

# JEG SAVNER FILM!

Paramount Studios, Los Angeles, 17/1-1996. Det første jeg får øje på, da Joe Dante viser mig ind på sit kontor, er væggen bag hans skrivebord, hvor to plakater på farvestrålende vis reklamerer for filmene *Journey to the Seventh Planet* (1961) og *Planet of the Vampires* (1965). Jeg hopper af overraskelse over det uventede syn, og Dante spørger forbløffet om årsagen til min jubel.

Ekstatisk må jeg forklare, dels at jeg er en stor fan af Mario Bava, som instruerede *Planet of the Vampires* (egl. *Terrone Nello Spazio*), dels at *Journey to the Seventh Planet* er lavet i mit hjemland (med danske skuespillere og det hele), og dels at jeg netop aftenen forinden i Hollywood har spist middag med Ib Melchior, som skrev manuskriptet til begge film. Dante nikker forstående, han kender udmærket Melchior, var faktisk klipper på Melchior-filmatiseringen *Death Race 2000* (1975). Jeg ihukommer, at Dante samler på gamle filmkopier, og beder ham holde udkgid efter en dansksproget kopi af *Journey to the Seventh Planet*, da en sådan måske dukker op en gang og ville udfylde et grimt hul i Det Danske Filmmuseums samling.

Efter således at have overstået de indledende høflighedsfraser, sætter vi os ned og starter interviewet.

– Okay, opvarmningsspørgsmål: Hvad arbejder du på for tiden?

– Lad mig se... Et langt stykke tid har jeg arbejdet på en film ved navn *The Phantom* (efter tegneserien af samme navn), som i øjeblikket er ved at blive optaget – uden mig! Så dér spildte jeg en masse tid. Så blev jeg involveret i det projekt, jeg arbejder på nu, nemlig *The Osiris Chronicles*, en to timer lang science fiction tv-pilot, produceret af Paramount og skrevet af Caleb Carr (forfatter til seriemorder-romanen



*For filmglade børn var 1950'erne en verden af celluloid-skygger, matinéforestillinger, drive-in-biografer, CinemaScope og 3D. Samt en hel masse film, hvis farver og originalkopier i dag er ved at gå tabt! Imens stormer filmindustrien fremad mod nye måder at lave film på, med LaserDisc, Omnimax, HDTV, videobriller, Showscan, Motion Simulators, interaktiv dramaturgi og Virtual Reality. Nicolas Barbano har været i USA, besøgt nogle underlige biografer og snakket med filminstruktøren Joe Dante, hvis seneste film 'Matinee' er en nostalgisk hyldelse til biografslivet i 1950'erne.*

Joe Dante under indspilningen af komedien 'The burbs' (1989).

Det danske videocover fra Joe Dantes film 'Matinee' (1993).

'The Alienist', der blev en bestseller i 1994). Den er ret interessant, et forsøg på at lave en utraditionel tv-special. Vi er netop blevet færdige og skal vise den for tv-selskabet i næste uge, og så bestemmer de, om vi skal lave flere episoder.

– Jamen så held og lykke! Jeg har medbragt en lille ting til dig, værsgod: Det danske video-omslag til din film *Matinee* (1993).

– Oh, cool, cool! *Panik Premiere*? Oh, great! "Internationalt bio-hit"?! Hvad betyder det?

– Biografhit.  
– (skuffet) Oh. Den tjente nu ikke penge nogen steder!

– Det er en frase, som det video-selskab rent rutinemæssigt skriver på en mængde af deres omslag. Bizart nok ofte om film, som ingen nogensinde har hørt om, såsom obscure tv-film. Men *Matinee* er imidlertid en rigtig biografilm, også rent bortset fra at den udspiller sig omkring en biograf og handler om en biografilmproducent. Hvad fascinerede dig så meget ved William Castle og hans måde at lave film på, at du måtte...

– (afbryder) Det var ikke så meget dét. Jeg havde længe ønsket at lave en film om det at gå i biografen. Det var en særdeles interessant del af mit liv, da jeg var dreng, og betød meget for mig. Mere, tror jeg, end det gør for børn i dag – for film i dag laves ikke specielt for børn. Skønt man kunne argumentere, at alle vor tids film laves for børn. Dengang var der film fra folk som William Castle, Roger Corman og Jack Arnold. Det var 50'erne, et meget børneorienteret årti. Krigen var forbi, baby-boomerne var blevet født, og alle flyttede til provinsen, så deres børn kunne vokse op og blive gode amerikanere. Som resultat var man meget opmærksomme på børn. Der var børne-matineer, hvor man fx kunne se gamle film såsom Tarzan-filmene. Voksenfilm såsom *Executive Suite* (1954) eller *The Rose Tattoo* (1955) fik premiere om aftenen. Om dagen viste biografene rumeventyr, westerns og den slags. Og der voksede et fællesskab op omkring det. For mig var det i høj grad som at gå i kirke. Jeg forelskede mig virkelig i fornemmelsen af at sidde i et stort,

I 1938 skæmte Orson Welles hele USA's lytterskare med sit radiohørespil 'Atomernes kamp'. Mange byture troede, at det var alvor... at Marsboerne virkelig var i færd med at invadere USA. Landet gik i panik!

Året er 1962. Præsident Kennedy har netop håkket sin berømte tale om de sovjetiske missiler på Cuba. Det amerikanske folk er rystet til og, og hele verden holder vejret i spændelse.

I New York i Florida har kommunikasjonsindustrien netop udsendt og hyret sine -bøder. Det er et svært spørgsmål om tænk, inden det begynder at sige om sig med A-bomben. Fremtiden bringes med storm: atomer. Alle ved ja, at det virkelig er en katastrofe.

I den lokale biograf er der premiere på filmen MATINEE - en ny kolossal af gysfilmmesteren George Lucas: Wesley Wesley har dekkepang brug for en katastrofe. Derfor har han et par overbevisende tilgængelige til publikationen.

Du vil blive skakket og filmen går gang, slipper Wesley sine påstande. Resultatet overrasker hans vildeste forestilling. Det er ikke kun publikum i biografen, der bliver forskrækket. Helt byen går i panik. Overalt bliver det trykede rdt... RÆDSERNE RÆDSERNE!

**JOHN GOODMAN** har også gjort roller godt til som "King Philip", "Allegro", "Sax of Law", "Frog" og "TV's Yossner".

**CATHY MORIARTY** portretter den Slæmme "Lambertson" og "Rasmus" (hvor hun er hovedrolle).

**LICENSERINGSBETINGELSER:** Billederne til det på denne licenseringsbetingelse tilvejebragt er med betaling af licensgebet udsendt til en af A-B Collection godkendte forhandlere. Videooprettelsen kan udsendes til promotorer, salg, reklamebureauer, udlejning, udsalg, udlejning, offentlig brug af videooprettelsen er forbudt. Det er endvidere forbudt at ændre, kopiere eller i anden form benytte, uanset om det er til private eller offentlige formål. For yderligere oplysninger om licenseringsbetingelser og om hvordan man kan få tilladelse til at kopiere eller udsende videooprettelsen, kontakt venligst A-B Collection.

Distribution: **A-B Collection** 44 år 62 60

© Pandora

**JOHN GOODMAN**  
"King Ralph"

Den ny forrygende komedie af instruktøren bag "Gr..."

Alle veje er sat til.  
Stemningen er højspændt.  
Det bliver et brag af en premiere.

**PANIK PREMIERE**

INTERNATIONALT BIO-HIT

**JOHN GOODMAN** portretter den Slæmme "Lambertson" og "Rasmus" (hvor hun er hovedrolle).

**A-B Collection VIDEOFILM 2753**

## af Nicolas Barbano

mørkt rum med et gigantisk lærred. Da en manuskriptforfatter så kom til mig med ideen til *Matinee*... Hans version var mere fantasy, og manglede et realistisk fundament, så vi besluttede at lade historien foregå i 1962, da Cuba-missilkrisen fandt sted. John Goodmans figur er kun marginalt bygget over William Castle, ved det at han laver gimmicks og har den samme type personlighed, som Castle havde. Faktisk lavede Castle aldrig film af den type, med kæmpeinsjekter, som vi ser i filmen. Det nærmeste han kom til det var *Bug* (1975), som dog ikke var en kæmpemonsterfilm. Figuren er en kombination af en række mennesker, som vi børn så op til, hovedsageligt via bladet 'Famous Monsters of Filmland', det første blad, der samlede alt dette baggrundsmateriale og præsenterede det for børn, så de kunne forstå, at der var folk derude, som lavede disse film.

– Jeg kender udmærket bladet, man kunne købe det i København, da jeg var dreng. Jeg besøgte faktisk Forrest Ackerman (bladets redaktør) i 1981 og igen for en uge siden, her i Los Angeles.

– Det er jeg sikker på, at du gjorde! Jeg vil sige, at man ikke kan rejse til Los Angeles uden at besøge Forry Ackerman!

– Jeg har sågar haft den glædelige oplevelse, for 15 år siden at få et lille indlæg trykt i bladet.

– Også mig. Da jeg var 13 år, publicerede han et brev, jeg havde sendt ind. Forry skrev det om til en artikel ("Dante's Inferno" i 'Famous Monsters of Filmland' nr. 18), og sendte det til mig. Det var det mest fantastiske, jeg havde set. Jeg mener, her var et nummer af mit yndlingsblad, med mit navn og min artikel! Stærkt gennemskrevet af Forry, må jeg indrømme, han var sikkert nød til at få det til at give mening. Men det var en ret gribende oplevelse, og efter det fortsatte jeg faktisk med at skrive om film et godt stykke tid. Jeg skrev for 'Castle of Frankenstein', som var et konkurrerende blad med en lidt mere voksen tone. Omkring 1969-73, efter min tid på college, begyndte jeg at skrive for filmbranchens blade. Jeg anmeldte de fleste af de film, der fik premiere.

– Hvad jeg i virkeligheden ville tale med dig om, var selve det: At se film. Fx det du sagde om den religiøse oplevelse, det at gå ind i det store, mørke rum. Hvilke film og biografere frekventerede du egentlig, da du var dreng?

– Disney-filmene var de første film, jeg så i biografen, sandsynligvis *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) og *Pinocchio* (1940), ligesom alle andre børn. Jeg voksede op i New Jersey, hvor vi havde den klassiske type lokalbiograf, "klassisk" i modsætning til den moderne multi-biograf, hvor der spiller 27 film af gangen. Den hed The Colony Theatre, og der var eet lokale med eet lærred. Som regel spillede den dobbeltforestillinger med en stor film



Joe Dante foran de amerikanske plakater fra Sidney Pinks 'Journey to the Seventh Planet' (1961) og Mario Bavas 'Terrore Nello Spazio' (1965). (foto: Erik Hansen)

og en lille film, med mindre det var to spekulationsfilm beregnet på at blive vist sammen. Om lørdagen fik den første dreng og pige i køen lov at komme gratis ind, så skønt forestillingen startede klokken et, begyndte børnene at ankomme ved 11-tiden for at komme først. Normalt entre kostede en quarter (25 cent), og den ville man helst ikke spille ved billetlugen, for den kunne være yderst tjenstlig ved slikboden indenfor. Det var den samme gruppe børn, man kendte fra skolen, bortset fra, at nu var vi altså i biografen. Og vi var, som jeg husker det, en rigtig balladegruppe, med masser af snakken og råben! Konstant løb der børn rundt og ledte efter penge på gulvet, så de kunne købe mere slik. Jeg plejede at sidde på første række, for jeg var meget lille som barn, og jeg ville ikke have hoveder mellem mig og lærredet. Som resultat fyldte lærredet hele mit synsfelt, og jeg kan huske, da CinemaScope dukkede op og lærredet blev bredere. Det rakte så langt ud til siderne, at man ikke kunne se kanten! Det var som at være i selve filmen. Og 3D var populært et stykke tid, men børn tog hele tiden brillerne af for at prøve, hvor godt de kunne se uden, for visse fokallplaner i 3D-billedet kunne man faktisk se uden brillerne.

– Der er en ting, jeg aldrig har forstået. Når man ser billeder af biograftilskuere, der ser 3D-film, så har de altid briller på med røde og grønne filtre. Men sådan som jeg forstår teknikken bag 3D-biografssystemet...

– (afbryder) Der var IKKE røde/

grønne briller, det er en usandhed! De røde/grønne briller var til 3D-tegneserier, som blev trykt i henholdsvis rød og blå, men som derudover var monokrome. 50'ernes 3D-biografssystem var faktisk langt bedre, end folk tror. Der var to kopier af filmen og to projektorer med polaroidlinser, så venstre øje så billedet fra den ene projektor, og højre øje billedet fra den anden. Som resultat var billedkvaliteten gevaldigt bedre end det, folk kender i dag, hvor man bruger det røde-blå anaglyph-system, hvor de to billeder er kopieret oven over hinanden, og de ryster, og det er ikke en god 3D-efekt, for det ene øje kan altid se et spøgelses-billede af det, som kun

det andet øje burde se. Polaroid-systemet var virkelig godt, men ikke særlig praktisk, og filmene var generelt ikke så fremragende.

– Okay, så går ligningen op! (anaglyph-systemet, som i dag primært bruges til 3D-film på tv, blev oprindeligt brugt til sort-hvide 3D-film i 1920'erne og 30'erne; de to polaroid 3D-systemer, der gennem de sidste årtier nu og da er blevet benyttet herhjemme, bl.a. til Andy Warhol's 'Frankenstein' (1973) i Klaptræet, 'Jaws 3-D' (1983) i Palads og på Natfilmfestivalen 1996, er ikke identisk med det system, Dante beskriver, men har de to sammenhørende billeder placeret parvis oven over eller ved siden af hinanden på den samme 35mm-filmstrimmel – med et relativt mørkt og grynet billede som resultat).

– I den periode fik vi også et tv-apparat ind i hjemmet. Jeg syntes dog ikke, det var nær så spændende som film i biografen. Allerede på det tidspunkt oplevede jeg en stor forskel på at se film i biografen og på tv. En del af det er romantikken i det at se skygger på et lærred, i modsætning til det at stirre ind i et billedrør, hvor lyset hidrører fra i stedet for at blive reflekteret. Men der var også oplevelsen af et fællesskab og så det, at i en biograf er man

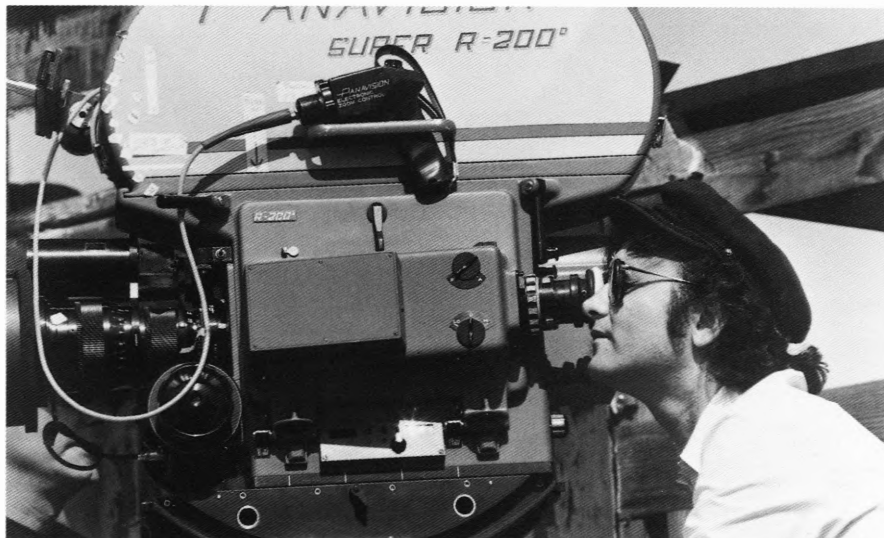
De såkaldte I-Glasses, udviklet af firmaet Virtual i-O i Washington og herhjemme forhandlet af Zallto Trading ApS i Århus for kr. 6.000 sættet. Brillens to LCD-skærme er 1,75 cm brede men ses via et sølvspejl, der får dem til at virke omkring 2 meter brede. De kan tilsammen danne et 3D-billede, og spejlene kan desuden indstilles til at være halvt gennemsigtige. Den dyrere PC-version har også en bevægelses-sensor bagest, til brug ved virtual reality-spil hvor skærm-billedet reagerer på hovedets bevægelser. Fra anden side findes en tv-brille, der kun benytter en monitor, placeret foran brugerens dominerende øje (venstre eller højre, det er forskelligt fra person til person); det udelukker dog 3D!



er nød til at være opmærksom: Dette er, hvad man har besluttet sig til at gøre – man vil sidde her i to timer og kigge på, hvad der sker. Med tv behøver man ikke være opmærksom. Man bliver faktisk opfordret til ikke at være opmærksom, via reklameafbrydelser, telefonopringninger, skærmens størrelse osv. Jeg bliver ofte spurgt om filmens fremtid, om der overhovedet bliver nogen biograffilm osv., men jeg tror på, at der vil blive ved med at være biografer, lige så længe der er årsager til, at børn gerne vil væk fra deres forældre! De må have nogen steder at tage hen og blive underholdt, og der er jo ikke drive-in biografer længere.

– Hvad skete der? Hvorfor forsvandt de?

– Der er mange årsager. En af dem er, at priserne på fast ejendom er røget i vejret. Folk, der ejer en drive-in, vrider hænderne over den tanke, at de kan tjene mange flere penge ved at sælge den. Det er også derfor, filmstudierne ikke længere har backlots (udendørs studiolads). 20th Century Fox havde en vidunderlig backlot med slotte og voldgrave, nu er den blevet til Century City, for det gik op for dem, at de var nødt til at sælge området, det var så værdifuldt, og det samme gælder drive-in biograferne. Der er meget få tilbage, selv i Los Angeles. De få, der stadig ligger her, er lukket eller er blevet loppemarkeder. Folk, der plejede at se film i drive-ins, kom ud af vanen, fordi deres børnene blev voksne og ikke længere ville med. Og de yngre børn er aldrig kommet ind i vanen, for de har haft indendørsbiografer og butikscentre. Desuden var der tidligere en bestemt type film, som var lavet specielt til at blive set i drive-in biograferne. Spekulationsfilm og tredobbeltprogrammer. De film holdt man op med at lave i 70'erne, så drive-in biograferne var nød til at vise det samme, som alle de andre viste. Og efterhånden blev konkurrencen for stor. Det er en svunden æra. Indrømmet, drive-in biografer var ikke det bedste sted, man kunne se en film. Lyden var som regel dårlig, billedet var dunkelt, især hvis filmen startede kl. syv og det ikke blev mørkt før halv ni. Min familie tog mig ofte med i drive-in biografen. Det var meget populært for familier, for det kostede en dollar pr. bil, og det var en meget billig måde at få hele familien i biografen på.



Men til sidst var det kun familier med lav indtægt, der frekventerede drive-in-biograferne. Så – det er bare noget, folk har lært at leve uden.

– En anden ting, der har ændret sig i filmverdenen, er at film i dag dukker op i nye versioner hele tiden. Som din egen film *Gremlins 2: The New Batch* (1990), hvor videoudgaven var anderledes end den oprindelige biografudgave, og hvori du som en ironiske kommentar til udviklingen omtaler en ny, farvelagt version af Casablanca (1942) – med en happy ending! Noget lignende har muligvis altid været tilfældet, uden at publikum har været opmærksom på det. Men i dag råber distributørerne selv op omkring de alternative versioner, og der findes endda et blad, som forsker i emnet, Tim Lucas' banebrydende tidsskrift 'Video Watchdog'.

– At film kan komme ud i director's cut og andre alternative versioner, alt det der, har delvis at gøre med en kampagne, som den amerikanske instruktørfagforening lavede for nogle år siden, i et forsøg på at belære folk om, hvad der skete på filmområdet. Jeg mener, film blev rutinemæssigt gjort hurtigere eller langsommere, når de skulle vises på tv, de blev farvelagt osv. Som resultat af den kampagne synes der nu at eksistere en større opmærksomhed omkring dét, at der er en biografversion af filmen, den som alle betalte for at se, og så er der tv-versionen. På den baggrund begyndte især LaserDisc-producenterne at indse, at der rundt i verden findes seriøse mennesker, som gerne vil se filmene i deres oprindelige versioner, og de begyndte så at henvende sig til det

*Sådan skal et kamera se ud! Joe Dante under indspilningen af Gremlins (1984).*

marked. Den udvikling fik en del presseomtale. Mange mennesker har stadig ikke LaserDisc-afspillere, men nu viser kabel-tv sommetider film i deres oprindelige billedformat eller i director's cut-udgaver med alternative slutninger, den slags. Det er en spændende udvikling, men det gør også filmforskning vanskeligere, med så mange versioner i omløb af den samme film. Tim Lucas laver konstant sammenligninger, fx tv-versionen af *Dune* (1984) i forhold til instruktørens oprindelige, kortere version, og opdager at: "Åh, der er nogle interessante scener i tv-versionen, hvorfor mon han udelod dem?" Og pludselig bliver den definitive udgave af en film en anden udgave end den oprindelige. Som tv-udgaven af *Godfather-trilogien*, hvor de satte alle scenerne i kronologisk rækkefølge og klippede ekstra materiale ind, og pludselig sagde folk: "Dét er filmen!" Og det kan godt få én til at spørge: Hvad er egentlig filmen? Hvilken version er den, som filmmagerne rent faktisk lavede?

– Bekymrer det dig ikke også som kunstner, at det værk, du selv betragter som det definitive, kan blive ændret til noget andet af andre mennesker?

– Joda, men der har aldrig være noget, man kunne gøre ved det. I starten af 50'erne lagde George Stevens sag an på grund af, at *A Place in the Sun* (1951) blev vist med reklamer på tv. Han sagde: "Hør, det var ikke sådan, jeg lavede filmen, der var ikke cornflakesreklamer i min film!" Han tabte sagen, og det var en

domsfældelse med præjudikatsvirkning, hvilket gjorde det meget svært for andre filmmagere at prostere over noget som helst, der blev gjort ved deres film. Motion Picture Association of America, som repræsenterer filmstudierne, er i dag meget stridbare omkring den opfattelse, at: De folk, der laver filmene, er hyrede folk og ikke kunstnere, og derfor tilhører deres film copyrighthaverne, som kan gøre med filmene, hvad de vil! Der er imidlertid mere forståelse omkring problemet nu, end der har været nogensinde. Og studierne er blevet tvunget til at vedkende sig, at de udfører et tilidshverv ved at opbevare de forskellige versioner af filmene. Ted Turners firma, som ejer en masse fremragende film og har computerfarvelagt et antal af dem, er meget specifikt omkring, hvor disse farveversioner bliver vist. De viser dem på deres Super Station, som har et meget bredt publikum, men aldrig på deres Classic Movie Channel, hvor folk ikke vil have det. Der viser de til gengæld letterbox-udgaver af film, som det har været umuligt at se siden 50'erne. Det fantastiske ved den tid vi lever i nu er, at flere film er tilgængelige i deres oprindelige billedformat end nogensinde før. Da jeg var barn, så man en film, når den havde premiere, og så fem år senere kunne man måske se den på tv med reklamer, og det var det. Jeg begyndte at samle på 16mm-film, da jeg gik i college, fordi jeg ikke var tilfreds med systemet. Hvis der var en film, jeg holdt af, ønskede jeg at eje den, så jeg begyndte at opkøbe filmkopier. I dag er der mange, som sælger deres samlinger, fordi de tænker: "Jeg har den jo på video nu, jeg kan bare smide kassetten i maskinen, så behøver jeg ikke skifte spoler osv." Men jeg har et ret romantisk forhold til selve filmmediet. Lige nu editerer jeg den her tv-serie på computer, for sådan gør man i dag. Men da jeg startede som klipper, var det med en movieola og nogle filmruller, og jeg holdt filmstrimlen i munden og lod strimler hænge overalt rundt omkring på min krop. Når folk kom ind i mit klipperum, var der film allevegne! Men nu får man aldrig beskidte fingre. Man trykker bare på knapper, og alting er rent. Det går langt hurtigere – det er fantastisk, hvad man kan gøre med sådan en maskine – men jeg savner film! Jeg savner fornemmelsen af filmmaterialet.

Og jeg savner den måde, filmbilledet så ud på. Video vil aldrig komme til at se ud som film, uanset hvad folk påstår. Det kan se ud som glimrende video, men aldrig som film.

– Hvorfor ikke?

– Det er en teknisk ting. Videobilledet er meget skarpt og rent at se på. Filmbilledet har en anden kvalitet, som video kun kan få, hvis de bruger en ny proces, hvor de sender videosignalet gennem en maskine,



Joe Dante, fotograferet i sit kontor på Paramount Studios (foto: Erik Hansen).

så billedet bliver blødere og i højere grad kommer til at se ud, som om det var optaget på film. Det ser ikke ud præcis som film, men det kan passere. Der er folk, som eksperimenterer med at filme på video og så overføre det til celluloid, det er blevet gjort mange gange, og det kan se okay ud, men det er ikke den optimale måde at lave en film på. Folk, som tager deres arbejde alvorligt, vil helt sikkert afvise at gøre tingene på den måde, med mindre det som i *Natural Born Killers* (1994) hører med til en grundlæggende stil, hvor man ønsker at blande forskellige ting. Ellers tror jeg ikke, at mange film vil blive optaget på videobånd, ikke foreløbigt. Film har en bestemt egenskab, som video ikke har kunnet indfange, og jeg tror, at det vil forsinke dén ide med, at alting vil blive optaget på video og udsendt via satellit, for i så fald vil alt komme til at ligne sæbe-

operaer og live-tv. Filmfotograferne vil ønske at arbejde med celluloid. Fremskridtene på det område er virkelig overvældende. Kodak udsender hurtigere film hver dag, og de har endelig fundet en måde at lave film på, som ikke vil miste farvene.

– Hvordan kan de garantere det?

– Vel, man kan aldrig vide det med sikkerhed. Man må bare lytte til dem, og de siger: "Vi tror ikke, denne filmtype vil miste farverne!", og så må man vente tyve år for at finde ud af, om det er rigtigt. Tidligere lavede man film, hvor farverne holdt, da man kopierede på Technicolorfilm. De film ser stadigvæk mægtigt godt ud.

– Vil vi nogensinde igen kunne lave film, der har den samme farvekvalitet som de gamle Technicolorfilm?

– Ja, for Technicolors dye-transfer-proces (hvor farverne "trykkes" direkte på filmstrimlen via en matrix) bliver for tiden testet netop med henblik på at genindføre den. Det var den bedste farveproces nogensinde. Problemet med Technicolor var, at det var meget dyrt at få lavet de første par kopier, men de følgende 100-200 kopier var meget billige. I 70'erne, hvor mange film blev distribueret i et færre antal kopier, blev det for dyrt at bruge Technicolor, så folk skiftede til Eastmancolor, som var en enkeltlagsfilm, der ikke krævede kopiering af tre filmstrimler. Det var derfor en langt billigere og hurtigere proces, så folk havde tendens til at blive draget mod den. Behovet for færre distributionskopier dræbte Technicolor. Jeg tror, de folk ærgrer sig nu, for nogle få år senere begyndte film at køre i tusindvis af biografer, så hvis de bare havde holdt ud lidt længere, ville alting være fint. Gennem årene har der været adskillige efterspørgsler på måder at få Technicolorprocessen tilbage på. Det lader til, at den blev solgt til Kina, hvor man lavede nogle film med den teknik – som dog åbenbart ikke så specielt fremragende ud. Folk som Martin Scorsese og andre, der tager dette problem meget alvorligt, har bestormet Technicolor-folkene med bønner om forsøg på at genindføre processen, om ikke andet så af hensyn til arkiv-arbejde. At lave kopier af en film som *She Wore a Yellow Ribbon* og få den til at se ud, som den rent faktisk gjorde i 1949, ville være en mægtig ting at gøre. Der er ikke så stort behov for far-

veagte kopier af nye film, tror jeg, for helt ærligt, interessen for nye film er blevet kortere. En film kunne få premiere i 1950 og spille igen i 1955, og så måske igen i 1960, før den blev vist på tv. I dag bliver en film som hovedregel aldrig genudsendt. Min egen film *Gremlins* (1984) blev faktisk genudsendt et år efter premieren, i et dobbeltprogram sammen med *Ghostbusters* (1984), og jeg tænkte, at nu ville den indspille en helvedes masse penge, men ingen gik ind og så den. For selv på det tidspunkt, i 1985, tænkte folk: "Hvorfor er den ikke på tv? Hvorfor kan jeg ikke købe den på video? Jeg vil da ikke se den i biografen igen, jeg så den jo sidste år!" Så der er ikke noget marked i USA for gamle film.

– Hvad bliver der gjort nu for at bevare film, hvis farver er ved at forsvinde?

– Vel, det er et stort problem. Man siger, at halvdelen af de film, der blev lavet før 1950, allerede er gået tabt. Det omfatter selvsagt en masse stumfilm, men også film fra uafhængige selskaber, der ikke længere eksisterer, eller som bare ikke har haft råd til at præservere deres film. Film, som er blevet public domain, er forældreløse, ingen vil betale for dem. Warner Brothers laver rutinemæssigt three-strip-matrixes (tre filmmatricer, een for hver grundfarve) af alle deres film, så Warners film vil eksistere til evig tid. Men de film, som fx American International Pictures lavede, de ejes nu af Orion Pictures, som er et selskab med meget få penge. Og ofte ved de ikke, hvor filmenes elementer er.

– Hvad mener du med "elementerne"?

– De oprindelige negativer til henholdsvis billedet og lyden. Båndene med musikken, den slags. I mange tilfælde bliver elementerne sejlet til udlandet når der skal laves ekstra kopier, og ofte bliver de ikke sendt tilbage, så lukker selskabet, og der er ikke længere papirer på tingene. Jeg har for nyligt været involveret i at lave en LaserDisc-udgave af min film *The Howling* (1980). Det er ikke en gammel film, men det var meget svært at finde elementerne, for Avco Embassy, som producerede filmen, har været lukket i årevis. Flere film end du kan forestille dig, af overraskende nylig dato, er film som ingen ved, hvor de tilhørende negativer befinder sig!

Der er film, hvor den eneste eksisterende "original"-kopi er den videomaster, som videobåndene ude i butikkerne blev lavet efter for ti år siden, og som stadig bliver brugt til at trække kopier fra, fordi negativet er forsvundet. Et yderligere problem er, at de fleste tv-film og tv-serier – såsom den jeg selv arbejder på nu – i dag bliver skudt på film, overført til video, klippet på video og kopieret på video. Der bliver aldrig klippet et filmnegativ. Som resultat er der ikke nogen filmkopi, kun et bånd. Så de folk, der ejer filmen, ejer kun et bånd, og når båndet bliver forældet på grund af systemskiftet fra NTSC til HDTV, må de kopiere båndet til det nye format, og det kan måske ikke altid lade sig gøre. Desuden har bånd det med at blive nedbrudt efter en ti år, så man er nødt til at huske at kopiere dem regelmæssigt, ellers begynder signalet at forsvinde. Og du kan vædde på, at de ansvarlige vil vælge at kopiere en stor succesfilm før en lille film. Snart vil man opdage, at selv film fra 70'erne og 80'erne er ved at forsvinde. Det er et ret stort problem. Jeg mener, at det er langt lettere at bevare ting på film end på videobånd, for ingen ved, hvor længe man vil blive ved med at bruge bånd, eller hvad fremtidens formater bliver. Og desuden er en videokopi ikke filmen, men en videoverversion af filmen, en souvenir fra den oprindelige biografoplevelse.

– Så du må være meget glad for LaserDisc-systemet?

– LaserDiscs er mægtige. En masse film, som ingen tidlere har kunnet se, kan nu ses sådan som de var beregnet på at blive set. Bortset fra at de er forfærdelig små. Og hvis de er lavet i CinemaScope, bliver de virkelig små. Og hvis ens tv er lille,

bliver de mikroskopiske! Det var ikke for at få et mindre billede, at man gjorde lærredet bredere, men for at få et større billede. Det indtryk, man får ved at se *Lawrence of Arabia* (1962) på sit tv-apparat, er som at se en tv-version af en film frem for filmen selv. Man koncentrerer sig skuespillet, historien og den slags, men går glip af de visuelle nuancer. Og *Lawrence of Arabia* er en meget visuel film! Så indtil vi får tv-apparater i vægstørrelse – hvilket er en mulighed, og bestemt ikke usandsynligt om en tyve års tid.

– Der er kommet den her videobrille med en lille tv-monitor. Man ser monitoren gennem en linse, som får den til at se meget stor ud. Det kunne være en løsning på problemet med tv-billedets størrelse.

– Ja, det kunne i sandhed ske. Man ville kunne se folk sidde rundt om i lufthavnen med sådanne tingester på, og kigge ud i luften. Men egentlig bør man vel kun bruge dem derhjemme, for man vil være ret sårbar, når man intet kan se udover filmen. Lommetyve vil kunne tømme end lommer...

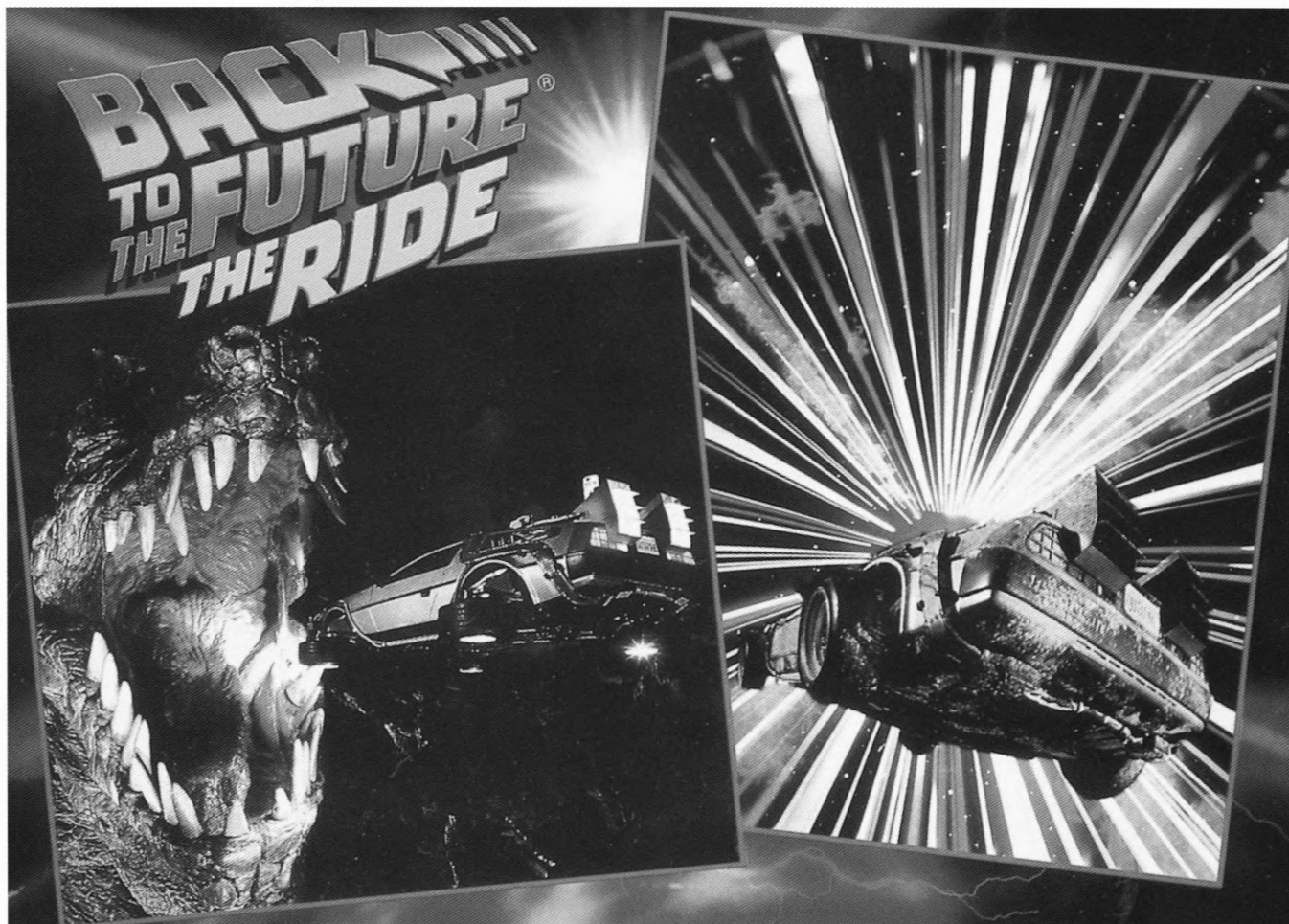
– I din film *Matinee* er der en film-i-film, som takket være den hittepåsomme producer både foregår på lærredet og blandt publikum i salen.

– Ja, ligesom i *Gremlins 2*.

– Nuvel. Også William Castle brugte den gimmick, at lade dele af filmoplevelsen foregå andre steder end på lærredet. Et skelet svævede hen over hovedet på publikum, etc. I dag synes noget lignende at ske oftere og oftere i udvalgte biografteater, med systemer som Douglas Trumbulls motion simulator-system, hvor biografæderne bevæger sig i nøje overensstemmelse med filmen, eller Francis Ford Coppolas 3D-film



Anthony Quinn som den stolte sheik i David Leans 'Lawrence of Arabia', der blev udsendt i en restaureret 70mm version i '88.



Reklame for Douglas Trumbulls *Back to the Future – the Ride* (1990), en af de mange, mange forlystelsesture, der udgør *The Universal Studios Tour* i Hollywood.

*Captain EO* (1986) i Disneyland, hvor ægte røg og laserstråler fylder salen, ligeledes i samspil med handlingen på lærredet.

– Ja, og har du været ude på Universal Studios og se *Back to the Future – The Ride* (1990)? Det er den bedste forlystelsestur nogensinde! Det er som motion simulator-filmen *Star Tours* (1987) i Disneyland – men med et lærred, der omslutter hele ens synsfelt, som i en Omnimax-biograf. Man sidder i en bil, der selvfølgelig er programmeret til at bevæge sig præcis i overensstemmelse med filmbilledet. Og så flyver man gennem rummet! Man er fuldstændigt omsluttet af denne fantasi. Folk kan ikke forestille sig, hvor realistisk det virker. Det er ikke i 3D, men det er lavet så kløgtigt og uden huller i systemet, at det bliver en ægte oplevelse. Man føler virkelig, at man har udført noget, at man har været et andet sted. På en måde,

som jeg aldrig har oplevet i nogen anden forlystelsestur. Det er helt utroligt! Nogle folk siger, at det system er filmens fremtid, men det tror jeg dog ikke på, for ingen vil fx ønske en sådan tur, der varer 90 minutter. Det ville man ikke kunne udholde. Det gælder også med Imax-film. Der har været flere forsøg på at lave fiktionsfilm til Imaxbiografene, men man kan ikke fortælle en historie via Imax. Jo, med en fortællerstemme, men ikke med skuespillere.

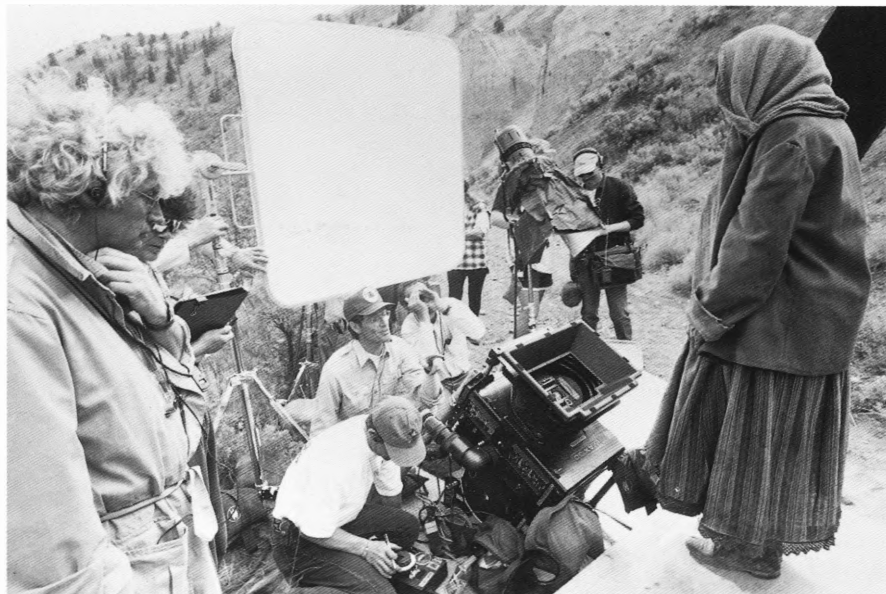
– I Las Vegas besøgte jeg Omnimax-biografen i Ceasar's Palace og så Jean-Jacques Annauds film *Wings of Courage* (1995), der for mig fungerede udmærket som fiktionsfilm.

– Ja, den fortæller en historie på 40 minutter, som føles meget lange. Den er bedre end Alamo-filmen, som var deres forrige, ret amatøragtige film. Jeg mener, *Wings of Courage* er en rigtig film, men det er ligesom med 3D... Det er meget vanskeligt at lave en film i 3D, for mellem de afsnit, der udnytter 3D-virkningen, kommer de mondæne scener med folk der snakker, og så sidder man der og koncentrerer sig om

at kigge på dybdeplanerne i skuespillernes ansigter. Da jeg så *Captain EO*, kunne jeg ikke lade være med at sidde og studere Michael Jacksons plastiske operationer. Formerne i hans ansigt, når man ser det i 3D, er bizarre, for 3D på et stort lærred overdrejer ansigtets dybdeplaner, så de bliver vildt overdrevne i forhold til virkeligheden. Så sidder man bare en halv time og studerer hans plastikkirurgi! Det er svært at holde gang i en historie under de betingelser. Så uanset, hvor heroisk en præstation *Wings of Courage* er, så synes jeg ikke, at den fungerer. Det er ikke en uimodståelig fortælling, den drager ikke tilskueren ind i sit univers, sådan som en god film gør. Man er for bevidst om, at man sidder og ser på et gimmick. Gimmickfilm har tendens til at savne styrke, når det gælder plot og følelser. Det hele drejer sig om gimmicket. Og jeg tror, det vil kræve en virkelig brillant instruktør at overkomme de begrænsninger.

– Folk forventer måske, at *Wings of Courage* skal være som en traditionel amerikansk film med stor plotmæssig fremdrigt. Men jeg tror

Jean-Jacques Annaud, til venstre, filmer 'Wings of Courage' (1994) med det enorme Imax 3D-kamera. Optikken er så vidvinklet, at kamerastativet let kommer med i billedet; Annaud ønskede sig forgæves en Steadicam-operatør med korte ben, små fødder og en baggrund som vægtløfter!



mere, den var ment som en introspektiv roadmovie à la Wim Wenders. Og som sådan synes jeg, at den fungerer. De fantastiske omgivelser, den nødlandede pilot vandrer igennem, definerer hans personlighed.

– Jamen det er nok, fordi folkene bag filmen indså, at der er visse ting, man kan og ikke kan med denne teknik. Det er en følelseteknik, det er ikke en intellektuel teknik. Det er meget svært at lave intellektuelle film med den. Men man kan skabe stemning, give folk en følelse. Jeg har set de andre Imax-film, som primært er dokumentarer, hvor man ser fx et oliefelt og får noget at vide, som man ikke vidste, og bagefter føler man, at man har været der. Og det er fint, men det at have personer, som kan udvikle sig ved at have oplevelser, du ved, fornuft og følelser, på det område tror jeg ikke, at Imax kan bidrage med noget. Til gengæld ville folk sikkert holde af Imax-film i stil med *Die Hard* (1988) eller *Jumanji* (1996), det kan jeg bestemt forestille mig som en fremtidig mulighed. Men det peger igen hen mod mine følelser omkring det, at film er blevet rent spectacle-orienterede og ikke længere interesserede i følelser.

– Kan motion simulators blive en integreret del af filmmediets fremtid?

– Ja, for visse film. Mange film minder i dag meget om forlystelsesture, fordi producenterne gerne bagefter vil skabe forlystelsesture, der er baseret på dem, som fx Universal gør nu med *Jurassic Park* (1993). Det resulterer uheldigvis ikke i rigtigt tilfredsstillende film, for – en forlystelsestur er kun tilfredsstillende, fordi man ikke forventer andet end en forlystelsestur. Men når man går i biografen, ville det være rart, hvis der var en pointe med de scener, som sammenknytter de fem store publikums-tiltrækkende sekvenser. Men i en masse af disse film er der ingen anden pointe end at nå frem til det næste spectacle. Der er intet personligt synspunkt, ingen morale, ingen figurudvikling. Det er kun et spørgsmål om

at fylde nogle hulrum op mellem de store rabaldersekvenser.

– Men hvad angår motion simulators, kan instruktøren jo selv bestemme, hvornår i filmen han/hun vil benytte sig af den mulighed. *Earthquake* (1974) blev oprindeligt vist i sensurround, med nogle store dybbas-højttalere, der fik hele biografen til at ryste. Men systemet blev kun brugt 2-3 gange i løbet af filmen, til at understrege selve jordskælvssekvenserne. Det er det, jeg mener med, at en filmmager sagtens kan være tilbageholdende med en gimmick, så fx dialogscener kan spille på traditionel vis.

– Ja, for søren da, jeg siger ikke, at det ikke kan bruges godt! Blot, at det ikke hidtil er blevet brugt specielt godt. Og at det ville være meget begrænsende, hvis alle film blev lavet på den måde. Og producenterens ideal nu er, at alle eller næsten alle film skal laves på den måde. Hvis du tager til Disneyworld i Florida, spiller der en film ved navn, *Honey, I shrunk the Audience* (1994). Det er en Disney-forlystelsestur baseret på deres film *Honey, I Shrunk the Kids* (1989). Konceptet er, at tilskuerne selv bliver formindsket og anbragt i en lille æske, som så bliver transporteret rundt. De har et helt rum, der står på bevægelige sokler, Og det giver dig rent faktisk det indtryk, at folkene i filmen flytter rundt med dig. Det er virkelig imponerende! Helt fantastisk! Men det er dyrt at lave – enormt dyrt! De har kun råd råd til at lave sådan noget i en forlystelsespark, hvor folk allerede ved indgangen har betalt for det hele, så de går ind og ser også

denne oplevelse. Uden for Universal City Cinemas her i Los Angeles har de en anden lille bygning, som viser små, billigt producerede motion simulator-film. De er computeranimerede, varer fire minutter hver og er okay, lidt à la forlystelserne i et omrejsende tivoli. Men pointen er, at de ikke er bygget inde i biografen, for det ville være meget, meget dyrt. Din lokale multibiograf vil næppe installere motion simulators lige med det samme! Måske vil prisen komme ned, og vi vil om tyve år se biografer blive bygget med denne type teknologi. Men i øjeblikket tror jeg, at det er meget begrænset. De fortalte mig, hvor mange millioner det kostede at bygge den biograf i Disneyland, der viser *Captain EO*, og det var et utroligt beløb (det er usikkert, hvorvidt Dante her taler om *Captain EO*-biografen i Californien, Paris eller Tokyo). Og biografen er bygget specielt til den ene film, så hvis de vil vise en anden film, må de bygge hele biografen om!

– Nu vi taler om specialbyggede biografer: Har du besøgt de tre biografer i Luxor-hotellet i Las Vegas, hvor man kan se Douglas Trumbulls Ridefilm Theaters-trilogi *Secrets of the Luxor Pyramid* (1993)?

– Ja, jeg var der meget tidligt, da tingene endnu ikke fungerede ordentligt. Problemet med Luxor-filmene er, at man skal følge omhyggeligt med i det utroligt udviklede pre-show (den lille videofilm, der underholder publikum, mens de står i kø for at nå frem til en forlystelsestur). Ellers har man intet begreb om, hvad der foregår! Systemet



er lavet i Showscan af Douglas Trumbull, som også lavede *Back to the Future – The Ride*. Men sidstnævnte bygger på en film, hvis plot folk kender i forvejen, så de ikke behøver følge med i pre-showet for at kunne forstå, hvad der foregår. Plottet i Luxor-trilogien er derimod helt nyt, og da jeg var der, virkede pre-showet ikke, så filmen var for mig en gang rod. Jeg mener, det var mægtigt flot, men jeg kunne slet ikke forstå, hvad der foregik.

– Hvordan oplevede du den tredje del af trilogien? For mig var det en af mit livs største filmoplevelser. Især starten, hvor man pludselig ser disse gigantiske mennesker stå lige foran sig! Det tog nogle sekunder, før mit intellekt overbeviste mine sanser om, at det her var en filmillusion og ikke rigtige, tredimensionale kæmpemennesker af kød og blod.

– Den tredje biograf virkede ikke, da jeg var der, så jeg så ikke den tredje film.

– Der må have været gremlins i teknikken! Helt ærligt, du bør give det en chance til nu, hvor det åbenbart er kommet over indkøringsproblemerne. En anden fremtidig mulighed er Virtual Reality. Hvad er dine tanker omkring det?

– Det virkelig interessante ved Virtual Reality er, hvor hurtigt det er blevet accepteret som en eksisterende ting. En del af plottet i *Disclosure* (1994) er hængt op på Michael Douglas' brug af Virtual Reality, og fem år tidligere ville det have gjort *Disclosure* til en science fiction-film. Jeg mener, for mig VAR *Disclosure* en science fiction-film, men ingen af mine bekendte var enige med mig. Og det faktisk, at publikum tog denne del af plottet lige så seriøst, som havde det handlet om aktiesvindler, det er et ret interessant parameter for, hvor hurtigt usædvanlige ideer kan blive absorberet i massebevidstheden, så folk bare siger: "Jamen selvfølgelig, det der kender jeg da!" Da jeg besøgte Disneyworld i Florida, var de ved at forberede en Virtual Reality *Aladdin*-tur. De var ved at teste, hvor koordinerede folk er, når det gælder om at benytte en Virtual Reality-hjem, og de var stødt på en udpræget forskel i folks evner til at sætte sin ind i konceptet bag Virtual Reality. Jeg tror, at den type folk, der tog lsd i 60'erne, vil kaste sig over systemet. Men en masse andre folk er lidt længere tilbage i svinget og vil ikke hoppe på

lige så hurtigt. Det er et fascinerende område. Jeg ved endnu ikke, hvor meget det har at gøre med at fortælle en historie, på samme måde som film eller bøger fortæller historier. Jeg tror, at på dette tidspunkt i systemets udvikling er Virtual Reality en meget visuel ting. Og den indlysende appel er, at hvis de kan tilbyde Virtual Reality-sex, så vil alle være interesserede i Virtual Reality-sexfilm, og det vil være den største attraktion. Ikke mange mennesker vil bruge Virtual Reality til at besøge Maine og stå i en kvægingehugning og lugte til en kokasse. De vil tage til Las Vegas så de kan se topløse showgirls! Men systemet hører indlysende til et sted i fremtiden.

– En hoveddel af attraktionen er vel også, at det vil være en interaktiv oplevelse, hvor man selv har indflydelse på slagets gang.

– Ja, og der kørte for et lille års tid siden en 40-minutters interaktiv film, som blev en moderat succes, skønt der udbrod tumulter blandt publikum. Folk ville have, at deres egne valg blev de afgørende, så når der skulle træffes et valg, rejste de sig op og trykkede på de andre tilskueres knapper. Undskyld mig, måske skal det forestille demokrati, men ikke i mine øjne! Og hvad får jeg ud af at sidde blandt publikum og bliver deprimeret, fordi jeg synes, at hovedpersonen er et kvaj, og derfor trykker på den knap som indikerer, at han ikke bør have pigen til sidst, mens alle de andre tilskueren foretager det modsatte valg? Det siger mig ikke en pind! Det er ikke et resultat af fortælleren, det er et resultat af pøbelen, som vil se den mest publikumstilfredsstillende mulighed! Men hovedproblemet med interaktive film, synes jeg, er at de er i modstrid med det at fortælle en historie. For en historie fortælles ud fra en bestemt synsvinkel, nemlig forfatterens, og han har en bestemt holdning.

– Ikke desto mindre hører man hele tiden om instruktører, der har lavet flere forskellige slutninger til deres film, fra Carl Reiner med *Where's Poppa?* (1970) til Adrian Lyne med *Fatal Attraction* (1987).

– Jamen det er ikke, fordi de bryder sig om det! Instruktører planlægger ikke flere forskellige slutninger. De har normalt en slutning, som de kan lide, og så er der en hel masse andre mennesker, som har andre ideer. Så bliver de forskellige

ideer testet, og så siger de andre mennesker: "Se, vores ide var bedre, lad os bruge den!" Eller producenterne klitrer en slutning på, som viser, at det hele bare var en drøm, for det gør alle glade. Men den nye slutning kan måske fuldstændigt afstumpe filmens pointe. Hvis John Steinbeck lader 'The Grapes of Wrath' slutte med, at Joad-familien ikke vinder i lotteriet men fortsat vil være fattige, så er det hans fremstilling. Det betyder ikke nødvendigvis, at de folk, der sidder og ser en interaktiv version af historien, ønsker den samme slutning. Så nu trykker de på en knap og bestemmer, at Joad-familien skal finde olie og blive til The Beverly Hillbillies. Det er i så fald deres foretrukne slutning, men det er ikke John Steinbecks historie! Så man vil ikke kunne fortælle John Steinbecks historie via interaktiv video! Med mindre man kan finde på et eller andet i retning af skuespillet 'Tamara' (et 3-4 timer langt, canadiske skuespil om den polske malerinde Tamara de Lempica, henlagt til forfatteren Gabriele d'Annunzios villa i Mussolinis Italien; det har spillet rundt om i USA, men endnu ikke herhjemme). Stykket foregår i et stort hus i forskellige rum på samme tid, og det er designet, så man kan gå rundt og følge skuespillerne fra rum til rum, se forskellige scener udspille sig og gå glip af andre scener, men stadig få det hele til at give mening. Og næste gang man ser stykket, kan man så følge nogle andre skuespillere. Det hele giver mening, fordi det er udarbejdet, så alle scenerne udspiller sig samtidigt på en meget kløgtig måde. Men den form for kryds-og-tværs-tænkning er ret vanskelig at overføre til drama. For mig er ideen med interaktive film lige så spændende som det, at vi har fået publikumresearch, så man kan lave film baseret på skematiserede tilskuerundersøgelser, hvor de har fundet ud af, at "publikum kan lide, når personerne har en hund, publikum kan lide, når personerne bliver frelst, publikum kan lide osv". Der er et firma ved navn Sun Classics, som rent faktisk har lavet en serie utroligt rædsomme film, baseret fuldstændigt på research omkring, hvad de mener, folk gerne vil se. Det samme sker stort set allerede, når film bliver vist til previews. Bagefter kommer researchmanden hen og spørger hver tilskuer: "Hvordan ville du have foretrukket, at filmen sluttede?" Person-

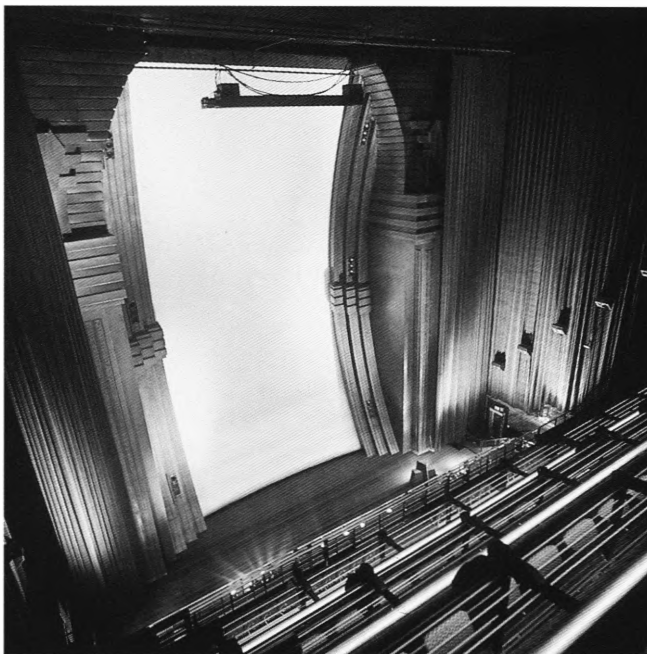
ligt er jeg ligeglad med, hvad tilskuerne ønsker. Det er MIN historie, jeg fortæller den. Hvis tilskuerne ikke kan lide den, så kan de sige det til mig, og hvis de godt kan lide den, så er det på grund af den måde, jeg lavede den på. Ikke fordi de afgjorde, hvordan de helst ville have, at den skulle slutte. Lad dem lave deres egen forbandede film, hvis de vil bestemme, hvordan den skal slutte.

– Men du efterlyste tidligere en moralsk holdning i film. Ville det så netop ikke være en styrke at kunne vise forskellige konsekvenser af en situation, alt efter hvilket valg tilskueren foretager?

– Det er der ingen tvivl om. Men spørgsmålet er: Når man fortæller en historie, må dens personer på forskellige tidspunkter selv træffe moralske valg. Hvis tilskueren træffer de valg for personerne, så er ideen bag de personer røget ud ad vinduet! Hvis Raskólnikov beslutter ikke at udføre sin forbrydelse i Dostojevskis 'Forbrydelse og Straf', fordi tilskuerne ikke vil have en forbrydelse, hvor helvede er historien så? Jeg er fuldstændig uinteressert i interaktivt materiale undtagen på CD-Rom, hvor man kan lære noget via et leksikon eller den slags. Jeg synes, at det interaktive område er meget problematisk, når det er bedst. Og når en god interaktiv film er blevet lavet, så send mig et postkort, for det er ikke sket endnu! Du kan ikke adaptere klassikerne, du kan ikke bruge de historier, der allerede er blevet fortalt, for de historier har allesammen en begyndelse, en midte og en slutning. Du er nødt til at finde på helt nye historier, som er skræddersyet til mediet. Og jeg tror, det vil kræve en mængde talent at fortælle tilfredsstillende historier på den måde.

– Hmm, jeg tror, at der er mange talenter i Hollywood. Og på den her måde vil de blive tvunget til at finde på nogle helt nye historier. Det lyder da udmærket!

Tak til Peder Pedersen, Nina Heinola, Ellen Houmøller og Victoria Stratton.



*The Theater of Time, den tredje af biograferne i Douglas Trumbulls Showscan-trilogi Secret of the Luxor Pyramid (1993), der kan opleves i Luxor Hotellet i Las Vegas. Det lodrette lærred er syv etager højt og viser 70mm-film med 60 billeder i sekundet, hvilket gør, at tilskueren opfatter billederne som tredimensionale. Showscan er fornyligt blevet kombineret med Imax under navnet ShowMax.*

## JOE DANTE FILMOGRAFI

(instruktion af biograffilm, hvis intet andet er nævnt):

**The Movie Orgy** (antologifilm, 1975)

**Street Girls** (skuespiller, 1975)

**Hollywood Boulevard** (co-instruktion, 1976)

**Cannonball** (skuespiller, 1976)

**Piranha/Rædsler i dybet** (1978)

**Rock 'n' Roll High School** (co-manuskript + ukrediteret co-instruktion, 1979)

**The Howling/Varulve** (1980)

**Eating Raoul/En på panden** (skuespiller, 1982)

**Police Squad** (tv-serie, 1982): Afsnittene "Testimony of Evil" + "Ring of Fear"

**More Police Squad/Politi patruljen 2** (videosammenklip af afsnit fra tv-serien "Police Squad", 1982)

**Twilight Zone - The Movie/På grænsen til det ukendte** (1983): Episoden "It's a Good Life"

**Gremlins** (1984)

**Explorers/På opdagelse i rummet** (1985)

**The Twilight Zone** (tv-serie, 1985): Episoden "The Shadow Man" **Amazing Stories** (tv-serie, 1985-86): Episoderne "The Greibble" + "Boo!"

**Amazon Women on the Moon/Fis i flimmeren** (co-instruktion, 1987)

**Innerspace/Min mikro-makker** (1987)

**The 'burbs/Nabokrigen** (1989)

**Gremlins 2: The New Batch/Gremlins 2: Det nye kuld** (1990)

**Eerie Indiana/Spøgelsesbyen Eerie** (tv-serie, 1991): Instruktion af pilot-episoden + "The Retainer" + "The Losers" + "The Hole in the Head Gang"; skuespiller i den geniale slutepisode "Reality Takes a Holiday"

**Sleepwalkers/Søvnløberne** (skuespiller, 1992)

**Matinee/Panik premiere** (1993)

**Beverly Hills Cop III/Frækkere end politiet tillader III** (skuespiller, 1994)

**The Silence of the Hams** [sic] (skuespiller, 1994)

**Runaway Daughters** (tv-film, 1994)

**The Osiris Chronicles** (tv-pilot, 1996)

Desuden klipper på film som *Big Bad Mama* (1974), *Death Race 2000* (1975), *Tidal Wave* (1975), *Jackson County Jail* (1976), *Grand Theft Auto* (1977), *I Never Promised You a Rosegarden* (1977), *Starcrash* (1979) og *Tex* (1982), samt på flere af sine egne film.