finding Forrester* (2000).

Men så skete der igen noget. Gus Van Sants seneste tre værker er nogle af de mest kompromisløse og radikale, der er lavet inden for rammerne af den fortællende film. Gus Van Sant har pludselig manifesteret sig som en moden filmkunstner, der udforsker filmmediets muligheder med en stilistisk og narrativ konsekvens, som tangerer, hvad Derek Jarman gjorde med sin blå film.

På fire år har Gus Van Sant lavet tre film, som nedsætter fortælletempoet til noget nær nulpunktet. *Gerry* (2002) fortælles så tålmodigt, at det er som at strække en elastik, indtil den bliver hård som en snor. I *Elephant* (2003) klippes fortællingen op, loopes og limes sammen på ny, og i *Last Days* (2005) er det, som om fortællingen krølles helt sammen.

Alle tre værker flytter grænser for, hvad film kan fortælle – eller rettere for, hvad film *ikke* kan fortælle. For fællestrækkene ved de tre film er, at de er optaget af at undersøge, hvad der sker, når man tager livet af plottet. Set samlet er de nærmest som fortællinger, der går i stå, eller fortællinger, som aldrig kommer i gang. Og det på trods af, at de for så vidt har de vigtigste ingredi-

enser til en klassisk filmisk fortælling: alle tre film har klart definerede karakterer og universer og tager endda udgangspunkt i voldsomme begivenheder.

Hærværk og pludselig død. Det er påfaldende, at de tre film ikke alene er radikale i deres fortællestrukturer, men desuden alle slutter med døden. I *Gerry* tager den ene hovedperson livet af den anden. I *Elephant* er det to teenagedrenge massakre på en skole, der afrunder filmen. Og i *Last Days* kan man allerede ud fra titlen gætte, hvad filmen vil slutte med, nemlig at hovedpersonen Blake kommer af dage.

Alle tre film slutter med døden, og i ingen af filmene er der tale om naturlige dødsfald. Det ligner en tanke. Det virker, som om Van Sant med sin dødens trilogi markerer, at hvis man vil skildre dødens meningsløshed, så kan det ikke lade sig gøre inden for rammerne af den klassiske filmdramaturgi. Den klassiske dramaturgi er en maskine, der fungerer efter tætte kausallogiske principper, og hvor enhver information viser sig at have en funktion, at spille en rolle. Alle elementer er sat i system i forhold til hinanden og udgør en meningsfuld helhed. Uanset hvad filmen måtte handle om, fortæller den klassiske dramaturgis struktur implicit den samme historie, nemlig at verden i bund og grund er overskuelig, velordnet og meningsfuld. Den klassiske dramaturgi sørger for at binde knude på enhver handlingstråd, og dermed signalerer den indirekte, at der findes svar på ethvert spørgsmål.

Gerry, *Elephant* og *Last Days* kan i en vis forstand ses som Gus Van Sants måde at lade et filosofisk og et fortælleteknisk spørgsmål besvare hinanden på. Gennem sin fortælleteknik peger han – på sin meget udidaktiske facon – på, at det er i det udradikatiske, det upåfaldende, at vi bør finde

mening; ikke i tragediernes logik eller de statusopgørelser, der følger i kølvandet på overskrifter om dramatiske dødsfald. Omvendt virker filmene også som en konstatering af, at hvis sådan et syn på livet og virkeligheden skal forfægtes meningsfuldt, så er den klassiske filmdramaturgi utilstrækkelig.

På den måde bliver Gus Van Sants døds-trilogi også en gravskrift over den konventionelle fortælling. Den filmiske fortælling udstrækkes, opklippes og sammenkrølles i en fascinerende udforskning af, hvordan man ved at bevæge sig væk fra den klassiske fortællings dramaturgi kan tale om livets og eksistensens karakter.

Gerry – radikal ørkenvandring. I klassisk fortalte film er der et plot, man som beskuer bliver optaget af at afkode. I mere modernistisk orienterede film er der ofte en psykologisk undersøgelse, man kan fordybe sig i. Men i *Gerry* fra 2002 er der dårligt nogen af delene. Der er ganske vist et *forløb*, for filmen har både en start og en slutning, og slutningen ligner på ingen måde starten. Men det, der sker mellem de to punkter, kan kun med meget god vilje kaldes en fortælling.

To unge mænd (spillet af Casey Affleck og Matt Damon) kører af sted på en landevej gennem et ørkenlignende landskab. De parkerer bilen og begynder at gå. De taler kort om, i hvilken retning de mon skal gå for at finde deres bestemmelsessted, men tilskueren får aldrig at vide, hvad det er for et sted. De når nemlig aldrig frem. Mændene farer simpelthen vild, og filmens handling udgøres af deres vandren i landskabet, indtil de efter et par dage falder om af udmattelse, og den ene af dem dør.

Som det ses, kan hele handlingen genfortælles på ganske få linjer. Men filmen varer en time og 43 minutter. Der *sker* med



To gange Gerry i skikkelse af Casey Affleck og Matt Damon i Gus Van Sants *Gerry* (2002)

andre ord ikke noget særligt. Når de to mænd taler sammen – og det gør de kun få gange – fortæller de enten anekdoter eller forsøger at regne ud, hvilken vej de bør gå. Som tilskuer nægtes man muligheden for at leve sig ind i deres projekt. Hvis man f.eks. havde vidst, at de var på vej til et sted, hvor de var ventet, kunne man som tilskuer operere med hypoteser om, at de ville blive savnet, og en eftersøgningsekspedition sat i gang. Men fordi vi ikke aner, hvad de skal, er der kun nuet at forholde sig til, det konkrete sted, de to beginder sig.

Som sådan kan man nemt komme til at kede sig bravt, når man ser *Gerry*. For hvad skal man engagere sig i? Ganske vist er billederne omhyggeligt lagt til rette som lange, elegante *tracking shots* optaget enten på dolly eller med steadycam, og lydsiden

er så sprød, at man får en fornemmelse af hele rummet omkring mændene. Men end ikke de betagende optagelser kan skjule, at der mangler en fortælling, der kan fange tilskuerens indlevelse.

Som tilskuer får man en oplevelse af at fare vild sammen med de unge mænd. Selv om billederne på overfladen formidler overblik og gør det nemt for tilskueren at orientere sig, idet der fortrinsvis fortælles i totaler og halvtotaller og bruges meget sparsom klipning, viser det sig alligevel undervejs, at man aldrig får overblik over landskabet. Skønt der flere gange fortælles i supertotaller, hvor de to mænd figurerer som ganske små prikker i billederne, er det en uanvendelig form for overblik. Det kan ikke bruges til at stadfæste en retning eller et mål. Ingen steder synes at være andet

end landskab, ørken, bjerge, klipper med spredt bevoksning. Ingen spor af mennesker noget sted.

Fiktionskontrakt i behold. Ved et første kig har *Gerry* et så ekstremt udtryk, at den ligner et decideret opgør med den filmiske fortælling. I sin minimalisme giver den mindelser om tidlige Andy Warhol-film som *Sleep* (1963) og *Empire* (1964), der alene viste en sovende mand og en berømt skyskraber i New York i en enkelt indstilling af hhv. 321 og 485 minutters varighed. Men hvor Warhols to film ikke på noget tidspunkt afgiver information, som får filmene til at ligne narrative film, og derfor ikke etablerer en forventning hos tilskueren om et plot, så giver *Gerry* klart indtryk af at være en fiktiv fortælling. Van Sants film overholder stilistisk grundreglerne for en fiktionsfilmfortælling og bryder aldrig den kontrakt, som etableres med tilskueren ved starten. Faktisk viser det sig, når man kigger filmen efter i detaljerne, at *Gerry* benytter sig af helt klassiske fortællegreb.

Eksempelvis udgør de første indstillinger en traditionel introduktion til hovedpersoner og univers. Filmen åbner med et totalbillede af en bil på en landevej – filmet bagfra og i bevægelse. Derefter klippes til en indstilling fra bilens kølerhjelm, hvor vi ser de to mænd forfra, filmet gennem forruden. Tredje indstilling er filmet fra mændenes p.o.v. gennem bilens forrude, hvor landskabet glider forbi. Fjerde indstilling er en gentagelse af nummer to, dvs. vi ser mændene forfra. Indstillingen holdes, mens chaufføren drejer af fra vejen, de parkerer og forlader bilen. Herefter klippes til et *tracking shot* – filmens blot femte indstilling – af de to mænd, der begynder deres vandring i landskabet. I dette landskab foregår så resten af filmen.

For så vidt udgør åbningssekvensen

både narrativt og stilistisk en klassisk begyndelse: den etablerer rummet, går derefter tæt på hovedpersonerne og lader tilskueren forstå, at de er på vej mod et mål.

Også i resten af filmen kan Van Sant i nogen grad siges at fremme narrationen og bringe tilskueren i kontakt med de to mænd. Indstillinger og scener følger kausalogisk hinanden, og også andre klassiske fortællemæssige regler som f.eks. den såkaldte 180 graders-regel overholdes. Der er endda et par 'skjulte' klip, som f.eks. da den ene af mændene udmattet bukker sig ned for at få pusten, og der i selve bevægelsen klippes til et nærbillede af ham – en klassisk måde at gøre klippet 'usynligt' på.

Når *Gerry* alligevel kan siges at presse den klassiske dramaturgi og fortællemåde til det yderste, skyldes det én altoverskyggende faktor: tempoet.

Tidsbillede-film. I en klassisk fortalt film ville de tre første indstillinger, der etablerer rummet og personerne, måske vare ti sekunder tilsammen. I *Gerry* varer de fem minutter – vel at mærke uden fortekster eller dialog. Klipperytmen er ikke langsom. Den er *ekstremt* langsom.² Der er så stort et tidsrum mellem første og tredje indstilling, at det ikke føles, som om den anden indstilling forbinder dem. Så selv om en næranalyse afslører, at de første indstillinger og rækkefølgen af dem i *Gerry* er komponeret efter en absolut klassisk fortællemodel, så opleves det ikke som en fortælling, der begynder. Fokus flyttes fra det at skabe sammenhæng mellem billederne; man har oceaner af tid til at lade tankerne vandre. Og de kan enten vandre væk fra filmen eller ind i billederne.

Hvis man lader dem gøre det sidste – altså retter opmærksomheden og sansesapparatet indad i værket, bliver det den enkelte indstilling og dens udstrækning,

som fanger opmærksomheden, ikke montagen.

Den franske tænker Gilles Deleuze opdeler film i to overordnede typer, 'bevægelsesbilleder' og 'tidsbilleder'. Forenklet sagt er bevægelsesbilleder klassisk narrative film, som hele tiden er beskæftiget med at føre en bevægelse videre fra billede til billede, fra sekvens til sekvens. Tidsbilleder er derimod film, som beskæftiger sig med inaktivitet, venten eller ligefrem udmattelse; åbne værker, som tager sig tid til at dvæle, og hvor det stærke plot er fraværende.

Med Deleuzes opdeling bliver det synligt, at tidsbilleder kan noget andet end bevægelsesbilleder. De giver mulighed for, at sprækker åbner sig, og tanken kan opleve sin egen varighed. Tidsbilleder tilbyder det modsatte af eskapisme.

Ikke en provokation. Man kan roligt kalde *Gerry* en tidsbillede-film. På grund af langsomheden bliver man som seer udstyret med et blik på mennesket, der er helt ulig det blik, den klassisk fortalte film tilbyder. I den klassisk fortalte film får tilskueren præsenteret mennesket som et handlende, magtfuldt, til tider ligefrem almægtigt væsen. I *Gerry* tilbydes tilskueren et mere nøgternt blik. Et blik, som nok kan iagttage, men ikke giver *indsigt* i figurerne. Det er alene tingenes overflade, som ses; handlingerne, bevægelserne. Og som forløbet skrider frem, fremstår mennesket som det modsatte af almægtigt: som et væsen, der er fortabt, når det er sat uden for vante sammenhænge, fjernt fra civilisation og samfund, afskåret fra vand og mad.

Men trods langsomheden føles *Gerry* ikke som en provokation, og i en vis forstand heller ikke som et endegyldigt brud med den fortællende film. *Gerry* skal snarere forstås som en kompromisløs udforskning af, hvad den klassiske fortælling kan

holde til, når man sætter hastigheden så langt ned, at den nærmer sig nul.

Elephant – portræt af et sted. Året efter *Gerry* lavede Gus Van Sant i 2003 *Elephant*, som vandt De Gyldne Palmer i Cannes. Filmen beskriver livet på en amerikansk high school i minutterne op til og under et massedrab, som begås af to af skolens elever. Det interessante ved filmen er dog ikke dens spektakulære ramme, for der opbygges hverken psykologisk spænding eller svælges sensationalistisk i detaljer. Det væsentlige er snarere filmens atypiske stil og fortællestruktur.

Især den første time af filmen er strukturelt interessant. Her følger vi en række elever i de sidste minutter op til drabene. Hver gang er det ad gængse, hverdagsagtige ruter: Eli tager billeder af nogle af de andre elever og fremkalder sin film i mørkekammeret. John kommer for sent efter en frokost med sin berusede far og må en tur forbi rektors kontor. Michelle får skældud af sin lærer over ikke at have det reglementerede sportstøj på i idrætstimen, og sportsfyren Nathan får pigerne til at sukke, når han går forbi dem på gangene på vej til sin kæreste. Forløbene er struktureret som lange *trackings*, hvor kameraet følger i hælene på en elev i de lange gangforløb rundt i skolen – ofte flere minutter ad gangen uden klip. Derefter hægter kameraet sig på en anden forbipasserende elev, som man herefter følger videre gennem andre rum på skolen.

Det blik, som tilskueren tildeles med denne stafet-fortælling, er et *mobilitetens blik*. Det er et blik, som i første omgang registrerer bevægelsesmønstre. Filmen handler ikke om et eller flere menneskers indre, men om deres interaktion med de konkrete omgivelser. Den er en beskrivelse af adfærd. Hver elevs rute rundt på

Skolen som netværkskonstruktion: Gus Van Sants *Elephant* (2003)

skoleområdet er som en tråd, der rulles ud, og den særlige filmiske fortælle måde med lange, uklippede kamerture, der dokumenterer elevernes bevægelsesmønstre, gør, at filmens samlede forløb mere end noget andet skaber et *portræt af et sted*. Nemlig af skolen som et netværk, et fletværk af personers individuelle bevægelsesmønstre. Som tilskuer registrerer man ikke alene de enkelte tråde, trådene kombineres også i et netværk, når personerne støder på hinanden. Rum som kantinen og administrationskontoret udgør tydelige knudepunkter, som forbinder de mobile enheder i netværket: eleverne.

Filmen præsenterer skolen som to slags rum: dels som arkitektur, dels som en dynamisk netværkskonstruktion. Og på den måde bliver det at se *Elephant* som at

få logikken eller 'naturen' i den såkaldte netværksteori ind under huden: tilskueren får en konkret oplevelse af, hvordan en rumligt overskuelig enhed (i dette tilfælde en high school) formes af og får betydning gennem de personer, som interagerer med den. Filmen giver med andre ord en oplevelse af 'sted' som et dynamisk begreb snarere end som en specifik location.

Geografisk koreografi. Men der er samtidig noget andet på spil i *Elephant*. Allerede tidligt i filmen opdager vi, at der laves 'overlap' i fortælleforløbet. Der fortælles ganske vist fremadskridende i de enkelte sekvenser, men pludselig oplever vi detaljer, vi har set tidligere: to elever støder på hinanden på gangen og sludrer, og tre piger kigger efter en fyr, som passerer. Vi

ser samme handlinger, men fra forskellige synsvinkler. Når vi som tilskuere indser, at handlingen rammer et punkt, vi har set tidligere, går det op for os, at filmens første time reelt gennemløber de samme minutter igen og igen, blot udspillet forskellige steder på skolen.

Denne fortællestruktur kunne nemt have været brugt til at skabe en afslørende eller overraskende effekt, f.eks. ved at kaste nyt lys over sammenhænge, tilskueren allerede har afkodet og 'fejltolket'. Men Van Sants strategi går ikke i retning af aha-oplevelser. Overlappene udvider ikke i nævneværdig grad vores forståelse af hverken personer eller årsagskæder. De tjener primært som en del af den bevægelsesmønstrenes kartografi, der udgør filmens formelle logik. Filmens første time kortlægger ganske enkelt elevernes færd i de sidste minutter, inden drabsmændene påbegynder massakren.³ De fleste af personernes historier stopper netop der, hvor skyderiet begynder.

Trivialitet og tragik. Det, som undervejs vokser frem i kraft af denne særlige, nærmest plotløse fortællestruktur, er en sær oplevelse af intensitet, som ikke synes at have nogen bestemt retning. Hvad skal iagttagelserne af eleverne bruges til? Hvad bringer denne form med sig?

Mest af alt gør filmen noget dybt originalt, idet den med afsæt i en voldelig og voldsom hændelse fortæller om tomhed og trivialitet. Den fremviser den mondæne upåfaldenhed og mangel på intensitet, som præger stedet, førend det uhyggelige sker. Hvis man alene hører om en begivenhed som et massedrab på en skole, forestiller man sig det værste. Film om sådanne dramatiske begivenheder har da også en naturlig tendens til at bruge spændingsopbyggende intensitet som fortællekraft. Men

det afstår Gus Van Sant fra. Han benytter en uhyrlig voldshandling til at henlede opmærksomheden på alt det, som normalt ikke får plads i filmiske fortællinger, fordi det ikke er dramatisk stof.

Elephant bliver på den måde en film, som handler om det, som fylder meget i de fleste menneskers tilværelse: det upåfaldende, udramatiske hverdagsliv, hvor vi bevæger os rundt i rutineprægede baner i velkendte omgivelser. De stunder, vi normalt ikke ville nævne og måske ikke engang ville komme i tanke om, hvis vi skulle genfortælle vores dag. Ved at spænde forløbet op i *loops* og insistere på at fortælle om de samme minutters forløb forskellige steder på den samme location gør *Elephant* dét synligt, der normalt ikke springer i øjnene.

Først i dødens nærvær træder livet frem, som det hyppigst foregår: menneskers enlige vandren afbrudt af tilfældige eller planlagte møder med andre. Filmen ender som en fortættet formidling af meningsnærvær i de ellers upåfaldende sekvenser. Det bliver tydeligt, at livet også leves, når der ikke sker noget.

Last Days – alt krøllet sammen. Hvor man som tilskuer nemt bevarer overblikket over den udstrakte fortælling i *Gerry*, bl.a. fordi den fortælles så godt som kronologisk, og hvor *Elephant* gav tilstrækkeligt med pejlingspunkter til, at man kunne forbinde trådene i filmens netværks-narrativ og på den måde sammenstykke fortællingen, virker det i den seneste af Gus Van Sants film, *Last Days*, som om det hele bliver krøllet sammen; som om al sammenhæng og struktur viskes ud.

Historien følger, som titlen siger, de sidste dage i en rockmusikers liv. Den er en fantasi over Kurt Cobains sidste dage, og som fortælling indeholder den stort set in-

Michael Pitt som Kurt Cobain-klonen Blake i *Last Days* (2005)

gen fremadskridende handling, på trods af at der er et slutpunkt: rockmusikerens død. I stedet er der episoder, scener og sekvenser, som hver for sig er åbne på en sådan måde, at man kun i ganske få tilfælde bliver i stand til at sætte dem i en rækkefølge. *Last Days* er Gus Van Sants ultimative opgør med kausallogikken, det endelige narrative kollaps. Men det sker umærkeligt og stadig uden at bryde den indledende kontrakt med tilskueren om, at filmen overholder basale regler for fiktionsfilm.

Land og/eller by. Det meste af tiden følger vi hovedpersonen, rockmusikeren Blake, som bevæger sig rundt i og uden for et

stort hus, der ligger ved et skov- og flod-område i udkanten af en by. I hvert fald hvis man kan tage den rumlige organisering af stederne alvorligt. Men som det vil vise sig, er det ikke sikkert, at vi kan det. Filmen begynder i naturen. Blake bader, vandrer, slår lejr. Han er tydeligvis i sin egen verden, ikke optaget af at undersøge de omgivelser, han er i, men tværtimod fjernt fra overfladen, dybt inde i sig selv, samtidig med at hans krop foretager sig forskellige ting.

Efter nogle minutter med dialogløse scener, som blot følger og registrerer hovedpersonens færden i et landskab, kommer Blake ud af naturområdet, følger en grusvej

og ender ved et stort hus. Denne sekvens er understøttet af en lydside, hvor kirkeklokker, biler, en susen og en sær messen af stemmer på skift blandes med reallydene, så lydsiden bliver en slags collage, hvor det kan være svært hurtigt at afgøre, om en lyd hører til i det omgivende miljø, eller om den kommer et andet sted fra. Kirkeklokkerne kunne f.eks. godt være fra en kirke i nærheden. Og hvad med bilerne – er der mon en trafikeret vej tæt på, som kameraet ikke indfanger?

Snart bliver det klart, at det i hvert fald ikke er alle lydene, der hører til i det omgivende miljø. Der lyder bl.a. en klokke som før en annoncering på en banegård. Det virker således helt ude af trit med udendørsoptagelserne; lydene hæfter simpelthen ikke på billedsiden. Også kirkeklokkerne og de forbi kørende biler viser sig efterhånden ikke at høre hjemme i universet.

Efterhånden som filmen skrider frem, tegner der sig et mønster. Lydcollagerne kommer igen flere gange, og hver gang i situationer, hvor Blake er alene. Det er således ikke et greb, som benyttes til helt at underminere tilskuerens tillid til, at filmen skildrer en realverden; det er ikke en undergravning af fortællingens soliditet og fortællerens troværdighed, sådan som det kunne være sket hos f.eks. en Godard. Tværtimod understreges det, at lydcollagerne har at gøre med Blake-karakteren – de er del af diegesen. Men hvordan de præcist skal tolkes, efterlades åbent.

Et bud kan være, at lydcollagen er et ekspressivt filmgreb, der giver adgang til hovedpersonen Blakes indre. Blake tåger rundt i sin egen verden, er ved at glide væk og miste grebet om den reelle verden. Han er ikke i stand til at skelne, hvad der tilhører den ydre verden, og hvad der er hans forestillinger. Det hele mudrer sig sammen.

Et element, som forstærker den udlægning er, at Blake flere gange går og mumler for sig selv, som om han fører en samtale med nogen.

I de scener, hvor Blake er sammen med andre, og i de scener, hvor vi følger andre af personerne, er der ikke nogen lydcollage, blot reallyd. Det er kun i de scener, hvor Blake tumler rundt for sig selv, enten uden dørs eller inde i huset, at lydcollagerne dukker frem og fortæller om misforholdet mellem Blake og hans omverden.

Desorienterende ellipser. Lydcollagerne kommer i *Last Days* til at fremstå som et markant greb, fordi Van Sants øvrige stilistiske valg igen koncentrerer sig om det upåfaldende. Billedsiden er en videreførelse af stilen i *Gerry* og *Elephant*: altovervejende totalbilleder, som fastholdes lang tid ad gangen, enten bløde *tracking*- eller *steady-cam*-optagelser eller indstillinger lavet på stativ. Indstillingerne ligger som regel på et minuts tid eller to, men sniger sig et par steder op på hhv. fem og otte minutter.

På samme måde som det skete i *Elephant*, foretages der i *Last Days* klip i tid. Men hvor *Elephant* gør det på en måde, som gradvist skaber større overskuelighed over forløbet, og hvor man til sidst fuldstændig kan kortlægge, hvornår hvad skete, så er *Last Days* præget af elliptiske klip, der målrettet skal desorientere tilskueren. Enkelte gange er de som i *Elephant* med til at give en oplevelse af 'jaså, dér møder en fortællestreng den anden'. Men oftere organiseres det filmiske materiale sådan, at et efterfølgende forsøg på logisk at rekonstruere forløbet simpelthen ikke lader sig gøre. Det går ikke op.

For eksempel ser vi, at der bliver ringet på døren til et hus, netop som en kvinde med kort sort hår er vågnet op og har fundet Blake bevidstløs i stueetagen. Han er

iført kjole og har et gevær ved siden af sig. Hun tjekker, at han er i live, og lader ham derefter være. Men i stedet for at åbne døren for dem, som nu ringer på, kalder hun på en anden fyr i huset, Scott, som kommer og åbner. Gæsterne viser sig at være to unge mænd fra den lokale kirke, som vil tale om Bibelen. Scott lukker dem ind og har en samtale med dem i stuen. Netop som han tager afsked med de to unge mænd, kommer Blake tilbage fra skoven. Han er iført jeans og en rødtribet sweater og har geværet over skulderen.

Her er der noget, som ikke hænger sammen. Blake kan ikke både ligge bevidstløs på gulvet i huset og samtidig være i skoven. Det er usandsynligt, at han fra den bevidstløse tilstand skulle være vågnet op, have klædt om, være taget ud i skoven og nået hjem igen. Men det er umiddelbart umuligt at sætte fingeren på, hvad der så er foregået.

Den mest holdbare måde at tolke sekvensen på er at antage, at man som tilskuer har sammenstykket de informationer, man har fået, forkert. Ligesom lydene i lydcollagen skaber en oplevelse af, at lyd og billeder ikke hænger sammen på en organisk og objektiv måde, som vi normalt kan forvente i klassisk fortalte film, kan de enkelte billeder og lyde i det beskrevne forløb sagtens være monteret sammen på en måde, så tilskueren (der er vant til at sammensætte billeder og lyde i kausallogiske sammenhængskæder) snydes til at skabe en forkert fortælling: man har gættet sig til en sammenhæng, men dette gæt viser sig nu at være forkert. I virkeligheden kan det f.eks. være, at de to religiøse mænd dukker op på et helt andet tidspunkt.

Filmen afgiver sine informationer på en sådan måde, at det er oplagt at fejltolke dem. Men den lyver ikke som sådan. Den viser ikke først én sandhed, for senere at

viser en anden. Det hele sker i montagen, i sammensætningen af billeder og lyd. Det konstruktive, som en sådan oplevelse kan skabe – altså at man har foretaget en fejlslutning på baggrund af de filmiske informationer – er at påminde seeren om, hvordan man hele tiden er beskæftiget med at stykke løsrevne informationer sammen til et meningsfuldt sammenhængende forløb. *Last Days* udgør på den måde en udpegning af kausallogikken som en vane-sag – og samtidig en afmontering af dens selvfølgelighed.

Eksistensens mærkbare tyngde. Med sine seneste tre film har Gus Van Sant udviklet det kunstneriske mod, som han for femten år siden misundte Derek Jarman. De afspejler en modenhed, som gør, at Van Sant kan være radikal uden at blive oprørske. *Gerry*, *Elephant* og *Last Days* er konsekvent og præcis filmkunst, som samtidig byder sig til på en meget generøs måde over for tilskueren. Det er tre film, som hver især på den ene side overholder deres egne regler stringent og stilrent, men samtidig formår at give plads til tilskuerens oplevelser og tanker. De giver plads til kompleksiteten uden at spidse materialet til i retning af simple pointer.

Ved stilistisk at holde sig inden for den fortællende film, men i praksis slå fortællingen ihjel, skaber Gus Van Sant noget andet: en oplevelse af mangel på umiddelbar sammenhæng og meningsfylde, en oplevelse af eksistensens tyngde. Med sine tre sælsomt smukke og langsomme film, der alle slutter med døden, insisterer han på det meningsbærende i alt det, som ellers overses, bliver tilovers og skæres væk. Han tager livet af fortællingen, men formår på poetisk vis derved at fortælle livet.

Noter

1. Interviewet blev bragt i Månedsmagasinet *Agenda* i december 1993.
2. Filmens 103 minutter består af blot 97 indstillinger. Tempoet er sænket i en grad, så en række flashbacks midtvejs i filmen nærmest føles som eksplosioner. På et afgørende sted i fortællingen, nemlig da mændene må opgive at rekonstruere deres færden, klippes der pludselig til opspeedede sekvenser af landevejen, filmet gennem forruden på en bil i bevægelse. En næranalyse afslører, at sekvensen består af ni indstillinger à mellem fem og 50 sekunder og med en gennemsnitsvarighed på seksten sekunder. Det er ikke ligefrem en eksplosiv klippehastighed. Men det føles alligevel sådan, hvilket fortæller noget om, hvor langt nede i tempo man er på dette tidspunkt.
3. Det eneste i filmen, som bryder med det fortættede *loop*-forløb fra skolen, er et antal sekvenser, som beskriver de to drabsmænds handlinger i dagene, måske ugerne, op til massakren. Her præsenteres vi for den ene af drabsmændenes hjem og ser, hvordan han hænger ud med sin ven, spiller klaver, computerspil, ser tv, bestiller våben og prøveskyder med dem. Dette forløb er sakset ind mellem sekvenserne fra skolen, så de fungerer som flashbacks og samtidig som en form for narrativ tråd gennem filmen.