

Den inspirerende fortælling

Musikvideoen og filmen som gensidige forbilleder

Af Lennard Højbjerg

Da MTV i 1981 begyndte at sende non stop musikvideoer, blev det i manges øjne anset for at være en helt ny udtryksform, der udpræget var en stilistisk og fortælle-mæssig modsætning til filmen og tv-seriens afgrænsede værkform. Siden da er det blevet mere synligt, hvordan de to værktøjer - filmen og musikvideoen - inspirerer eller kopierer hinanden, og nu er der ganske mange inspirationer på tværs af værktyperne. Og selvom man altid har kunnet finde fortilfælde i filmhistorien blandt avantgarde- og art-narrationsfilmens særligt ekspressive udtryksformer - som nu (og i 80'erne) sås i musikvideoen - er det påfaldende, at der nu i mainstream-spillefilmen ses langt flere fortælle-mæssige eksperimenter, mens der i musikvideoen ses klassiske fortælletræk fra spillefilmen. I det efterfølgende vil jeg derfor beskrive, hvad det er for 'inspirationer' der tilsyneladende gensidigt udvikler musikvideoen og spillefilmen omkring årtusindskiftet.

De første år ... det narrative og stilen.

Musikvideoen som værktype blev noget ganske særligt - allerede i sit distributionsmæssige gennembrud med MTVs oprettelse i 1981. Den lignede ikke kortfilmen, reklamefilmen, spillefilmen eller nogen anden af de mange tv-genrer, som den

dengang konkurrerede med. Det stof, den formidlede - musik og primært populærmusik - blev fremstillet vha. en radikal anderledes *mise en scène*(1) end den rockbandet eller solisten kunne iscenesætte live. Med hele film- og tv-industriens scenografiske kompetence til rådighed og med en ung målgruppe, havde den mulighed for mere komplicerede kulisser, en fri ageren i rummet, en mere gennearbejdet lyssætning - end tv-koncertens indretten sig efter forholdene. Det prægede i høj grad musikvideoens første år. Senere i 80'erne blev den visuelle stil mere markant, da det *cinematografiske* aspekt af stilen udviklede sig. Kameraholdet kunne bevæge sig mere frit, tippe horisonten (kælkede linjer) og bruge varierende brændvidder (fra korttele til ultra-wide), klippen kunne vælge at klippe i takt til musikken, etablere en parallel rytme til musikken, klippe på beatet, udvælge sig forskellige teksturer og farvefiltreringer osv. Alt i alt bød mediets mange tekniske muligheder på så store kreative tilbud, at det ikke tog lang tid før musikvideoen foldede sig ud.

I begyndelsen gav stilens variation og afvigelse fra mainstream-stilen i levende billeder anledning til påstande om, at musikvideoen var en postmoderne udtryks-

form (se f.eks. Fiske 1986, Kaplan 1987, Wollen 1986), der nedbrød den klassiske enhedsskabende fortælling til fordel for en uendelig række af forskellige musikalske fragmenter. Mere nærsynede analyser (f.eks. Goodwin 1992, Højbjerg 1993, 1996) kunne dog vise, at musikvideoen forholdsvis enkelt kunne klassificeres i nogle få hovedkategorier, der så yderligere kunne kombineres. Populært sagt er der tre typer - en lyrisk, en narrativ og en performance-agtig musikvideo, hvor den mest udbredte efterhånden er en kombination af performance og narrativ fortælling. Alle musikvideoer falder i disse kategorier og i 80'erne er det oftest den lyriske og den performance-narrative musikvideo, som er dominerende. Der findes også en del rent narrative musikvideoer - bl.a. den måske mest berømte af dem alle, John Landis' *Thriller* (1986) med Michael Jackson. Bortset fra denne karakteriseres de fortællende dele af musikvideoen enten af meget enkle lineære fortællinger eller fortællinger med mange 'tomme pladser'. For eksempel synger George Michael i *Careless Whisper* (1984) en kærlighedshistorie, imens der parallelklippes til en række indstillinger, der brudstykkevis fortæller historien om manden og kvinden, der elsker hinanden, kvinden rejser - en anden kvinde dukker op, den første vender tilbage og tager manden i utroskab, rejser igen osv. Selve fortællingen følger et kendt skema, mens dens udformning, hvor der ikke fortælles f.eks., hvordan kvinden kommer ud til flyet, og hvornår hun vender tilbage igen (tomme pladser), fordrer mentalt arbejde af modtageren for at konstruere en sammenhængende historie. 80'ernes musikvideoer kan samlet karakteriseres som kompositorisk enkle (monotager, performance eller fortælling), men med stor variation i det visuelle udtryk - i

begyndelsen karakteriseret af en *mise en scène*-æstetik og senere en dynamisk *cinematografi*-stil (1).

Målgruppen - de unge - kunne i visuelitetens ekstreme udfoldelser se sin generations kendetegn; en tilsyneladende endeløs række af muligheder overfor pædagogiksamfundets og skolelærer-monopol-fjernsynets talen-ned til sig. Den varierede, til tider normbrydende, stil var et generationsopgør, og da det var svært at iværksætte overfor de nære autoriteter - forældre, fraskilte, papfædre- og mødre - der sjældent var nærværende pga. egen karriere eller skilsmisse - repræsenterede MTV-æstetikken mediernes tilbud om oprør imod 'autoriteterne' - det brugsorienterede og værdidogmatiserende tv. Interessant er det, at målgruppen er den samme som mainstream-spillefilmen produceres til.

Den direkte og indirekte indflydelse fra musikvideoen til spillefilmen. Den direkte indflydelse skal forstås som den, der finder sted når personer i det produktive miljø i hhv. film- og tv-branchen er de samme. Russell Mulcahy - australsk instruktør med spillefilm som *Razorback* (1984), *Highlander* (1986), *Highlander II* (1991) og *The Shadow* (1994) som sine mest markante værker blandt spillefilmene - har instrueret mange musikvideoer i begyndelsen af 80'erne. Han gjorde først karriere som musikvideoinstruktør og blev kendt for sine meget stærkt kolorerede rockvideoer - et stilpræg han har overført til alle sine spillefilm, hvor måske *Highlander* med sin filtrerede fotografering og ekstreme lysætning blev en slags eksponent for den ekstreme *mise-en-scène*-stil i midt-80'erne. Udover John Landis har selv en anerkendt art-filminstruktør som Scorsese prøvet genren - og



Baz Luhrmans *Everyone Is Free (to Wear Sunscreen)*.

så her med Michael Jackson i musikvideoen *Bad* - som den udøvende. Herhjemme har Lars von Trier - som den mest velrenommerede - instrueret musikvideoer med *Laid Back*. Derudover har andre anerkendte filminstruktører som Spielberg, De Palma, Lynch, Rafelson, Antonioni og Jarmusch været kreative på området, og som et kuriosum kan nævnes, at Baz Luhrman, der har instrueret *Strictly Ballroom* (1992) og *Romeo & Juliet* (1996), efterfølgende har skabt 1999's mest omtalte musikvideo - den lyriske recitation *Everyone is Free (to wear Sunscreen)* ledsaget af en billedmontage af foto, reklamer og hjemmevideoer. Mange filminstruktører har kastet sig over musikvideoen, og den direkte indflydelse imellem de to værktøjer er formodentlig grundlaget for den indirekte gensidige inspiration imellem film og musikvideo.

Mindre direkte ses inspirationen fra musikvideoen i en lang række spillefilm, der begyndte at inkorporere musikvideofragmenter som en del af titelsekvensen men også som lyriske, eller narrative sekvenser i selve filmens fortælling.

I musik- og dansefilmene var rock- og populærmusikken allerede en selvfølgelighed og efter MTV's tilsynekomst blev po-

pulærmusikkens allerede kendte numre en del af lydsiden. Selvom enkelte spillefilm allerede i 60'erne brugte samtidige hits - f.eks. *Easy Rider* (1969) - var det langt fra normen i mainstreamfilmen. Komponeret titelmusik og instrumental underlægningsmusik - også komponeret til filmen - var normen (2). Først i 80'erne - med f.eks. *Valley Girl* (1982) og *Tuff Turf* (1983), *Flashdance* (1983), *Career Opportunities* (1991), *Richy Rich* (1994) blev mange hits en del af lydsiden og i flere af filmene er mange scener og sekvenser uden reallyd - kun ledsaget af kendte rocknumre. Også i den voksne mainstreamfilm - f.eks. *Rocky III* (1982), *IV* (1985) og *V* (1990), *Cocktail* (1988), *The Secret of My Success* (1987), *Knight Moves* (1992), *Exquisite Tenderness* (1995), *Blown Away* (1994) - ser man musikvideofragmenter og populærmusik anvendt i stigende grad. I *The Hoosiers* (1985) er der udvalgte sekvenser, der i deres redigering minder meget om musikvideoen samtidig med at lydsiden kun består af et rockhit. For eksempel er den afsluttende basketballkamp ledsaget af et rocknummer, mens kampens afgørende forløb er elliptisk klippet med mange tidsspring og omvendingen fra nederlag til sejr for det undertippede collegehold (trænet af Gene Hackman). Ellers er de scener, som ledsages af populærmusik, ofte kærlighedsscener, naturbeskrivende scener, biljagter, actionscener osv., der er kendte som en slags visuelle formler af tilskueren. I nogle film stoppes handlingen så at sige af et sådant fragment, eller den tidsforlænges, og i andre film er sådanne fragmenter blot en del af det narrative forløb. I enkelte film f.eks. *Absolute Beginners* (1985) og *Cool as Ice* (1991), blev musikvideoen så at sige selve formen, hvortil der var koblet en forholdsvis spinkel fortælling. Indflydelsen

fra musikvideoen kunne umiddelbart ses i den direkte efterligning af musikvideoens audiovisuelle udtryk, men spillefilmens 'adaption' af musikvideoen begyndte gradvis at blive mere varieret i begyndelsen af 90'erne. Nu kunne man blande reality, replikker, effektlyd og kendte rocknumre. I *Blown Away* konstruerer IRA-terroristen en bombe, mens en af U2s klassikere *With or Without You* spilles på lydsporet - og terroristen synger med på sangen, som er underlægningsmusik! Fra 80'ernes mere enkle musikfremstillinger ses i 90'erne en langt mere kompliceret fortælle-mæssige fremstilling i spillefilmen, men en tilsvarende udvikling finder sted inden for musikvideoen.

Frem imod årtusindskiftet. I 90'erne og frem til årtusindskiftet ændrer musikvideoen sig på mange måder. En tendens fra 80'erne var, at bestemte fremstillingsformer var knyttet til de forskellige genrer. Sort musik - R&B, rap, soul, gospel - delte sig i to typiske musikvideoe-former. Rap blev næsten altid fremstillet som gademusik, med stor vægt på de udøvedes påklædning og i særdeleshed deres kropssprog - som et oppositionelt betydnings-system i forhold til 'det hvide styrende samfund i USA', mens R&B, gospel og soul oftest var simple performancevideoer, hvor den agerende optrådte med direkte øjenkontakt til publikum og varierende kulisser i baggrunden. En undtagelse herfra var den sorte Detroit-techno, hvis musikvideoer ofte var narrative. Mens al anden techno i 80'erne og i begyndelsen af 90'erne oftest blev sendt ud til computernørder, der lagde billedside til det demo-bånd, de sad og hørte på. Især tysk techno - der var dominerende både kvantitativt og kvalitativt i 80'erne og begyndelsen af 90'erne - var på musikvideoplanet blot ly-

riske fremstillinger eller nonfigurative farve- og figurforandringer. Det var stereotyp, men meget billigt at producere - men de valgte genrer inden for technoen ændrer sig radikalt med fransk technomusik i 90'erne, hvor langt de fleste musikvideoer er avancerede og gennemførte 'filmiske' fortællinger. Og inden for mainstream-poppen havde det pudsigt nok siden midten af 80'erne været legitimt at skifte musikvideogenren ud selvom musikgenren forblev den samme. Elton John, Pet Shop Boys, Aha og andre solister og bands fremstillede både rent lyriske og narrative musikvideoer til deres mange hits. Henimod årtusindskiftet synes to tendenser at gøre sig gældende: blandt de mange nu traditionelle performance-videoer bliver de narrative musikvideoer flere og spænder fra det fortælleeksperimentende til det ekstremt avantgardistiske - og flere narrative musikvideoer lægger sig tæt op ad spillefilmen.

Den intertekstuelle musikvideo - spillefilmen som inspiration? Michael Jacksons *Thriller* var et enkeltstående tilfælde blandt 80'ernes musikvideoer. Dels på grund af længden (14 min.), dels på grund af fortælleformernes utvetydige filmiske karakter. I 90'erne finder vi imidlertid langt flere narrative musikvideoer, der enten låner temaer og emner fra spillefilmen eller lader sig inspirere med hensyn til iscenesættelsen og brugen af fortælleformer.

Robin Williams synger titelnummeret fra sit CD-album *Millennium* (1998) i et fortælleplan, alt imens der med jævne mellemrum krydsklippes til James Bond-agtige scener med sangeren selv i den prægnante hovedrolle. Beastie Boys optræder (i egen instruktion) i *Body Movin'* (1999), hvor der fortælles en historie om

en klatretyv, der bryder ind på et slot og engageres i en fægtescene med slotsherren, der får hovedet kappet af. Tyven flygter og ender i nutiden i en sort Jaguar E - jagtet af adelsmanden (der tidligere fik hovedet kappet af); ender senere i en flyvemaskine og undslipper med faldskærm osv.

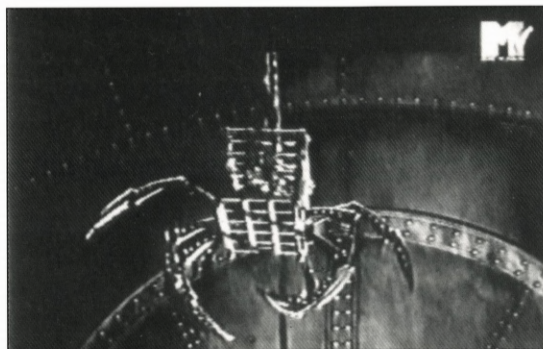
Fortællingen, der her er 3. personal(3) - der synges på lydsporet (vi ser ikke de syngende og spillende) imens den usynlige fortæller skifter billederne for modtageren - er en sammenblanding af hhv. kappe- og kårdefilmens genreklichéer og agentfilmens scenarier i en meget parodisk form - på trods af de uhyrligste begivenheder overlever alle helt usandsynligt. I instruktøren Chris Cunninghams *Come on My Selector* (af technobandet Squarepusher) ses en filmisk gennemarbejdet mise-en-scène og cinematografi. Kulisser, lyssætning, kameragang, instruktion, kostumer etc. er så udpræget taget fra spillefilmen, samtidig med at fortællingens hovedpersoner - en lille asiatisk pige og en hund - er lige præcis det, som hører til musikvideoens univers. Den lille pige og hendes hund er på flugt fra et industrielt-videnskabeligt forsøgsanlæg bevogtet af store fede sumobryderlignende vagter, der opdager at pigen og hunden i cellen er udstoppe. I mellemtiden begynder pigen at omprogrammere en computer til et brain swapping-program; jagten på de to forsvundne indledes; den lille pige, som tilsyneladende kan avanceret orientalsk selvforsvar, får slået en af sumobryder-plejerne ned og placeret ham i en stol med tilkoblede elektroder, mens hunden placeres i den anden stol med elektroder på pelsen; hjerneombytningen kan begynde. Det lykkes pigen at undslippe mens hunden sidder tilbage og siger den samme sætning om og om igen til de indtrængende og bevæbnede vagter. Tilsyneladende

var den hjerneombyttede vagt så mental indskrænket, at hunden kun fik det ud af hjerneombytningen, at den lærte én sætning. Karakteristisk nok for sen-90'ernes narrative musikvideoer er fortællingen ikke specielt vanskelig at forstå - der er slet ikke de mange tomme pladser som i 80'ernes musikvideoer. Til gengæld er der lidt mere budskab og satirisk bid i 90'ernes musikvideoer. Et eksempel herpå er Daft Punks allerede klassiske musikvideo *Revolution 909* (1996).

Det er en instrumental fransk techno-musikvideo, hvor bandet ikke optræder (3. personalfortæller), men hvor der til gengæld fortælles en god historie på billedsiden. I en skummel baggyde hænger nogle unge ud uden for et dansested. Politiet ankommer, og en af betjentene forsøger at arrestere en ung langhåret pige, der ser, at der på betjentens hvide rullekravesweater sidder en rød plamage. Herefter klippes der til en grafisk animationsfilm af tomatplantens vækst, tomater, der høstes - nu tilbage i et realistisk billedunivers - sælges og indkøbes af en ældre kvinde, der laver tomatsovs af dem, samtidig med, at opskriften detaljeret angives med tekst og vises i billedet. Over noget færdigkogt spaghetti i en plasticboks hælder hun spaghetti-sovs, hvorefter der klippes til politivognen, hvor den ene betjent tager plasticboksen frem og begynder at spise af retten. Alarmen lyder, han spilder sovs på rullekraven og ankommer til den skumle baggyde, vil arrestere pigen, der stirrer på sovsepletten, ser selv ned på pletten, og imens undslipper pigen. Indledningsvis ved modtageren ikke rigtigt om pigens blik på betjentens røde rullekraveplet udløser en subjektiv tankeproces, men denne forståelse af fortællingen begynder at falde fra hinanden da den gamle dame - formodentlig betjentens



Will Smith og Selma Hayek i musikvideoen til *Wild Wild West*.



moder - laver tomatsovs med et tv-køkkens faktaprægede undertekstning. Og en anelse mere sikker bliver man, da man opdager, at det er betjenten som spiser den ret, der er fremstillet - det må være et fortæller-flashback, selvom det synes helt underligt at se rent fakta-tv i en lille filmisk fiktionsfortælling. Oveni det en krøllet pointe - at politi-dengsen, som nok bor hjemme hos sin gamle mor, ikke får sin ungdomsfangst af selv samme grund - og den unge storby pige og hendes generation kan tælle et pluspoint i regnskabet med det etablerede ('voksne') system.

I den nye og spillefilmrelaterede *Wild Wild West* (1999) optræder Will Smith som syngende western-helt i en rap-version af Stevie Wonders *I wish* og med Wonder som salonpianist i kulissen. Det vrimler med replikker fra andre film,

filmtitler og andre intertekstuelle referencer, men det mest interessante er nok, at denne performance-narrative musikvideo på et tidspunkt standser musikken for at give plads for handlingen - Will skal redde Selma Hayek fra en postmoderne western-skurk, der har udset hende som sit næste offer til henrettelse - og da denne del af handlingen er vist, fortsætter saloonshowet med Will dansende og syngende. Den musikvideostandard, der har været gældende i mange år - at musik og sang forløb uhindret på lydsporet - er her suspenderet til fordel for en mere filmisk fortælling.

I musikvideoen *Kiss Me* (1999) ses den unge sangerinde og de to mænd (band: Sixpence None The Richer) udklædt som personerne i Truffauts *Jules og Jim* (1961). Musikvideoen er i sort-hvid og repeterer



Sixpence None the Richers hyldet til Truffauts Jules et Jim.

direkte scener fra filmen og for at modtageren ikke skal være i tvivl afsluttes med en scene, hvor den kvindelige sanger lægger en rose på Truffauts grav (4).

Hvad enten der eksperimenteres med mise-en-scène (*Come on my Selector*), med blanding af fakta og fiktionsgenre og subjektivitet eller med virkelighedsdimensionerne (*Revolution 909*), så er inspirationen fra spillefilmen tydelig. Musikvideoen som kortgenre muliggør fortælleteknikker, der ikke bliver realiseret i samme omfang i den markedsafhængige mainstream-spillefilm. Det er vel at mærke fortælleteknikker, som er afprøvet af spillefilmen i løbet af filmhistorien og som i nogle tilfælde har vist sig ikke at fungere (f.eks. i filmen *The Lady in the Lake* (1946), hvor hovedpersonen optræder som subjektivt kamera igennem en hel film) men som så netop viser sig at fungere i en kort-film-genre som musikvideoen - f.eks. i *Prodigys Smack Up Your Bit* (1997). Og tilsvarende er det interessant, at spillefilmen tilsyneladende 'lærer' af musikvideoen, og her i 90'erne begynder at eksperimentere med fortælleformerne.

I Richard Donners *Maverick* (1994) ses et enkelt eksempel på, hvordan der leges med subjektiviteten. Efter at Brett

Maverick (Mel Gibson) har hængt ud over kanten på en dyb canyon, læner Zane Cooper (James Garner) sig ud over kanten, og der klippes til hans subjektive indstilling; kameraet trækker sig tilbage og herefter ser vi dem alle i en objektiv indstilling. Overgangen fra den subjektive indstilling (hvis det var en sådan?) til den objektive indstilling er helt umarkeret. Selvom *Maverick* er en svindlerkomedie, forventer man ikke 'svindel' med fortælleteknikkerne. En tilsvarende umarkeret overgang til en subjektiv fortælling findes i *Lone Star* (1997), hvor sheriffen udspørger sin fars (den tidligere sherif) partnere om, hvordan det gik for sig - før i tiden. En af de gamle mænd ved bordet svarer, mens kameraet fokuserer på en brødbakke (der tales om i replikkerne), og en hånd tager noget brød og nogle penge imellem brødene. Vi er nu tilbage i tiden, for hånden tilhører den korrupte sherif Charlie Wade (som den nuværende sherifs fader gør op med). Overgangen er helt umarkeret, der er ingen stilforskel, men man er ikke i tvivl om, hvor man er tidsligt set, samtidig med at vi meget selvbevidst er blevet gjort opmærksom på fortællemåden. Umarkerede spring i tid og umarkerede overgange fra objektivitet til subjektivitet.

vitet er efterhånden ved at blive en del af mainstream-spillefilmen her i slutningen af 90'erne.

Både eksperimenter med subjektiviteten og tidsstrukturen finder man i Steven Soderberghs *Out of Sight* (1998). I denne mainstream-krimi er forbryderen Jack Foley (George Clooney) sluppet ud af fængsel og under flugten og af forskellige grunde havnet i et bagagerum sammen med den tilfangetagne U.S. marshall Karen Sisco (Jennifer Lopez). Hendes opgave bliver at få ham ind i fængslet igen, men samtidig næres kærligheden i bagagerummet under den lange samtale imellem de to. Hun bliver senere ført over i en anden bil med en alt for syreafhængig chauffør. Jack og hans ven Buddy tager til nærmeste storby, lejer sig ind på et hotel og Jack går i karbad. I mellemtiden ser vi Karen nærme sig hotelværelset og med draget pistol gå ind i badeværelset. Jack ser op og tager hende med en meget erotisk bevægelse med ned i badet. Herefter klippes der til en hospitalsseng, hvor Karen vågner op af sin drøm. Senere får vi at vide, at hun er kommet til skade, bragt

på hospitalet efter den syrede chaufførs uheld.

Det interessante i denne fortælling er imidlertid, at vi med objektive indstillinger får etableret det badeværelse, som Jack går i bad i, og uden markering anbringes vi i Karens våde drøm om et badekar-rendezvous. At fortælleren undgår at markere overgangen fra den subjektive til den objektive dimension er set før - men hvilken logik retfærdiggør, at Karens drøm indeholder præcis de lokaliteter, som Jack rent faktisk befinder sig i? Hun har i kraft af trafikuheldet ikke på noget tidspunkt været i stand til at se det rum, Jack befinder sig i eller have viden derom. Derfor kan scenen kun ses som en meget selvbevidst leg med fortælleteknikker, på kanten af det sandsynlige (eller hvis man accepterer betingelsen: Jack og Karen er i en slags telepatisk kontakt med hinanden).

Out of Sight indledes med et bankkup, hvor Jack nærmest charmerer en pengesum ud af den kvindelige kasserer. Det samme kup og de efterfølgende handlinger (hvor Jack bliver taget pga. en bil, der ikke kan starte) er spredt ud over filmen i



George Clooney og Jennifer Lopez i *Out of Sight*.



brudstykker, og først et stykke henne i filmen bliver vi klar over, at tiden for kuppet skal placeres imellem flere af Jacks fængselsophold. At tiden brydes op er ikke unormalt i spillefilmen, men det er et nye fænomen i mainstream-spillefilmen, at tidsmarkørerne er så svage, at de først langt henne i fortællingen kan falde på plads i en modtagerkonstrueret kronologi. Et andet eksempel fra samme film er, hvor Jack og Karen mødes på et hotel. Jack frelser Karen fra tre sælgeres seksuelle tilnærmelsesforsøg, og vi ser Jack og Karen sidde og tale over en drink i baren, mens der parallelklippes til en scene, hvor de to er i gang med et samleje. Der klippes flittigt imellem samlejesenen og samtalen i baren og i begyndelsen må man antage, at det er en subjektiv fantasi, som den ene eller de begge har samtidigt med samtalen, men jo længere der går, jo mere bliver man forvisset om, at der ind i nutidens samtale er klippet et fortællerskabt flash forward - fremtiden - hvor de går i seng med hinanden.

Mange andre film - flere af Quentin Tarantinos og den romantiske komedie *Notting Hill* (1999) - leger tilsvarende med tidsforholdene.

Men også sammenblanding af fiktion og virkelighedsfremstilling foregår i den moderne spillefilm. I Barry Sonnenfelds *Get Shorty* (1995) er John Travolta gangsteren, der under indkrævningen af en gæld hos en filmproducer i stedet får den til at lave en film for sig. Mange af filmens scener starter inde i filmoptagelser og efter et stykke tid bliver publikum (i biografen) klar over, at det er fiktion - eller en optagelse af filmoptagelsen. Da disse også omhandler den 'egentlige' historie, bliver udredningen af de forskellige dimensioner et puslespil modtageren kan løse undervejs eller vente på, når filmen

selv (engang imellem ganske chokerende) afslører det.

Spørgsmålet i forlængelse af disse eksempler er: Skyldes det musikvideoen, at spillefilmen i 1990'erne udfolder fortælle-muligheder i en grad, som er langt større end tidligere? Svaret er mere kompliceret end som så. Men for det første kan man altid finde den slags fortælletekniske manipulationer i tidligere avantgardefilm og visse high art-film - men netop ikke i noget nævneværdigt omfang i mainstream-filmen før 1990. Med hensyn til musikvideoen er det påfaldende, at den eksperimenterer med fortælleteknikkerne - i nogle tilfælde synes ligheden til spillefilmens tilsvarende eksperimenter at være meget synlig, i andre tilfælde knap så synlig.

En helt tredje kategori er den, hvor musikvideoen direkte låner handlingselementer fra kendte film. Flere filminstruktører arbejder med begge værktøjer og der er derfor en direkte synlig inspiration imellem filmen og musikvideoen, men det er ikke nok til at forklare den mere indirekte gensidige inspiration. Derfor må man se sammenhængen imellem de forskellige fremstillingsformer (spillefilmen og musikvideoen) i et større perspektiv. Og her giver det mening at se musikvideoen som en del - og i mange år som den mest synlige del af mediebilledet - af et æstetisk opbrud, et nyt æstetisk paradigme.

Det ny-æstetiske paradigme. Lars von Triers dogme-erklæring (det asketiske stil-koncept) - af nogle udråbt som et helt nyt fortællesprog - er måske det mest synlige udtryk for en ny æstetisk kurs, men faktisk indvarslede de tidlige 80'ere denne ændring inden for specielle tv-genrer. Serier som *Miami Vice* (montager og rockmusik og højstileret kameraarbejde) og *Hill Street Blues* (håndholdt kamera i

roll call-scenerne) og musikvideoen indvarslede en æstetik i opposition til den 70'er-realisme, der dominerede såvel tv som film. Sen-60'ernes ungdomsoprør havde med sine fabulerende udtryksformer sat en udvikling i gang, som paradoksalt nok endte i sin egen stivnede konformisme med transformeringen til et politisk korrekt realisme-krav til medierne. Hverdags- og socialrealismen dominerede film og tv fra starten af 70'erne, og efterfølgende blev punkmusikken og musikvideoen den nye generations opgør imod forældregenerationens venstre- og medieorienterede konservatisme.

Ungdomsfilmene fra 80'erne og spillefilmen generelt fra midt-80'erne og fremefter blev langt mere ekspressive, og på tv's område betød slutningen af 80'erne og starten af 90'erne en langt større accept af en mere fri og ekspressiv audiovisuel stil. Det håndholdte kamera, letterboxformatet på tv, væltede linjer, breaks (små montager med jingler imellem scener/indslag), reklameblokke på public service-tv - alt dette er udtryk for, at den ekspressivitet man tidligere kunne tilskrive musikvideoen og ungdomsmålgruppen nu er blevet mere accepteret blandt familiepublikummet.

Det er i perspektivet af denne æstetiske legitimitet, at musikvideoen såvel som spillefilmen udfolder sig omkring årtusindskiftet. Musikvideoen låner fra spillefilmen - næsten epigonisk - og den har som genre ikke samme behov for at legitimere sin selvstændighed i forhold til andre genrer som i 80'erne. For spillefilmens vedkommende synes det milde klima for æstetisk ekspressivitet at få en lidt anden betydning. Det ekspressive og eksperimenterende har man altid kunnet finde blandt art-narrationens film og avantgarden - det nye i den forbindelse er, at ma-

instreamfilmen også stilistisk er blevet mere sprælsk. Men først og fremmest er det på det fortællekompositoriske område at mainstreamfilmen viser sin eksperimenteren. Legen med subjektivitet, rum og tid er fænomener, som kendetegner mainstreamfilmens æstetiske variation omkring årtusindskiftet.

Når de forskellige film- og tv-udtryksformer tilsyneladende baserer sig på en fælles æstetisk platform, hvor det er legitimt at skabe stilistisk og fortællingskompositorisk udvikling, skyldes det måske i bund og grund, at den 50 år gamle konkurrence mellem film og tv om publikums gunst er ved at forsvinde. Film produceres for både biograf- og tv-distribution og de økonomiske interesser er efterhånden så infiltreret i hinanden at adskillelsen af de to medier mest handler om, hvilke målgrupper man henvender sig til. Tv's meget brede målgruppe adskiller sig fra spillefilmens primært ungdommelige målgruppe, men musikvideoens lancering som tv-genre/værktøj dokumenterede, at man kunne producere for en meget mere afgrænset tv-målgruppe - ungdommen. Men selvom de to værktøjer har en fælles målgruppe er der stadigvæk forskellige hensyn. Spillefilmen har primært til formål at ramme målgruppen med en god fortælling, mens musikvideoen også har pladesalget og kunstner-lanceringen som en ikke uvæsentlig del af sin målgruppeorientering.

Noter

1. I stilanalysen skelnes der imellem den stil, der skabes i billedet vha. scenografi, lys, tøj, frisurer, og iscenesættelse - som *mise en scène*-stilen, og *cinematografi*-stilen, som den del af den visuelle stil, der skabes af kameraforhold - dvs. brændvidder, blændeåbning, kamerabevægelser,

væltede linjer og tekstur.

2. Peter Larsen (1988) har beskrevet, hvorledes den klassiske musiknorm med underlægningsmusik af mere symfonisk karakter efterhånden afløses af rock- og popmusik i slutningen af 70'erne.

3. I fortælleteorien skelnes imellem 1. personal- og 3. personalfortæller. Den fortæller, som fortæller om sig selv som agerende eller det, han/hun har været vidne til er en 1. personal fortæller, mens den klassiske voice-over fortæller, der ikke selv deltager i handlingen, men fortæller den fra en position uden for fortællingen er en 3. personal fortæller.

4. Bandet Sixpence Non the Richer og nummeret *Kiss Me* er også produceret med en anden billedside, som en slags reklame for filmen *She's All That* (1999).

Litteratur

Fiske, John: "MTV Post-structural post modern" *Journal of Communication Inquiry* vol. 10 nr. 1. 1986.

Frith, Simon: "Picking up the Pieces. Video Pop" *Facing the Music*. Pantheon, New York 1988.

Goodwin, Andrew: *Dancing in the Distraction Factory. Music Television and Popular Cultur*. Routledge. London 1993.

Højbjerg, Lennard: "TV-genre og udsigelse" *Sekvens* 1993.

Højbjerg, Lennard: *Fortælleteori II: Musikvideo og reklamefilm* København 1996.

Højbjerg, Lennard: "Den fortællende musikvideo" *Kvan* 50 1998.

Ihleman, Lisbeth: "Fra rockkoncert til musikvideo" *MedieKultur* 19, 1992

Kaplan, E. Ann: *Rocking Around the Clock*. Routledge 1987.

Kinder, Marsha: "Musikvideoer og tilskuer: fjernsyn, ideologi og drøm" *MedieKultur* 6. 1987.

Larsen, Peter: "Musik og TV-fiktion - eller hvad bestiller Jan Hammer egentlig i Miami?" *MedieKultur* 9 Århus. 1988.

Wollen, Peter: "Ways of thinking about music video (and postmodernism)" *Critical Quarterly* vol 28. nr. 1-2. 1986