Nr. 231 - sommer 2003

DFI/Museum & Cinematek

KOSMORAMA

Tidsskrift for filmkunst og filmkultur

Den fantastiske film

Den fantastiske film

Forord

I begyndelsen af det forgangne århundrede påpegede den tyske sociolog Max Weber den moderne verdens *Entzauberung*. Vores civilisation havde mistet sin fortryllelse og mystik i takt med rationalitetens fremmarch.

Men når man ser på det aktuelle biografrepertoire, er det påfaldende, at fortryllelsen stadig har kronede dage, måske netop fordi den moderne verden skaber en sult efter det fantastiske. I disse år er det især film baseret på Tolkien og på Harry Potter-bøgerne, der sælger billetter. Og her lever trolddom og trylleri, fantasi og eventyr i bedste velgående.

I dette nummer af Kosmorama fokuserer vi på fantastiske film. Det drejer sig om science fiction, eventyr og ikke mindst såkaldt fantasy, der i de senere årtier er blevet stadig mere synlig generelt i populærkulturen.

Torben Grodal diskuterer den fantastiske film i en evolutionær sammenhæng. Andreas Gregersen gennemgår fantasifiktionens centrale teoretiske tekst, Tzvetan Todorovs *Introduktion til den fantastiske litteratur*. Brian Petersen ser, ud fra lignende begreber, på den fantastiske tv-serie. Jeppe G. Jensen fortæller - med udgangspunkt i Tolkien - om fantasy i forskellige medier, bl.a. litteratur, rollespil og computerspil. Steen Dalin ser på animationsfilmens eventyr, og Carsten Høgh gennemgår eventyrkategorierne og deres forhold til filmen.

Dernæst følger en række mere specifikke nedslag i den fantastiske film. Carl Nørrested skriver om pioneren Méliès, Casper Tybjerg om gale videnskabsmænd på film, Christopher Seidelin om *Star Wars*-serien, Kenneth T. de Lorenzi om *Alien*-filmene, Jesper Andersen om Spielberg og endelig Christian Monggaard om fænomenet Harry Potter.

Kosmoramas næste nummer, Film fra Nord, der udkommer til vinter, handler bl.a. om Grønland og filmen.

Kosmorama er et uafhængigt filmtidsskrift, der udkommer to gange årligt, udgivet af Det Danske Filminstitut/Museum & Cinematek, Gothersgade 55, 1123 København K, tlf. 33 74 35 75, i samarbejde med Institut for Film- og Medievidenskab, Københavns Universitet. Abonnement kan tegnes direkte på Museum & Cinematek hos Jette Palsbo, samt pr. check eller Jyske Bank - reg. 8109 kt. 100 232 - 9 att. Kosmorama. Abonnement 2003, 49. årg., koster kr. 250, løssalg kr. 175 pr. nummer. Redaktion: Peter Schepelern (ansvarshavende), Jesper Andersen, Eva Jørholt, Dan Nissen. Layout: Thomas Ring - 2x2mas. Grafisk tilrettelæggelse: Boris Pedersen, KUA. Tryk: Eks-Skolens Trykkeri. ISSN-nr. 0023 4222.

Forsiden: Rejsen til månen, Star Wars, Harry Potter og De vises Sten, The Matrix

Alle still-fotos er fra DFI/Billed- & Plakatarkiv, undtagen illustrationerne s. 9, 16, 24, 40, 54, 55, 62, 63, 66, 68, 74, 78, 79, 90, 109, 111, 115, 117, 123, 143, 158, 170, 190. Kosmorama har forgæves forsøgt at finde og kontakte eventuelle rettighedshavere, som kan tilkomme royalty i henhold til loven om kunstnerret. Skulle der imod forventning være rettighedshavere, vil Kosmorama udbetale royalty mod behørig legitimation for benyttelse af illustrationer, som om aftale var indgået. Still på s. 23 gengives efter aftale med Palladium A/S.

Indhold

Torben Grodal
Udøde ånder og levende bytte
Fantastiske film i evolutionær belysning 5

Andreas Gregersen
Todorovs fantastiske tøven
En håndfuld tvetydige filmfortællinger 23

Brian Petersen
Skumringszonen
Den fantastiske tv-serie 40

Jeppe G. Jensen
Før og efter Tolkien
Fantasy-genren i skiftende medier 62

Steen Dalin
Tekniske eventyr
Animationsfilmen og det fantastiske 78

Carsten Høgh
Film og eventyr
De fantastiske fortællingers genrer og typer set i relation til film 91

Carl Nørrested
Filmens tryllekunstner
Méliès og den fantastiske film 108

Casper Tybjerg
Mod naturens orden
Den gale videnskabsmand og filmen 117

Christopher Seidelin
In A Galaxy Far, Far Away
Eventyret om *Star Wars* og den gode forretning 134

Kenneth T. de Lorenzi
Ripleys børn
Den monstrøse teknologi i *Alien*-filmene 155

Jesper Andersen
Drømmen om en anden barndom
Fra *E.T.* til *A.I.* 162

Christian Monggaard
The Trouble with Harry
Når mediemaskinen tromler derudaf 176

Boganmeldelser

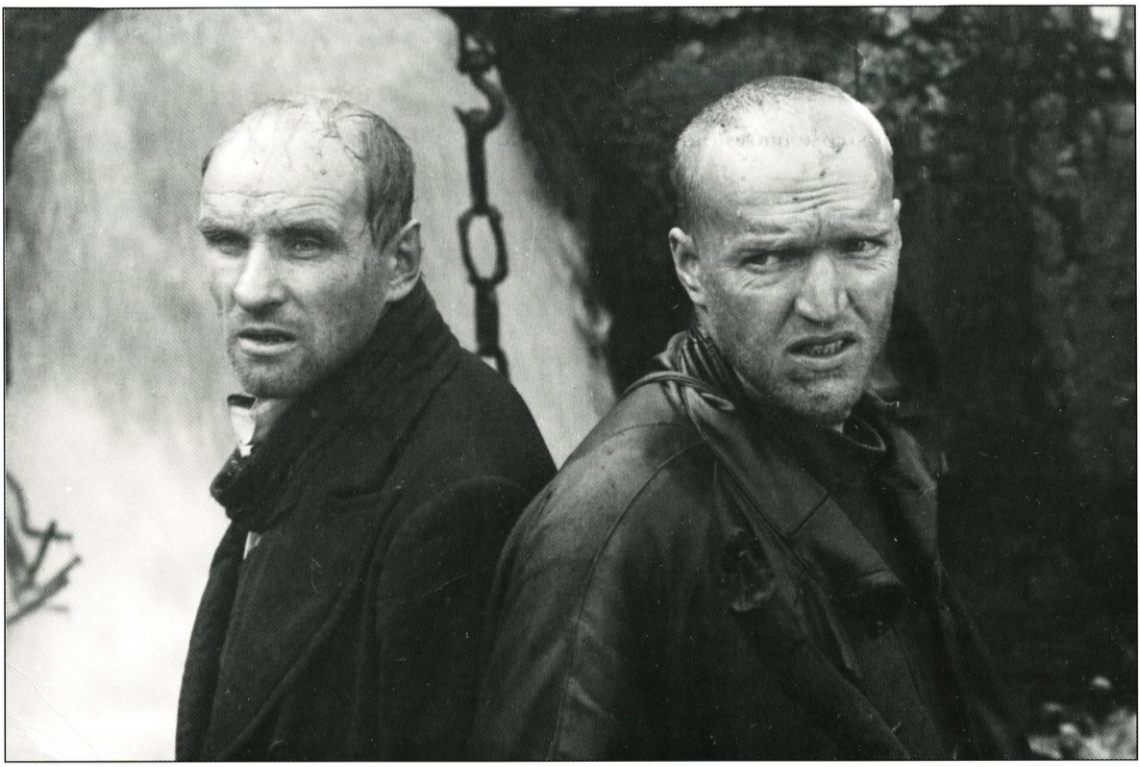
Erik Hedling
Torben Grodal: *Filmoplevelse* 190

Christopher Seidelin
Morten Piil: *Film på hjernen* 194

Kenneth T. de Lorenzi
Søren Thomas: *Science fiction film i et halvt århundrede* 196

Christian Monggaard
Ulrich Breuning: *De pokkers unger* 197

Dan Nissen
Mogens Rukov: *Festen og andre skandaler.* 199



Stalker (Vandringsmanden)

Udøde ånder og levende bytte

Fantastiske film i evolutionær belysning

Af Torben Grodal

I al fiktion, og derfor også filmfiktion, er en betydelig del af værkerne baseret på fantastiske, overnaturlige og religiøse fænomener. Nogle genrer er endda karakteriseret ved deres indslag af fantastiske og overnaturlige fænomener. Af fantastiske genrer kan man pege på eventyrfilm (der særligt henvender sig til børn), science fiction-film og horrorfilm. Men, som jeg skal komme tilbage til, også mange kunstfilm er karakteriseret ved at overnaturlige fænomener, herunder bl.a. religiøse fænomener, spiller en betydelig rolle. Hvis man troede på en simpel oplysningsudvikling, hvor et videnskabeligt verdenssyn efterhånden erstattede et magisk, kunne man forvente, at antallet af film baseret på overnaturlige fænomener ville aftage over

tid. Men dette er klart ikke tilfældet. Tværtimod er antallet af fantastiske film i vækst. F.eks. er genrer med stort indslag af fantastiske og overnaturlige fænomener som science fiction og horror, blevet langt mere mainstream end de var i 1930'erne. Ligeledes er sammenhængen mellem det overnaturlige og kunstfilm ubrudt, som i Tarkovskijs film, i Triers *Breaking the Waves* eller Wenders' *Der Himmel über Berlin* (*Himlen over Berlin*), jf. Grodal 2000. Der er ikke nogen klar afgrænsning af det fantastiske, og i det efterfølgende vil jeg fokusere på de mest overnaturlige dele af det fantastiske.

Det realistiske, det fantastiske og filmen. Et udgangspunkt for bestemmelsen af det fantastiske (som jeg vil lade indbefatte religiøse og overnaturlige fænomener) vil bestå i at definere det fantastiske i dets modsætning til det realistiske. Vi har en hverdagsbevidsthed baseret på medfødte dispositioner, der danner nogle normer for fænomeners udseende og adfærd. En række medfødte sanser og kognitive egenskaber udgør et fundament for vores oplevelse af virkeligheden. Det kan være visuelle normer for realisme, der danner et intersubjektivt grundlag for at vi f.eks. kan genkende ansigter, huse og træer. De typiske fotografiske billeder opfylder et realistisk normsæt, der består af utallige forskellige elementer, farven på tomater, antallet af øjne i et menneskeansigt eller proportionerne i den menneskelige krop. Normerne kan også bestå af mere overordnede lovmæssigheder: Tanker som sådan har ingen magisk kraft og kan ikke skabe eller dræbe, døde mennesker kan ikke genopstå, dyr kan ikke tale osv.

Ethvert menneske kan ændre på sådanne realistiske fremstillinger, og ændringerne kan have forskellige grader af omfang og fundamentalitet. Man kan ændre et enkelt træk, f.eks. fremstille blå tomater, en ultrahøj og tynd mand eller ændre en række forskellige træk, således at alle farver er afvigende. De fantasifulde træk kan have en metaforisk karakter, hvor man skaber forbindelser mellem genstande på enkelttrækkenes niveau. I Disneys *Fantasia* gennemvæves fremstillingen af koblinger af træk-ligheder, som når paddehatte associerer til kinesiske hatte, eller skøjteløben associerer til flyven. Filmen dyrker også formmetamorfoser, principper der som regel ellers karakteriserer plante-eller dyrevækst, men som her fremstilles som et generelt træk ved verden. Der skabes også synæstetiske forbindelser mellem enkelttræk i billede og enkelttræk i lyd: Dybe toner forbindes med store dyr som flodheste, høje toner med små dyr. Sådanne ændringer på enkelttrækkenes niveau vil som oftest opfattes som blot fantasifulde, altså som rangerende på de første trin af trappen til det fantastiske.

Men man kan også ændre på fundamentale træk i den fremstillede verden således, at tanker umiddelbart indvirker på verden, at skellet mellem liv og død ophæves, eller at forbindelsen mellem legeme og 'sjæl' ophæves. Usynlige væsener eller væsener, der kun er defineret i forhold til en enkelt sans (som genfærds synlighed men manglende kropslighed), er også et fundamentalt indgreb i virkeligheden.

Kategoriseringen af fænomener i dyreriget, planteriget og mineralriget er en medfødt mental struktur, og brud på denne kategorisering, som når planter er levende og taler, som nogle træer i *The Lords of the Rings* (*Ringenes Herre*), eller som når robotter og cyborgs ophæver skellet mellem dyreriget og mineralriget, er fantastisk. Man kan også ændre på fun-

damentale træk ved levende væsener, f.eks. ved deformeringer af mennesker, frembringelser af blandingsformer mellem mennesker og dyr. Vi får derved fiktioner, der opleves som typisk fantastiske. Oplevelsen af det fantastiske styrkes ved, at man foregiver, at de fantastiske verdener har en form for reel eksistens.

Filmen er ikke alene velegnet til en realistisk fremstilling af virkeligheden, men har også en række unikke muligheder for fantastisk fremstilling, som Méliès demonstrerede i stumfilmens tidligste dage. Ved klipning, dobbelteksponering og alskens trickfotografering er det muligt at frembringe oplevelser, der har en fotografisk realisme og samtidigt viser ånder, flyvende mennesker osv. *Seeing is believing*, for selvom vores gustne realitetsvurdering tilsiger os, at billederne er uvirkelige, så fremtræder de virkelige for sanserne og følelserne. Dette gælder i særlig grad for handlinger og bevægelser. Hvis man kaster et blik på et billede af et monster, kræver det ikke nødvendigvis nogen stillingtagen til monstrets eksistens. Men en fortælling, og særligt en filmfortælling, er involverende på en ganske anden måde. En fiktionsoplevelse kræver, at man lever sig ind i den verden og de lovmæssigheder, der gælder i den pågældende verden. Man er derfor nødt til at 'tro' på et monsters eksistens. For at være i stand til at simulere/opleve et fiktionsforløb må man være i stand til at tildele de fiktive personer nogle følelser og hensigter, beskæftige sig med at forudsige deres handlinger osv. For at opleve et fiktionsforløb må man for en tid blæse liv i selv de fantastiske skikkelser og de fantastiske verdener.

Tilskueren motiveres derfor til at tildele overnaturlige fænomener realitetsstatus. Når man gennem en lang film har fulgt Bess' lidelser i Triers *Breaking the Waves*, har man et brændende ønske om, at hun bliver reddet. Og når man så endda helt tydeligt ser klokkerne i himlen, vil en eventuel vantro være i konflikt med de følelser, som filmen har aktiveret.

Fornuftens og overtroens opkomst.
Næsten hele vores mentale udrustning er udviklet, før mennesket for omkring 50.000 år siden blev i stand til at lave billeder eller sproglige beskrivelser. På dette tidspunkt skete der en kulturel eksplosion, der også gav sig udtryk i opkomsten af omstændelig begravelse af de døde. Netop forholdet til døden og begravelse er, som jeg skal vende tilbage til, central for megen fantastisk fiktion. Indtil da levede dyr og mennesker i en verden, hvor deres sanser og bevidsthed altid blev udsat for sande og virkelige udsagn, bortset fra spejlbilleder og drømme. Ganske vist betød udviklingen af hukommelse og evnen til at forestille sig enkle hypotetiske scenarier en vis løsgørelse af bevidstheden fra den sanselige virkelighed. Selv de sprogløse og filmløse tidlige mennesker har været i stand til at have visse forestillinger om mulige handlinger, f.eks. 'gå tilbage til floden', 'finde byttedyr' osv. Men først med sprogevnen og evnen til malerisk fremstilling blev det for alvor muligt at fremstille både løgn og sandhed, både fantasi og virkelighed, både hypoteser og realiteter. De første hulemalerier er hovedsagelig af en relativt realistisk karakter, men senere er alskens fabeldyr, guder, djævle og engle kommet til. Den nye evne til hypotetisk fremstilling førte til det nuværende kulturelle stade, men også til at man kunne fremstille fantasi-monstre. Vor hjerne er ikke ganske indstillet på, at det man ser og hører ikke er sandt, de simple moduler, der foretager den første bearbejdning af sanseindtryk, reagerer relativt uafhængigt af virkelig-

hedsstatus evalueringen i hjernens frontallapper, som står for den mere komplekse opfattelse og fortolkning af virkeligheden. Disse zombie-moduler hylder som sagt princippet *seeing is believing* eller rettere, tvivl er for indviklet på dette trin.

Derfor får fantasi-fremstillinger ofte såvel en sanselig som en emotionel virkning, som er beslægtet med den, som frembringes af virkelige fænomener. Opfindelsen af filmen har forstærket denne tendens: Vi kan se og høre forfærdelige monstre, påvirkningen er direkte, sanselig. Den digitale revolution har endda gjort, at prisen på at fremstille visuel fantasi er faldet drastisk. Mens fantastiske fremstillinger tidligere ofte krævede kostbare kulisser og et omfattende laboratorie-arbejde, kan digital billedbehandling nu fremstille alt fra flyvende tallerkener til monstre forholdsvis billigt. Et fænomen som metamorfose, der gennem årtusinder har fascineret mennesker, kostede tidligere uendeligt arbejde, men moderne morphing-teknikker har muliggjort og billiggjort de mest fantastiske metamorfoser (med *Terminator 2* som en milepæl).

Det forhold, at de simple mentale moduler ikke skelner mellem, om sanseindtrykkene kommer fra en kompleks og faktisk virkelighed eller fra menneskeskabte artefakter, har Spielberg illustreret på brillant vis i filmen *A.I.*, dvs. artificiel, kunstig intelligens. Filmen er en variant af *Pinocchio*, idet hovedpersonen David er en cyborg, der er bygget til at elske det menneske, der fungerer som hans mor. På et tidspunkt da David er i højeste livsfare, trøstes han af en mild cyborg-kvinde, der ligner hans mor. Hendes ansigt og stemme er følelsesfuld; der udgår en stærk følelsesmæssig kraft fra hende og det til trods for, at vi adskillige gange ser hende fra siden og derved erfarer, at hendes ansigt kun er en ultratynd maskeagtig overflade, fæstnet med en tynd stålforbindelse til et mekanisk robotskelet. Vores viden om helheden får ingen indflydelse på oplevelsen af ansigtets og stemmens humane signaler, der styres af simplere moduler af perceptiv og affektiv karakter. Senere møder David også den blå fe, en livagtig figur, og også denne figur har en menneskelignende virkning på David og tilskuer. Ikke alene bliver vi påvirket af den filmiske fremstilling af menneskelige ansigtsudtryk, men også påvirket af de følelsesudtryk som filmen selv fremstiller som blotte lokale simulationer.

Fra eksperimenter med selv helt små børn ved vi, at vi har medfødte antagelser om en slags hverdagsfysik, og selv små børn finder det højligt interessant, hvis der sker brud på basale love. Sådanne love som kausalitet, objektkonstans osv. er nemlig ikke noget vi lærer af videnskaben, men er medfødte forestillinger som er udviklet via evolutionsprocessen. Nogle mennesker har den opfattelse, at det først er efter videnskabens gennembrud, at 'overnaturlige' fænomener erkendes som sådanne. Men den franske religionssociolog Pascal Boyer har med mange eksempler vist, at selv i såkaldt primitive samfund er der en klar opfattelse af, hvad der er naturlige årsagssammenhænge, og hvad der er overnaturlige sammenhænge. Det overnaturlige er interessant netop, fordi det bryder med hverdagsfornuften og den fysiske kausalitet. Det gælder f.eks. de kristne mirakler eller jomfrufødslen. Denne interesse for brud på lovmæssigheder og normal rationalitet er på en paradoksal vis en funktion netop af vores indbyggede rationalitet. Bevidstheden scanner hele tiden verden, men kun nye, afvigende fænomener tiltrækker sig interesse. Få fænomener kan selvfølgeligt være så af-

Ringenes Herre

vigende som overnaturlige fænomener, der derfor kan aktivere stærk interesse. Samtidig har vi en medfødt tilbøjelighed til overkausalisering efter princippet *post hoc ergo propter hoc* - efter dette altså på grund af dette - selv når 'kausaliteten' består af, at en ulykke sker efter, at man har set en sort kat.

Videnskab eller sort og hvid magi som omverdenskontrol. Dyrisk og menneskelig rationalitet er udviklet som middel til omverdensbeherskelse. Kun ved at kunne forudsige begivenhedsforløb er levende væsener i stand til at overleve. Brud på vanlig rationalitet vil derfor kunne frembyde nye former for beherskelsesmuligheder, jf. de almagtsglæder som *Harry Potter*-serien bibringer sine læsere og tilskuere. Særlig historier for børn og unge udpensler glæderne ved en magisk omverdensbeherskelse. I eventyrenes verden tildeles heltene magiske rekvisitter og egenskaber, der muliggør en umiddelbar kausal sammenhæng mellem ønsker og deres opfyldelse.

Glæden ved almagtsprægede forestillinger om hvorledes ens ønsker og tanker umiddelbart påvirker omverdenen er let at forstå. Man kunne heraf forledes til at tro, at forestillingen om det fantastiske primært består af ønskeforestillinger. Men nok så ofte vil sammenbrud af en normal kausalitet medføre manglende omverdenskontrol. Dracula-filmene er i så henseende typiske: Dracula er ikke underkastet de samme kausallove som normale mennesker, hvorfor disse er værgeløse ofre for Draculas angreb. Først når filmene kan indføre en ny, magisk kausalitet, baseret på kors, hvidløg, sølvkugler osv., kan en normal omverdensbeherskelse genindføres. Over for den hvide magi står den sorte magi. Ganske vist vil magi medføre, at den blotte tankekraft kan udføre vidundere, men hekse som Snehvides stedmoder vil blive tilsvarende mere almægtige, når man indfører en magisk kausalitet, og selv når Snehvide efter normale fysiske love lever skjult hos de syv dværge, er hun fuldt synlig for stedmoderens onde ånd.

Den fantastiske verden er således sjældent en verden, der forkaster al kausalitet, men derimod en mere ustabil verden,

hvor normal kausalitet kan bryde sammen, og hvor nye magiske kausalsammenhænge kan opstå. Den verden der fremstilles i *The Lord of the Rings*-trilogien mangler den normale verdens stabilitet, fordi ondskaben er blevet en kraft ligesom magnetisme og tyngdekraft, der kan virke gennem tid og rum og trænge ind i sjæle som en besmittelse, selvom også godheden er blevet en overnaturlig kraft.

Folkereligioner som den kristne eller muslimske er på tilsvarende vis tvetydige foretagender. På den ene side vil de overnaturlige forestillinger frembringe ekstra farer, f.eks. at blive udsat for djævles fristelser og fare for evig fortabelse, på den anden side frembringer de også ekstra beherskelsestiltag og kausaliteter, f.eks. at man ved bøn, tro, nåde eller gerninger kan opnå evigt liv. Marx mente, at religion var opium for folket, men så enkelt forholder det sig ikke: Det fantastiske komplicerer tilværelsen og gør den mere farverig og omskiftelig, fordi det både forøger farerne og bibringer os midler derimod. Også på dette punkt er der en parallelitet til videnskaben, der både påviser nye og usynlige farer og udtænker midler mod disse.

Det fantastiske som dobbelthed. De fantastiske ændringer i magtforhold kan som sagt være til fordel for mennesker som i det eventyrlige, til skade for mennesker som i det uhyggelige, eller komplekst som i adskillige religiøse forestillinger hvor guden både kan være hjælper og straffer. En særlig variation af det fantastiske fokuserer på konflikten mellem naturlig og overnaturlig kausalitet; modstridende vidnesbyrd fremkalder stærk kognitiv dissonans, der kun kan løses ved forkastelse eller ved tro på det overnaturlige som i Henry James' *The Turn of the Screw* (filmatiseret som *The Innocents/De uskyldige*). Roeg's *Don't Look Now* (*Rødt chok*) er en typisk filmisk iscenesættelse af en sådan kraftig kognitiv dissonans, hvor der uafbrudt leges med forestillingen om, at hovedpersonernes døde datter måske, måske ikke er i live. Tv-serien *The X Files* (*Strengt fortroligt*) fremstiller på tilsvarende måde en stærk konflikt mellem tro på det naturlige og tro på det overnaturlige, og de to hovedpersoner, Mulder og Scully, strides om, hvorvidt fænomener har en overnaturlig eller en naturlig forklaring. Den fransk-bulgarske litteraturforsker Tzvetan Todorov argumenterede i bogen *Introduction à la littérature fantastique* for, at det fantastiske kun omfattede de historier, der på denne måde fremkalder en stærk konflikt mellem fiktionstræk, der bekræfter og afkræfter eksistensen af det overnaturlige. Han så det fantastiske som grænsefladen mellem det eventyrlige og det uhyggelige. En sådan streng definition af ordet fantastisk vil dog, i hvert fald på dansk, forekomme søgt: Selvom eventyr ikke fremstiller nogen tvivl, fordi overnaturlige fænomener er en helt naturlig ting i eventyr, så opleves de dog som fantastiske, ligesom Dracula eller frygtindgydende mumier, der genopstår fra de døde i horrorhistorier.

Alligevel indtager fiktioner om konflikten mellem tro og vantro i forhold til overnaturlige væsener måske en særlig rolle, fordi den videnskabelige udvikling har skærpet konflikten mellem tro og ikke-tro på overnaturlige fænomener. Den kognitive dissonans, der frembringes ved sådanne ambivalensfiktioner, har derfor særligt i de seneste århundeder kunnet fremkalde stærke følelser. Selvom også førvidenskabelige samfund havde en klar adskillelse af det naturligt-kausale og det overnaturlige, behøvede disse to systemer ikke nødvendigvis at opfattes som væren-

de i fuldstændig konflikt med hinanden, det overnaturlige var et supplement til det naturlige. Men fremkomsten af den naturvidenskabelige omverdensbeherskelse har skærpet angsten ved det kontroltab, der ville fremkomme, hvis overnaturlge fænomener kunne bryde naturlovene. Selvom der findes nyreligiøse strømninger, der ser positivt på det overnaturliges eksistens, og selvom der i film som Spielbergs *Close Encounters of the Third Kind* (*Nærkontakt af tredje grad*) findes en næsten religiøs fremstilling af rummets højere intelligenser, er det overnaturlige i filmen som oftest knyttet til angst for konroltab. Selvom Mulder tror på alle former for aliens, er disses virke som regel ikke positivt.

Det fantastiske er interessant og emotionelt aktiverende, fordi det udtrykker markante, virtuelle ændringer af magtforhold og udfoldelsesmuligheder, herunder den intellektuelt-emotionelle tilværelsesbeherskelse. Tilsyneladende er det paradoksalt, at mange kunstfilm, der jo henvender sig til intellektuelle, leger med overnaturlige forestillinger. Men netop intellektuelle kan få en særlig fornøjelse ud af brud på basale kognitive principper, fordi de har så mange emotioner investeret i disse. Samtidig vil mange humanistiske intellektuelle føle en vis jalousi over for naturvidenskabens sejrstog og føle en tilfredsstillelse over, at der er mere mellem himmel og jord end videnskaben kan beskrive. En sådan jalousi er ikke vanskelig at registrere hos Tarkovskij, Kieslowski og Trier. I *Riget* udgør det overnaturlige således et næsten romantisk-nostalgisk alternativ til fornuften.

Opmærksomhed over for uforklarlige fænomener er både vigtig for videnskabsmanden og kenderen af det okkulte. Når Tarkovskij derfor ofte lader videnskabsmænd møde det uforklarlige, der tyder på, at der eksisterer en højere virkelighed, er det selvfølgelig delvis begrundet i ønsket om at vise, at naturvidenskaben har sine begrænsninger. Men samtidigt er det, fordi netop videnskabsmanden formenes at have en særlig stærk trang til at forklare alting. Og derfor vil netop videnskabsmandens interesse fanges særlig stærkt, hvis han møder uomstødelige beviser på det overnaturlige.

Kunstfilm vil ofte være artikuleret på to centralfelter, på den ene side et trinlavt, konkret stilistisk plan, hvor tingene fremstilles på spændende og pirrende måder, der aktiverer vores søgen efter mening, som i Triers film, og på den anden side på et trinhøjt, abstrakt niveau for dybere eller højere mening. Kunstfilmene skyr derimod mainstreamfilmens forankring i umiddelbare verdslige mål, såsom at blive gift, tjene penge, vinde en kamp osv. Netop denne forbindelse mellem det perceptuelt og kognitivt gådefulde som i Tarkovskijs *Stalker* (*Vandringsmanden*) eller Kieslowskis *La double vie de Véronique* (*Veronikas to liv*), og en abstrakt, højere mening bringer ofte kunstfilmen i forbindelse med det quasi-overnaturlige. Blokering af handlingsmuligheder kan fremkalde stærke lyriske følelser (jf. min beskrivelse af lyrisk-mættede følelser i *Moving Pictures*).

Magisk agency: Jæger og bytte. Pascal Boyer har i *Religion Explained* påpeget, at de fantastiske og religiøse fremstillinger primært beskæftiger sig med en begrænset mængde af fænomener, der kan henføres til fem forestillingsområder. I min engelske oversættelse fra fransk hedder områderne agency, predation, death, morality og social exchange. På dansk kunne de måske hedde agent-virksomhed, rovdyriskhed, død, moral og social udveksling.

Agent virksomhed lyder nok lidt mærkeligt, så jeg vil bibeholde den engelske term 'agency'.

I næsten al fantastisk fiktion er forestillingen om intentionelle væsener med magiske evner helt centrale. Helte der som Superman kan flyve, spøgelser, der er usynlige, kosmiske væsener der har overnaturlige intellektuelle eller fysiske evner er kendetegn for al fantastisk fiktion. Sådanne overnaturlige agencies er selvfølgelig også centrale i de fleste religiøse og kultiske forhold, engle og djævle er nære slægtninge til magiske helte og monstre. Før maskinernes fremkomst var praktisk taget alle handlinger udført af levende væsener, så ethvert magtforhold eller enhver lovmæssighed var samtidig en beskrivelse af et forårsagende agency. Magiske agenter appellerer derfor voldsomt til vores forestillingsevne, og vi har vanskeligt ved at tilpasse os forestillinger om verdens indretning som en upersonlig og formålsløs proces.

Pascal Boyer mener, at en væsentlig begrundelse for, at mange mennesker fastholder forestillingen om overnaturlige forhold skyldes, at vores forfædre på den ene side var svage væsener, der konstant måtte være på udkig efter truende rovdyr og som på den anden side selv var rovdyr, der jagede bytte. Vi er derfor indrettede til uafbrudt at afsøge vores omgivelser for at lede efter væsener, enten væsener, agencies, der vil jage os eller væsener som vi kan jage. Hele vores mentale indstilling er derfor indrettet på en 'over-opdagelse' (overdetection) af agencies. Det er væsentligt for en vagtsomhed i forhold til farlige væsener, at man ikke ophører med at være vagtsom efter, at man de første 50 gange er blevet opskræmt af en pludselig lyd eller bevægelse, der så viser sig at være uskyldig, fordi den 51. gang kunne være alvor. Blot en enkelt uopmærksomhed ville være livstruende. Selv mange afkræftelser af forestillinger om det overnaturlige vil ikke totalt fjerne opmærksomheden overfor nye uforklarlige fænomener. Mennesker har således let ved at forestille sig aliens, der lurer og overvåger, og i USA er der flere millioner mennesker der hævder at de har set, været bortført af eller endog misbrugt af aliens, selvom forestillingen om disse er påført dem af film.

I de fleste industrialiserede lande er der en rimelig stor sandsynlighed for at blive dræbt af eller i en bil, i Danmark vil mindst 500 mennesker blive dræbt om året af biler og flere tusinde af tobaksrygning. Formodentlig er der derimod ikke i årtier blevet dræbt nogen mennesker efter angreb fra vilde dyr. Alligevel fremkalder biler eller cigaretter normalt ingen angstreaktioner, hvorimod selv en indespærret løve eller tiger vil fremkalde en vis gysen, ligesom forestillinger om ulve har holdt sig levende i barnekamrene flere hundrede år efter deres udryddelse. I horror- og science fiction-film fortsættes derfor jagten på homo sapiens, næsten altid foretaget af intentionelle væsener der strækker deres fangarme eller munde frem, hvis de da ikke, som i *Alien* starter med at fortære mennesket indefra, eller, som Dracula, kun suger deres blod. Derimod er mineralske, tilfældige farer en sjældenhed, og hvis jorden trues af en kæmpemeteorit – som i Bruce Willis-filmen *Armageddon* – opfattes dette kun delvis som fantastisk. Robotter bliver først angstvoldende, når de viser en vis form for intentionalitet. Marsmændene i *The War of the Worlds* er særlig angstvoldende, fordi de forbinder maskinernes kraft og krybdyrenes slimethed med en højtopdrevet intelligens og mangel på følelser.

Vores omverdenskontrol er defineret i

forhold til en normal 'mellemstor' og nutidig verden, og de heroiske eller dæmoniske agenter har derfor ofte forbindelse enten med en meget stor, kosmisk verden eller en meget lille, biologisk verden. Science fiction-monstrene kan komme fra rummet og være udstyret med overmenneskelige kræfter og intellekt. Men monstrene kan også være undermennesker som zombier, der er stærke, men uden intellekt og uden moral, eller fra mikrobernes verden som i de zombie-historier, hvor disses styrke ligger i besmittelsen af det kropsindre. Modvæsenerne kan komme fra fremtiden som i mange science fiction-film, men også fra fortiden som i mange horror-film. Dracula, mumier, zombier osv. er arkaiske væsener uden moral.

Vores omverdenskontrol er primært defineret i forhold til 'mellemstore' ydre objekter, og kampen mod ydre fjender er ofte omstændelig og udstrakt i tid. Den instinktive før-videnskabelige viden om og angst for besmittelse og besættelse af alskens vira, bakterier osv. fremstår derimod som en spontan og irreversibel proces. Når normale personer f.eks. i Romeros klassiske horror-trilogi, *Night of the Living Dead, Dawn of the Dead* og *Day of the Dead,* er blevet besmittede, er der ingen vej tilbage, andet end aflivningen. Cronenbergs horrorhistorier er ligeledes ofte baseret på besmittelser, hvor individer står magtesløse overfor denne invasion af det indre rum. Besmittelsen er særlig affektvoldende, fordi der ikke rigtigt er nogen handlingsmuligheder. Kvalme og opkastning er nogle af de få reaktionsmidler mennesker har i forhold til indre forureninger.

Mens virkelighedens verden hovedsagelig består af planteriget, mineralriget eller det tomme rum, med nogle væsener hist og her, er de fantastiske verdener således ofte tæt spækket med levende væsener eller robotter. Denne 'besjæling' af verden er dog ikke kun angstvoldende, men også tryghedsskabende. I Disneys *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Snehvide og de syv dværge*) er skoven ganske vist i begyndelsen uhyggelig, fordi animerede træer griber efter hende og mærkelige væsener tilsyneladende kaster onde øjne mod hende. Men så snart dagen indtræder, er Snehvide overalt omgivet af enorme mængder af dyreøjne, der venligt følger hendes mindste trin, idet dog Disney venligt har befolket skoven med græs- eller nøddespisere og undladt alle rovdyr. Også eventyrfilm som *The Lord of the Rings*-trilogien har importeret fortidens rige arsenal af alfer, besjælede planter osv.

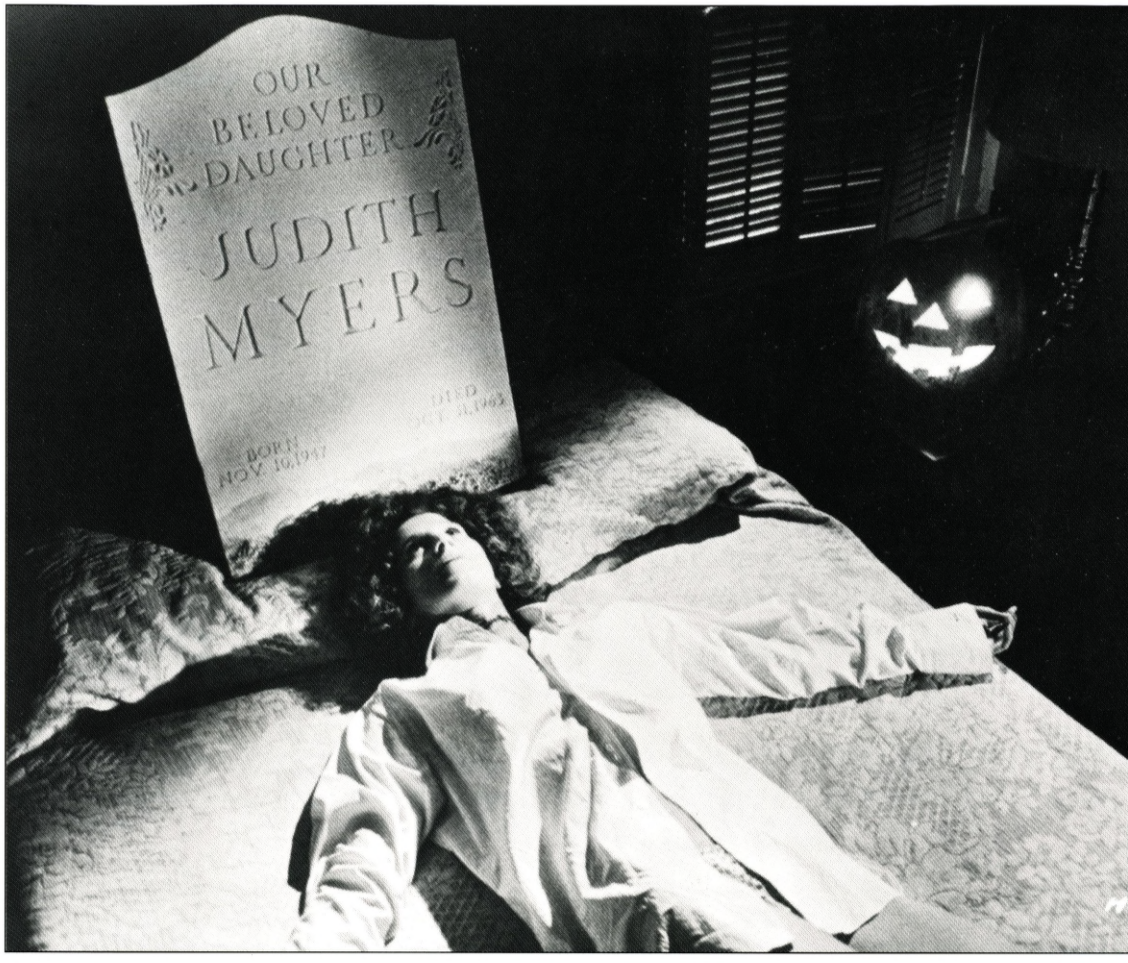
Ånd og ånder. Mens grundtræk af det videnskabelige verdensbillede på mange måder blot er en mere sofistikeret udgave af vor hverdagsbevidsthed, dannet af evolutionen ved millioner af års overlevelse, afviger hverdagsbevidstheden på ét punkt markant fra nutidens videnskabelige verdensbillede, nemlig i forståelsen af psyken og bevidstheden. Ikke i beskrivelsen af hverdagspsykologisk interaktion, hvor videnskab og folkepsykologi ikke er særligt afvigende, men derimod i forståelsen af psykens forhold til materien. Set fra et videnskabeligt synspunkt er intelligens og bevidsthed en særlig, emergent egenskab ved materien. Men hverdagsbevidsthed og folkepsykologi har en dobbelt forståelse af intelligens. I nogle henseender opfattes bevidsthed, intelligens og agency som noget rent fysisk: Bevidstheden kan påvirkes af kemiske stoffer såsom rusmidler, og den forsvinder ved døden. Men samtidig opfattes bevidstheden/psyken som en immateriel, åndelig kraft, en homunculus der

bor inde i kroppen og som er den ubevægelige bevæger af levende væsener. Vi opfatter vores vilje, tro og hensigter, erindringer og følelser som ikke-materielle størrelser og som noget, der ikke, eller ikke fuldstændigt, er bundet af materielle årsagsforhold. Forestillingen om den frie vilje er et centralt element i forestillingen om ånden. Set fra dette synspunkt er døde væseners kraftløshed forårsaget af, at 'ånden' har forladt dem. Og er ånden en sådan voldsom kraft, vil den være i stand til at påvirke den materielle verden, enten ved at stjæle en anden krop, som i de talløse besættelseshistorier, eller ved 'uset' at påvirke de levendes verden som i Lars von Triers *Riget*.

Åndens kræfter vise sig også ved evner til direkte psyko-fysisk interaktion, som når man ved tankens kraft direkte kan påvirke omgivelserne, herunder også gribe styrende ind i andres bevidstheder. Dette motiv er velkendt fra eventyrene, men f.eks. har Stephen Kings megasuccesrige romaner (og filmatiseringerne af dem) også ofte temaer omkring overnaturlig psykisk kontrol. Fremkomsten af computere har i cyberpunklitteratur og film a la William Gibsons *Neuromancer* og *Johnny Mnemonic* skabt nye fantastiske overgange mellem materie og 'ånd'.

En yderligere begrundelse for forestillinger om ånd og bevidsthed som selvstændige kræfter er det forhold, at de mentale forestillinger tilsyneladende er fundamentet for menneskelig permanens. Sanseindtrykkene skifter bestandig, men udkrystalliserer sig i ideer og forestillinger, der udgør en permanens i kontingensen. Jeg har i artiklen "Art film, the Transient Body and the Permanent Soul" analyseret, hvorledes kunstfilm forsøger at skabe sådanne permanente forestillinger, såvel omkring livsforløb som omkring livets dybere mening. Platons forestillinger om at ideerne har en større, metafysisk forankret virkelighed, end den fysiske verdens blege afglans af ideerne (jf. Platons hule-allegori) er klart uholdbar. Ligeledes er Jungs forestillinger om medfødte arketyper problematisk. Men samtidig kan en form-idealisme være psykologisk virkelig: En fantastisk fremstilling af 'det onde' eller 'det gode' sammenfatter mangfoldige træk af ens oplevelse af hvad 'det gode' eller 'det onde' er, og sådanne forestillinger er derfor på en måde mere virkelige end de enkelte eksemplarer af godhed eller ondskab (jf. Grodal 2002). Vi kan derfor forstå Jungs forestillinger om arketyper som et forsøg på at fremstille, hvad jeg vil beskrive som resultatet af, at bevidstheden gennem erfaringen opbygger nogle centrale prototyper.

Eventyrfilm besidder meget ofte en sådan prototypisk og abstrakt enkelhed. Snehvide i Walt Disneys film er såvel i sin fysiske som moralske fremtræden skabt med enkle træk, som skal fremstille hende som god og skøn, ligesom hendes prinseridder. Børn starter med at kunne forestille sig og tegne abstrakte, prototypiske fremstillinger: mennesker lavet som øjne, næse, mund, streger for ben og arme, osv. Huse er prototyper med vinduer og døre. Sådan en fremstilling får i oplevelsen et 'åndeligt' og fantastisk præg, for en sådan prototypisk skematik eksisterer selvfølgelig kun i bevidstheder, ikke i virkeligheden. Renheden garanterer også en stærk affektiv påvirkning. I voksenfilm kan sådanne 'teksturfattige' og 'specificitetsfattige' personer og genstande fungere positivt, men som oftest er der her et krav om en realistisk individualisering og kompleksitet, fordi vores interaktion med andre mennesker og vores forestillinger om ansvarlighed er knyttet til forestillingerne



Halloween

om, at alle mennesker har en specifik identitet. Derfor vil skematiske figurer og genstande enten opfattes som komiske eller som uhyggelige som i science fiction-filmenes fremstillinger af massefremstillede robotmennesker og kloner. Det er den samme anonymiseringseffekt, man opnår med maskering og sminke i horrorfilm som *Halloween* og *Scream*.

Udøde ånder. Hvis ånd og materie som oftest opfattes som to af hinanden relativt uafhængige kræfter, vil man logisk nok være nødt til at regne med, at man ikke alene skal dræbe en ond ånds legeme, men også dens ånd, fordi ånd og sjæl ikke mere har et skæbnefællesskab. I den fantastiske verden grænser livet ikke direkte op til døden, men eksistensen er opdelt i tre områder, nemlig livets område, hvor der er en symbiose af ånd og levende legeme, det udødes område, hvor ånden stadig huserer i en død krop, og det egentligt døde område, hvor ånden er død og den døde krop endeligt falder tilbage til en egentlig materiel eksistens. Dracula-filmene beskriver f.eks., hvorledes den onde grev Dracula fik sit legeme dræbt, og hvorledes hans ånd

The Exorcist

huserer videre, indtil den indsigtsfulde doktor van Helsing med kors, vievand, og spidse pæle gennem Draculas ligs hjerte også får ombragt hans ånd. Carl Th. Dreyers smukke *Vampyr* fremstiller en lignende historie. Til tider er åndemanerprojektet mere begrænset, ånden eller ånderne skal blot uddrives fra den krop, de har besat. Modsat vil nogle historier fortælle om, hvorledes ånden frelses til det evige liv. Såvel horrorfilm som religiøse myter arbejder således med forestillingen om en dobbelt død eller dobbelt begravelse, hvor den første består i at legemet dør, den næste i at ånden dør eller transporteres til sit endelige bestemmelsessted.

En sådan 'dobbelt' død/begravelse er ikke kun karakteristisk for horrorfilm, men også for en række dødsritualer verden over. Logisk nok forsøger en ånd, hvis legeme er dødt, at finde en ny krop og derved besætte en allerede eksisterende krop. Samtidig vil ånder ofte blive onde, når deres legeme dør, måske som en slags besmittelse fra ligets opløsning.

Det er ikke uden en vis indre logik, at ånder, hvis de eksisterer uafhængigt af den fysiske verden, kun kan bekæmpes med åndelige midler, f.eks. trylleformularer eller genstande, der er forsynet med en slags åndelig kraft såsom vievand eller kors. Et eksempel på en sådan kamp på trylleformularer og åndelige rekvisitter finder man i Friedkins *The Exorcist* (*Eksorcisten*). En sød tolvårig pige besættes af en djævelsk ånd, der totalt forandrer hendes udseende og bevidsthed, og to præster forsøger at uddrive djævlen fra pigen. I dette tilfælde er det katolske formularer og rekvisitter, der benyttes.

Filmisk er der selvfølgelig nogle problemer med visuelt at fremstille ånder. Måder at løse dette på har f.eks. været at definere ånderne som synlige, men uden

taktile kvaliteter, man kan gribe gennem dem, de kan gå gennem mure osv. De kaster ikke skygger og ikke spejlbilleder. Der er en paradoksal logik i de to sidstnævnte fremgangsmåder, fordi skygger og spejlbilleder jo netop er uhåndgribelige dele af kødelige mennesker. Men åndelogikken består i partielt at definere ånder som 'modsat-væsener', og selvom logikken ikke holder globalt, er den lokal-aktiverende. Det underliggende princip består i at finde 'logiske' og 'kausale' kortslutninger, fordi sådanne er tegn på overnaturlige logikker og væsener.

Hvis forestillingen om, at bevidsthed og ånd var fuldstændig uafhængige af hinanden, havde samme troværdighed som forestillingen om, at menneskers ånd døde samtidig med legemet, ville menneskers overlevelsesevne totalt forsvinde: Ingen ville længere frygte for at udsætte sig for døden. Så forestillingen om sjælens autonomi fra legemet er relativ, jf. at flertallet af de muslimske krigere i Afghanistan ikke var stærkere i deres tro på paradis end, at de hurtigt nedlagde våbnene og/eller skiftede side, da deres fornuft dikterede dem, at deres chancer for at forblive i denne verden krævede en faneflugt. Men på den anden side viser såvel kunstfilm som Dracula-film, at forestillingen om ånd eller ånder, der kan operere relativt uafhængigt af materielle forhold, udøver en dyb og permanent fascination.

Splittede sjæle. Mens én type fortællinger og film handler om åndens permanens, som selv døden ikke rigtigt kan få has på, så handler en anden type fortællinger og film om åndens skrøbelighed. Fra romantikken og fremefter er et genkommende tema personens splittelse i to, oftest efter moralske linjer, som i de talrige *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*-film. Forsåvidt er der tale om en slags metamorfosehistorier, men i modsætning til metamorfosehistorier hvor ånden er permanent men kroppen forvandles (som i eventyrets forvandlinger af mennesker til dyr og tilbage igen), så sker der i splittelseshistorierne en opdeling af bevidstheden. Denne splitelse har sin rod i den fænomenale opdeling af den normale selvoplevelse i et jeg og et mig/selv, der er objekt for jeg'et som i sætningerne 'jeg berører mig selv' og 'jeg overbeviser mig om at noget er tilfældet'. Filmisk er der ofte en glidende overgang mellem naturligt-psykologiske forklaringer på afvigende mentale tilstande og overnaturlige forklaringer. I Polanskis *Macbeth* er ånder og gengangere tydeligvis projektioner af Macbeths fantasier, mens det som sagt er mere usikkert, om de overnaturlige fænomener i Roegs *Don't Look Now* har en psykologisk eller en metafysisk begrundelse. Selvom de hallucinatoriske oplevelser i Russells *Altered States* (*Eksperimentet*) eller hjerneprogrammeringerne i Verhoevens *Total Recall* (*Sidste udkald*) har begrundelser, så vil selve intensiteten i filmenes visuelle fremstilling kunne give indtryk af, at det indre, mentale liv har en objektiv eksistens.

Medieudviklingen i de sidste to hundrede år har muliggjort stadig mere effektive virkelighedssimulationer. Opkomsten af computerspil som inspirator for cyperpunkens forestillinger om åndens løsrivelse fra kroppen har endda i form af joystick/tastatur/mus forsynet de virtuelle verdener med en motorisk 'realitetsafprøvning', der ellers tidligere var forbeholdt den fysiske verden.

Medieprodukterne har dermed synliggjort den dobbelthed, der ligger i, at selvom årsagerne til de mentale oplevelser er eller kan findes i den ydre verdens påvirkninger af vores sanseapparat, så eksisterer

virkeligheden 'kun' i vores hjerner og de forsøg, vi kan gøre på at checke vores sanser. Eksperimenter med 'virtual reality' (men også de brug af hallucinogener, der har inspireret film som *Altered States*) forstærker denne oplevelse af, at bevidsthedslivet kan løsrive sig fra omverdenen.

Således iklædes i Spielbergs *A.I.* en gammel forestilling, nemlig genopvækkelsen af de døde, en ny virtuel-'videnskabelig' form, idet David for en dag får lov til at få genskabt den elskede, døde mor ud fra hendes dna. Allerede i romantikken klagede kritikere over, at mennesker der forfaldt til romanlæsning erstattede et rigtigt liv med et virtuelt, og i nyere film konkurrerer *Total Recall*-lignende begrundelser for fantastiske oplevelser med de mere traditionelle begrundelser baseret på mental splittelse efter moralske skillelinjer a la *Dr. Jekyll and Mr. Hyde.* Men moralske splittelser er på ingen måde fortid. En af de mere gribende scener i anden del af *The Lord of the Rings, The Two Towers,* viser den moralske splittelse hos Gollum, hvor mandslingen visuelt fremstilles som spaltet i en god og en ond Gollum.

Magtfulde lig. Jeg har flere gange tidligere omtalt det forhold, at forestillingerne om det overnaturlige meget hyppigt er knyttet til død. Dracula er et 'lig', der eksisterer i et mellemrum mellem fuldt liv og fuld død. Frankensteins monster er skabt af døde kroppe, mumiehorror-film som *The Mummy* handler om ægyptiske mumier, der vækkes til live, ligesom ånderne i Sam Raimis *The Evil Dead* og *Evil Dead II* også har forbindelse med døden. I Raimis *Army of Darkness* præsenteres man direkte for en enorm skelethær, og i *From Dusk to Dawn* udkæmpes en voldsom kamp med de magtfulde udøde. De udøde henter som sagt kraft, fordi de som ånder ikke kan bekæmpes med sædvanlige midler. Men samtidig er de som lig og som kadavere i opløsning forbundet med stærke forestillinger om en magtfuld og dødelig urenhed, der kan overføres ved den blotte berøring, ved at suge blod, osv. Det er forsåvidt en fundamental menneskelig erfaring, at døden stopper den kontrol med alskens bakterier og vira, som den levende krop kan undertrykke, og at den døde krop derfor er livsfarlig. Det paradoksale i horror-historier er imidlertid, at forestillingerne om den døde krops toksiske virkninger går i symbiose med forestilligen om den magtfulde ånd, som om man må tillægge en død krop en 'potentiel' ond ånd, udfra betragtningen: agency styres af ånd, den forgiftede indflydelse må derfor stamme fra en ond ånd. Horror-film har meget hyppigt en kraftig udpensling af alle mulige detaljer, knyttet til døden som forrådnelse, modsat den almindelige 'heroiske' film om vold, hvor døden er præget af en slags renhed.

Også positive skikkelser henter kraft fra døden: først efter sin genopstandelse får Jesus sin fulde gudelige styrke. Der er dog den forskel mellem Jesus og horror-filmenes dæmoniske agenter, at disse henter kraft ved deres forbindelse med kroppe i opløsning, mens Jesus vel henter styrke ved helt at opgive sin kødelighed. Nu indgår Jesu død dog i, hvad Boyer kalder social udveksling: ved sin død foretager han et offer, der befrier mennesket for synd. *The Matrix* er i en række henseender en variant heraf, idet menneskeheden - i smuk overensstemmelse med teorien om 'predation' - er lavet om til mad for robotter, men hvor hovedpersonen er udvalgt til en befrielseskamp.

I Tarkovskijs *Stalker (Vandringsmanden)* etableres forbindelsen til de dybe åndelige kræfter ligeledes i tilknytning til døden.

Tre mænd - en videnskabsmand, en forfatter og en fører (på russisk en *stalker*) - begiver sig ind i Zonen, et område der er præget af død og et meget poetisk forfald. Inde i Zonen befinder sig det eneste sted i verden, hvor den fortvivlede og troende kan få opfyldt sit inderste ønske. Stalkeren er en lidende kristus-figur, der modsat videnskabsmand og forfatter har en højere mission og en forbindelse med de højere magter. Han giver sine evner videre til sin datter; filmen slutter med, at hun flytter nogle glas med sit blik, dvs. demonstrerer åndens magt over materien.

De fleste behandlinger af død i overnaturlige film (såvel som i religiøse dødsritualer) ser døden og de døde fra tilskuerens eller de efterladtes position. Sådanne film udtrykker derfor ikke primært forestillinger om, hvad der vil ske, hvis man selv døde, men derimod forestillinger om relationer til døden i omverdenen. Døden sætter mennesker over for en meget kompleks opgave. Ved overgangen til døden kan man stadigvæk genkende den døde, forestillingerne om den dødes psyke forsvinder ikke - *A.I.s* David tilbringer årtusinder med at forestille sig den døde mor. De følelsesmæssige relationer forandres ikke umiddelbart, så længe de stadigt eksisterer i erindringen. Men samtidig er den døde et lig, der langsomt forrådner og udgør en sundhedstrussel for omverdenen. Dødsbearbejdningens og dødsritualernes første trin består derfor i at adskille forestillinger og følelser fra det den konkrete fysiske krop, jf. begravelsesscenen i *Breaking the Waves*, hvor Jan behandler Bess' lig som 'stedet for hendes identitet'.

En udbredt type horror-historie, hvis paradigmatiske film er Don Siegels *The Invasion of the Body Snatchers* (med flere remakes), består i, at nærtbeslægtede bliver besatte og dermed emotionelt 'fremmede'. Her kopierer ligrøverne en persons krop, men forsyner kroppene med ligrøvernes egne følelsesløse psyker. Filmens hovedpersoner står gang på gang over for, at de - som personer, der lider af sygdommen Capgras syndrom - ikke kan forene informationen fra deres øjne med deres emotionelle erindringer om personen. Neurologen V. S. Ramachandran har i *Phantoms in the Brain* beskrevet patienter, hvor nerveforbindelsen mellem synssansens moduler for ansigtsgenkendelse og det limbiske systems moduler for affektiv regulering er blevet afbrudt, hvorved de oplever deres nærmeste som fremmede. En række besmittelseshistorier har ikke alene deres kerne i forholdet til fremmede, men også til forvandlingen af nærtbeslægtede, venner, elskede, børn, til forfærdelige monstre. De er således variationer af 'dødsadskillelsen', forandringen af et menneske til lig, og samtidig eksemplifikationer af dissociering af sansning og emotion. En særlig variation består i forandringen af søde børn til onde dæmoner, som i Polanskis *Rosemary's Baby* eller *The Omen.*

Sammenhængen mellem død og følelsesmæssig afstumpning markeres også indirekte i *The Exorcist.* Max von Sydow-figuren lider - især i romanen - af en stigende følelsesløshed, dvs. manglende evne til at etablere ømme relationer, og han udgraver også alle mulige former for døde ting i Irak. På tilsvarende vis lider historiens anden helt, den katolske pater, af stærke skyldfølelser, fordi han ikke har tilstrækkeligt ømme følelser over for sin gamle, ulækre, mor, som dør. Den unge piges besættelse er ganske vist formelt indikeret som sammenhængende med pubertetens og seksualitetens indtræden. Men der er ikke noget lystent over hende, tværtimod er det de ulækre og aggressive

elementer, der fremhæves, hvorfor hendes drift får præg af afindividualisering grænsende til en opløsning og omdannelse af kroppen til materie.

Moralsk og umoralsk forhandling med djævle og ånder. Forestillingen om social udveksling indgår centralt i det overnaturlige: der indstiftes en slags byttehandel, ofte baseret på lidelse, ofring, underkastelse og bøn. Fausts djævlepagt er et typisk eksempel på en sådan social udveksling, og uansvarlige kræfter i *The X-Files* som laver aftaler med aliens er andre eksempler. En variant af den sociale udveksling finder vi i Ridley Scotts *Alien,* hvor uansvarlige kræfter vil ofre besætningens liv for at komme i besiddelse af den fremmede livsform. Selvom der ikke er tale om en kontraktetablering, er handlingen baseret på social udveksling. Kontraktetableringen kan bestå i den blotte påkaldelse, f.eks. i form af (mis)brug af djævlemanualer, som i Sam Raimi-filmene.

Men kontraktetableringen kan også være mere uigennemskuelig som i *The Lord of the Rings.* Kontrakten består i princippet i, at man ved produktionen af ringene vinder almagt men samtidig bliver underkastet ondskabets og mørkets magter. Selvom man i princippet derfor kunne opfatte kontraktetableringen som en rent metaforisk fremstilling af noget psykologisk-moralsk, og selvom der ikke skildres nogen bagvedliggende metafysiske magter der regulerer kontrakten, medfører den meget konkrete fremstilling af de gode og onde kræfters virke, at der etableres et metafysisk-dualistisk-manikæisk verdensbillede, hvor f.eks. hovedpersonen ved på Jesus-agtig vis at påtage sig lidelse kan genforhandle kontrakten med de onde magter.

Den sociale udveksling med det overnaturlige kan således også have positive sociale formål. I *Breaking the Waves* etablerer Bess en byttehandel, der skal gøre det ud for en soning: hun udfører de degraderinger, som hendes mand pålægger hende, og ofrer til sidst livet, for at han kan få liv og førlighed tilbage. Kontrakten mellem den overnaturlige instans og Bess indfries således fra begge sider. En markant fremstilling af social udveksling finder man i Spielbergs *Close Encounters of the Third Kind.* Her er de overnaturlige væsener nogle rum væsener, der ankommer til jorden. Der arrangeres et stort møde, hvor der dels opføres en slags kosmisk symfoni og et kosmisk lysshow, dels udveksles mennesker. Centralt i denne film er fremstillingen af sublime følelser. Sådanne fremkaldes ved en frivillig eller ufrivillig handlingsblokering forårsaget af mødet med en overmægtig størrelse, det være sig naturen eller en gud.

Moral er et område, der hyppigt er knyttet sammen med overnaturlige forestillinger og kontraktetablering. Centralt i moralens sammenknytning til overnaturlige forestillinger er dels forankringen af moralske forskrifter i en guddommelig orden der modarbejdes af djævelske kræfter, dels forestillingen om overnaturlige agencies, der har fuld adgang til 'strategisk viden', dvs. adgang til viden om ting som enkeltindividet ønsker at skjule for andre mennesker. Selvom religiøse mennesker antager, at guden er alvidende, vil de fleste mennesker ikke være overbevist om, at Gud ved, hvor mange bakker leverpostej, de har i køleskabet. Derimod vil de være overbevist om, at guden lægger mærke til, om de er deres partner utro, stjæler, lyver osv. Det overnaturlige er således ofte forbundet med forestillingen om en moralsk overvågning, der finder sted, selvom der ikke er andre naturlige, sociale agenter til

stede. Macbeths ugerninger overvåges, og ånder vender sig straffende mod ham. Det er i det hele taget typisk, at overnaturlige forestillinger skildres i tilknytning til oplevelse af skyld, jf. Kobayashis *Kwaidan* og De Palmas *Carrie*.

Ofte er indgangen til det onde dog en lidt anden. Ondskab er en meget stærk kraft, for hvis man sætter sig ud over normale moralske normer, åbner der sig en række magtmuligheder, jf. *Macbeth*. Ondskabens overnaturlige magt er endda ofte tæt forbundet med døden. I Lars von Triers *Riget* tager fortidens synder og overgreb skikkelse af overnaturlige kræfter, der belejrer hospitalet, og det er såvel synderne som de uhævnede ofre, der truer med at omdanne hospitalet til kaos. Fra instruktørens side er dette indbrud sikkert delvis tænkt freudiansk: det fortrængtes pres på bevidsthed og normalitet. Sikkert er det, at om end dæmoner og ånder tildeles skikkelser som ydre og objektive størrelser, så har de som ofte evner til at trænge ind i menneskers bevidsthed, som ondskaben i *The Lord of the Rings*.

Konklusion. Selvom de fantastiske og overnaturlige forestillinger indeholder en række træk fra vores fortid som jægere og samlere, der kan forekomme dysfunktionelle i en moderne verden, er vores fantasi og lettroenhed samtidig intimt forbundet med de egenskaber, der gennem millioner af år har muliggjort væsener med stadig større intelligens. Da det fantastiske består i muligheden for at variere alle tænkelige aspekter af vores bevidsthedsliv, fra oplevelsen af frugters farver til forestillinger om kausalitet, kan det fantastiske på og uden for film ikke sammenfattes i nogen enkle formler.

Kant så æstetikken og fantasien som udtryk for en frisættelse fra omverdenens lovbundne tvang, fordi vi i æstetikken kunne lege med formålsbestemtheden. Humanistisk forskning er hovedsageligt inspireret af en efterkantiansk romantik, der ser fantasien som fornuftens modsætning og dermed også som formålsbestemthedens og kontroltvangens modsætning. Men ligesom følelserne ikke er fornuftens modsætning, fordi følelser og fornuft er intimt funktionelt forbundne (jf. argumentationen i *Moving Pictures*), således er også fantasi og fornuft to sider af samme sag. Det fantastiske forudsætter udviklingen af evne til hypotetisk tænkning, forestillinger om virtualiteter, og det fantastiske forudsætter evnen til medieret fremstilling, ved sprog, billeder, dramatisk opførelse eller film. Sansningens og tænkningens første fase har været frembringelsen af stabile omverdensrepræsentationer, men dens anden fase har været den fantasifulde omformning. Denne omformning har haft karakter af leg, af skabende nyudvikling, men også været et både angstpræget og håbefuldt forsøg på at beherske moralske og eksistentielle problemer.

Det fantastiskes tiltrækningskraft er således intimt forbundet med opkomsten af vores rationalitet og ønske om omverdensbeherskelse. Dels ved at de mekanismer der afsøger lovmæssigheder og interessante afvigelser danner det kognitivt-affektive grundlag for interessen, dels fordi relationerne til de overnaturlige agenter er drevet af ønsket om kontrol, enten ved social udveksling eller ved beherskelse. Ønsket om almagt spiller en stor rolle, især i fiktion for mindre børn, og selvom almagtsønsker kan opfattes som udtryk for frihed, f.eks. som frihed fra tyngdeloven som i kinesiske eventyr om flyvende mennesker, eller frihed fra dødens uomgængelighed, kan friheden også ses som et beherskelsestiltag. Fantasiens genstande

kan være ønsketilstande, men også angstsituationer, og mennesket har let ved at gennemleve stærke, paranoide situationer, da det både har en fortid som bytte og jæger. Fantasien frembringer ikke kun ønsketilstande men også faremomenter og fjender.

Den videnskabelige viden om hjernens biologiske fungeren er vanskelig at inkorporere i hverdagsbevidstheden. Sidstnævnte ser ånden som noget, der delvist lever sit eget liv, uafhængig af kroppen, hvad der skaber særligt store problemer i forståelsen af døden, såvel i forhold til døden som kropslig opløsning og lig, som i de efterladtes forestilling om den døde. Selvom døden som oftest er set fra de levendes side, er der dog en række nyere fantastiske film, der omhandler den (u)dødes forhold til de efterladte (som den meget succesrige *The Sixth Sense*, Spielbergs *Always* eller *What Dreams May Come*). Samtidig har ånden en essens, den kan være god eller ond, og moralske konflikter (eller eksistentielle overgangssituationer som død) vil derfor i særlig grad aktivere overnaturlige principper. Yderligere vil særlig de onde kræfter være meget stærke og upåvirkelige af fysisk kontrol, kun hvid magi og modmagt kan overvinde dem.

Moderne film har inkorporeret tidligere tiders og forskellige kulturers forestillinger om det eventyrlige og uhyggelige. Sådanne forestillinger har vist at de virker ved billetlugen. Der kan være overfladiske ændringer - djævle optræder i vore dage mest som rumvæsener (eller som gengangere fra forrige tider) - men deres funktion er den samme. De stærke reaktioner, som fantastiske film typisk fremkalder hos publikum, må derfor skyldes, at de aktiverer stærke, medfødte og universelle dispositioner.

Litteratur

Pascal Boyer: Religion Explained. The human instincts that fashion gods, spirits and ancestors. London: William Hennemann, 2001.

Torben Grodal: Moving Pictures. Oxford: Oxford UP/Clarendon, 1997.

Torben Grodal: "The Experience of Realism in Audiovisual Representation," Northern Lights. Film and Media Studies Yearbook, Realism and 'Reality' in Film and Media, ed. Anne Jerslev. Copenhagen: Museum Tusculanum, 2002, pp. 67-91.

Torben Grodal: "Art Film, the Transient Body, and the Permanent Soul," Aura (4:3), Stockholm: Stockholm University, 2000, pp. 33-53.

V.S. Ramachandran & Sandra Blakeslee: Phantoms in the Brain. 1998.

Tzvetan Todorov: Introduction à la littérature fantastique. Paris: 1970.

Vredens Dag (Palladium A/S)

Todorovs fantastiske tøven

En håndfuld tvetydige filmfortællinger

Af Andreas Gregersen

I 1970 udkom Tzvetan Todorovs *Introduction à la littérature fantastique,* og her præsenteredes den tese, at det fantastiske er en tvivls-tilstand: Et banalt eksempel er den tøven, hovedpersonen i en spøgelseshistorie udviser, når hun med stearinlys i hånd ikke ved, om det er de levende døde eller blot nordenvinden, der klaprer så insisterende med dørene. Artiklen her vil præsentere Todorovs teori, fokusere på denne tøven og se nærmere på filmiske eksempler på den.

Todorovs litteraturteori om det fantastiske er i øvrigt to teorier i én: den er både et udkast til en helt generel genreteoretisk optik, og et mere specifikt forsøg på at

TzvetanTodorov

om- og indkredse et bestemt tekstkorpus: den fantastiske genre. Bemærkningerne om genreteori er bestemt ikke uvæsentlige, men artiklen her fokuserer på ideen om tvivl og tøven, dog med enkelte afstikkere undervejs.

Todorovs fantastik: Læserens tøven.
Todorovs genredefinition baserer sig i første omgang på tidligere beskrivelser af det fantastiske, og disse definitioner viser sig selvfølgelig på hver sin måde utilstrækkelige. Han starter med at konstatere, at den mest gængse definition er, at den fantastiske fortælling skildrer noget, der ganske enkelt er urealistisk, og det sker ofte ved at introducere overnaturlige elementer i historierne. De fleste af de etablerede gennemgange af genren fokuserer på disse enkelte elementer i fortællingen, så genredefinitionerne er typisk lister over de forskellige slags monstre eller spøgelser som optræder i fortællingerne, med deres tilhørende huler, krypter og slotte. Todorov er kritisk over for en sådan opremsning af motiver, den skygger nemlig umiddelbart for et dybereliggende fællesskab, der går på tværs af de traditionelle kategorier. Todorov forsøger således at komme med en generaliseret definition af alle disse monstre og hændelsers *funktion* i værkerne, som han altså anser for at være den samme på trods af de mange forskelle i fremtræden og opførsel. Hans metode kan på dette punkt minde om Vladimir Propps, som i sin klassiske analyse af det russiske trylle-eventyr opdelte den store mængde fabeldyr, drager, hekse og trolde i deres forskellige funktioner i forhold til helten. A. J. Greimas videreudviklede disse tanker i sin berømte og berygtede aktantmodel, og Todorov ser ligesom Propp og Greimas bort fra de forskelle, der er mellem det fantastiskes mange særprægede uhyggeligheder, og sammenfatter dem funktionelt: De gestalter simpelthen *det overnaturliges indtræden i virkeligheden.* Det er jo ikke så banebrydende, men postulatet er videre, at i den fantastiske genre fortolkes en sådan indtræden altid med en vis tøven af fiktionens karakterer. De almindelige mennesker i historierne vægrer sig ved at anerkende det overnaturlige og forsøger i stedet at komme med naturlige forklaringer. Fortællingens opbygning sørger så for, at læseren også bliver stillet over for dette valg. Det er denne tøven, der er det definerende for Todorovs fantastik: Den kvintessentielt fantastiske fortælling for Todorov er den historie, der stædigt fastholder både læseren og de fiktive personer i en tvivlstilstand og aldrig afslører, om de skildrede hændelser vitterligt var af en anden verden eller blot var indbildning eller misforståelser.

Et af hans eksempler er Henry James' *The Turn of the Screw*, hvor hverken læseren eller barnepigen i fiktionen er i stand til at gennemskue om der er tale om virkelige genfærd eller psykiske forstyrrelser. Der vil således ofte være tale om en tematisering af sindssyge eller indbildning, hvor fremstillingen og dermed fortolknin-

gen veksler mellem at placere handlingen i det reelle eller det imaginære rum. Her har Todorov et interessant skel mellem det rent *imaginære*, som f.eks. drømme eller syn, og så det *illusoriske*, der dækker over en fejlfortolkning af reelle begivenheder, hvor tingene først efterfølgende viser sig at være ganske naturlige i stedet for overnaturlige.

Tvivlen er det centrale for Todorov, det overnaturlige i sig selv kan ikke udgøre en tilstrækkelig betingelse. Der er ganske enkelt for mange genfærd og for lidt tvivlrådighed i verdenslitteraturen til at dette skulle kunne udgøre en brugbar definition. Spøgelset i *Hamlet* og fabeldyrene i *Odysseen* er for forskellige rent funktionelt til at den blotte og bare tilstedeværelse af dem skulle gøre udslaget.

Todorovs definition af det fantastiske er altså simpel: For det første skal tekstuniverset være befolket af almindelige levende mennesker, omtrent ligesom os selv, og læseren skal i sin fortolkning af handlingen vakle mellem to mulige 'forklaringer' på hændelserne, en naturvidenskabelig realistisk og en overnaturlig. At denne tøven kan være skildret i fiktionen som en oplevelse hos en af værkets personer, er ikke en betingelse, men blot et meget hyppigt konstateret træk ved de tekster, som Todorov mener hører til genren. Kun læserens tøven er egentlig påkrævet. Vi kan altså i teorien have en hovedperson, der ikke aner, at universet omkring ham er dybt tvetydigt, men det ses meget sjældent i praksis. Den tredje betingelse er, at fortællingen skal læses på en bestemt måde, og læseren skal således afvise såvel allegoriske som poetiske læsemåder. Orwells *Animal Farm* er ikke Todorovsk fantastik, fordi den lettest læses som politisk allegori. En poetisk læsemåde ville svare til at læse en fortælling som et langt digt, og dermed f.eks. læse alle hændelserne som subjektive metaforer for følelser. Denne læsemåde er nok mindre nærliggende for en filmkritiker end for en litterat, da der findes langt flere digte end rent lyrisk-associative film, men den kan være givtig i forhold til nogle film, f.eks. Disneys *Fantasia*. Distinktionen er måske en længere diskussion værd, men jeg vil her fortolke den som et ukontroversielt udsagn om, at ethvert værk kræver at læseren/seeren anerkender ikke bare fiktionsuniversets men også formens spilleregler. Selvom den tredje betingelse indikerer at læseren ikke er prisgivet teksten fuldstændig, er det i sidste instans værket, der skaber læserens vaklen. Her giver Todorov ingen dekonstruktive indrømmelser.

Genren er i mere end én forstand defineret som en grænsetilstand, da det er uhyre få værker, der rent faktisk insisterer på denne vaklen mellem det naturvidenskabeligt forklarlige og det overnaturlige hele vejen igennem. Langt størstedelen af historierne giver derimod før eller siden læseren mulighed for at konkludere, at man befinder sig på den ene eller anden side af tvivlstilstanden. Todorov definerer disse to banehalvdele som henholdsvis det *uhyggelige* og det *vidunderlige*, hvor midterlinien udgøres af fuldblodsfantastikkens tvivlrådighed. Det uhyggelige er der, hvor naturlovene stadig gælder: Det var ikke djævelen, men f.eks. bare almindelig udspekuleret ondskabsfuldhed, der forårsagede alle ulykkerne. I det vidunderlige eksisterer Djævelen faktisk, men grunden til at dette ikke er alment anerkendt er, at "vi ser ham så sjældent", som Todorov siger det. Det lidt særprægede ved betegnelsen er, at det altså som udgangspunkt er "vidunderligt" at Djævelen eksisterer, hvad de færreste trods religionsfrihed nok finder helt betryggende. Modstillingen har såle-

des et vist forvirringspotentiale, og jeg vil derfor i stedet fastholde, at det er en vaklen mellem det naturlige (eller naturvidenskabeligt forklarlige) og heroverfor det overnaturlige, der definerer (denne udgave af) fantastikken.

Todorov er som sagt helt på det rene med, at hans egentligt fantastiske værker er sjældent sete bestier i den litterære fauna, men det retter han op på ved at proklamere, at genren i mere løs forstand også inkluderer værker hvor den ovenstående problematik udgør en del af fortællingen. Hvis der er væsentlige elementer af tvivl om virkelighedens beskaffenhed på et tidspunkt i forløbet, da har værket et tilhørsforhold til det fantastiske som genre. I denne udvidede form er der netop tale om, at værker, der ellers måske ville blive klassificeret i forskellige genrer, kan siges at være mere eller mindre fantastiske, alt efter hvor gennemgribende problematiseringen af de skildrede hændelsers karakter er.

Før og efter Sigmund Freud. I forhold til Todorovs determinerende skel kunne man indvende, at skillelinien mellem det overnaturlige og det naturvidenskabelige er en historisk meget flygtig grænse.

Naturvidenskaben har siden oplysningstiden reformuleret den ene lomme af irrationalitet efter den anden til fordel for fysiske og kemiske årsagssammenhænge, så gårsdagens lygtemand er dagens naturgas. Det fantastiske kan på den måde ophøre med at være fantastisk, i og med at den behandlede problemstilling i lyset af videnskabens fremskridt bliver fuldstændig triviel eller spekulativ. Nu er det faktisk dette skisma, der for Todorov er med til at placere genren rent historisk. Hans teoretiske genredefinition hviler empirisk på en bestemt slags tvivlshistorier, og han lokaliserer en ekstra stor koncentration af dem i det nittende århundrede. Todorov mener, at grunden til denne rige population grundlæggende skal findes i to beslægtede historiske omstændigheder, dels naturvidenskabens frembrusende problematisering og afvikling af overtroen, dels fraværet af Freuds psykoanalyse: "Den fantastiske litteratur er intet andet end det positivistiske nittende århundredes dårlige samvittighed." (Todorov 1989, s. 149).

Periodens særlige interesse for grænsen mellem det naturlige og det overnaturlige er altså ifølge Todorov en reaktion på, at videnskaben har flyttet denne grænse lidt vel hurtigt og overmodigt. Samtidig har denne videnskabeliggørelse endnu ikke fået sat ord og system på menneskets irrationelle indre, så når litteraturen taler om det groteske og det seksuelle på så insisterende, men alligevel forskudt, vis i netop denne periode, er det fordi psykoanalysen endnu ikke har fået indfanget disse elementer i en rationel diskurs. På dette tidspunkt var hele det destruktive driftskompleks stadig tabu, og derfor var flugten ind i det fantastiske ganske enkelt en måde at få lov til at beskæftige sig med det. Her ses litteraturen altså på klassisk freudiansk vis som et forskudt udsagn om noget der ikke kan siges højt uden først at blive censureret. I en sådan tolkningsramme er vampyren ikke bare et overnaturligt væsen, den kan også være en fordækt manifestation af en kompleks og lystfyldt men dødbringende (og eventuelt homofil) seksualitet. Tesen er i forlængelse heraf, at psykoanalysen til en vis grad afliver genren, den psykologiske videnskab erstatter den fantastiske fiktion som kulturens troldspejl, og det fantastiskes traditionelle temaer ophører altså med at være fantastiske. Motiverne består for så vidt, men deres fantastiske problempotentiale er udslukt.

Her skal det i øvrigt præciseres, at Todorov bruger Freud som den primære eksponent for en videnskabelig behandling af driftsliv og sindssyge og ikke nødvendigvis psykoanalysen som specifikt og ortodokst begrebssystem. Og hvad angår udpegning af freudianske projektioner: Fantastikken tematiserer som sagt ofte grænsen mellem det psykiske indre og det fysiske ydre, og en psykologisk æstetisk indfaldsvinkel bør forsøge at skelne mellem de tilfælde, hvor værket selv lægger op til, at (nogle af) de skildrede hændelser er fiktive eller decideret projektive, og tolkninger hvor personer eller begivenheder i fiktionsuniverset tolkes som projektioner af undertrykte tendenser i tiden eller hos forfatteren. Dracula er således ikke i fiktionsuniverset en paranoid projektion, men en reelt eksisterende person. Hvordan man så fortolker blodsugende vinterblege mandspersoner er et andet (men selvfølgelig beslægtet) spørgsmål.

At genren ligefrem skulle være forsvundet virker bestemt ikke plausibelt. Rent empirisk-fiktionshistorisk er det f.eks. urimeligt at aflive gysergenren ved århundredskiftet, når man ser på morbide efterkrigsforfattere som f.eks. Shirley Jackson og Roald Dahl og på firsernes horrorbølge med Stephen King, Dean R. Koontz og Clive Barker som storsælgende kolportører af over- og underjordiske blodigheder. Endvidere bedriver forfattere som f.eks. Svend Åge Madsen, Jorge Luis Borges, Gabriel Garcia Márquez, Italo Calvino, Thomas Pynchon, Flann O'Brien, Philip K. Dick, og Stanislaw Lem alle en eller anden form for virkelighedsproblematiserende fabulation, men disse forfattere lader sig nok ikke umiddelbart beskrive helt så enkelt af Todorovs systematik. Og den fantastiske *film* er jo i særdeleshed et fænomen, der ikke kan placeres i det 19. århundrede. Når det forekommer særdeles svært at godtage den meget snævre forståelse af genren som udelukkende determineret af og placeret i dette bestemte historiske fikspunkt som altså kan opsummeres i "det, der gik forud for Freud", er en nærliggende mulighed selvfølgelig blot at udvide kløften mellem dagliglivets og videnskabens diskurs til også at omfatte vore dage. Man må som sagt konstatere, at genren ikke rigtig døde men i stedet blev transformeret.

Litteratur på film. Todorovs teori er oprindelig en litterær teori, men dette er et filmtidsskrift: Som jeg lovede i indledningen vil jeg derfor i det følgende præsentere nogle eksempler på 'fantastiske film' og der er ganske mange filmatiseringer blandt dem. Det litterært-filmiske islæt var egentlig ikke tilsigtet (filmene er primært udvalgt på grund af deres tvetydighed i handlingsforløbene), og læseren er naturligvis velkommen til at finde nogle mere eksklusivt filmiske inkarnationer af den fantastiske tvivl, men jeg vil kort se på hvilken forskel, der er mellem de litterære og filmiske iscenesættelser af det fantastiske, når nu genren tilsyneladende boltrer sig i begge medier. Hvis genredefinitionen baseres på, at der skabes en særlig tvivl hos læseren, er det interessant hvordan det sker, og om der er væsentlig forskel medierne imellem.

For Todorov er den litterære fantastik et særligt stykke litterær akrobatik, idet fantastikken postulerer et lag af fiktion *inde i en allerede fiktiv verden*. I mange instanser af det fantastiske opfordres vi til at se den ene mulighed som reel, og den anden som imaginær eller indbildt. Denne kunstfærdighed ser han som en form for tematisering af litteraturens særpræg, idet han påpeger det absurde og finurlige i, at spro-

get aldrig kan være andet end fiktivt og 'forestillet'. I kontrast hertil er der strømninger inden for den moderne filmvidenskab, der vil hævde, at filmens grundvilkår er det præcis modsatte, i og med at film som udgangspunkt opleves som virkelighed, og først derefter som fiktion (se Grodal 2003, Anderson 1996). Om dette er entydigt sandt er nok diskutabelt, men det er klart, at filmens brug af billede og lyd nødvendigvis gør en forskel i gestaltningen af virkelighed og virkelighedsproblematisering.

Todorov påpeger, at den fantastiske litteratur ofte lader en jeg-fortæller berette om sine tvetydige oplevelser. På denne måde bliver fremstillingen grundlæggende filtreret som subjektiv, men en yndet teknik er samtidig brugen af eksplicit tvivlende sætningskonstruktioner som "det var som om..." eller "det syntes, som var det...". Sådanne indre overvejelser har film traditionelt set måttet omforme. Selvom *voice over* stadig bruges, er det ofte mere et ironisk end egentligt dramatisk virkemiddel, hvis det overhovedet benyttes til at problematisere billedernes egen fortælling. Det ville f.eks. virke åbenlyst fjollet at vise et spøgelse klart og tydeligt på billedplan, og samtidig lade en *voice over* proklamere, at "det var, som om et genfærd viste sig". Og den rene førstepersons-fortælling formidlet via såkaldt subjektivt kamera er bestemt ikke en teknik, som har haft stor succes på film, skræmmeeksemplet er *The Lady in the Lake*. Subjektivt kamera benyttes stadig, men kun som subjektiverende indklip i en mere objektiv fremstilling af den ydre verden. For at opnå en overordnet subjektiv tone er strategien som regel at lade vidensniveauet følge hovedpersonen, og det kan gøres på flere forskellige måder, den mest gængse er, at vi kun ser de begivenheder, som hovedpersonen har fysisk adgang til (jf. Schepelern 1972, Smith 1995). Denne strategi kan så suppleres med den umiddelbart lidt paradoksale men ikke så sjældent brugte indstilling, hvor filmen skildrer subjektive eller indre tilstande med den pågældende person *i* billedet, et eksempel er *Rosemary's Baby* og *The Innocents* (*De uskyldige*) nævnt nedenfor, et andet (og ekstremt) eksempel kan ses i *A Beautiful Mind*.

Overnaturlig tøven – på film. Førnævnte *The Turn of the Screw* er blevet filmatiseret mere end et par gange, med varierende resultater. En af de virkelig vellykkede er Jack Claytons *The Innocents*, hvor Deborah Kerr spiller den smukke, lidt sippede men velmenende barnepige Ms. Giddins, der overtager embedet efter sin nylig afdøde forgænger og langsomt mister grebet om sig selv og børnene. Giddins bliver mere og mere overbevist om, at hendes unge og angiveligt næsten lige så smukke forgænger gav efter for sine kødelige lyster over for den fascinerende men voldelige Quint, der også er afgået ved døden under dunkle omstændigheder. Hun bliver endvidere overbevist om, at de ellers uhyre velfriserede børn, Miles og Flora, har overværet denne utilbørlige hengivenhed i flere omgange, og at de næppe har haft godt af det. Selv her efter deres død efterstræber det afdøde par børnene. Men hvis bare den lille Miles vil indrømme, at han i virkeligheden har fortrængt sit problematiske forbillede Quints indflydelse, ja, så vil alt blive godt igen, og Quint vil ikke kunne påvirke knægten yderligere.

Det centrale problem i både film og bog er selvsagt genfærdene. Det bliver aldrig klart, hvad de vil børnene (deres fortidige udskejelser konkretiseres ej heller), og spørgsmålet er i forlængelse heraf, hvem

De uskyldige

de efterstræber, og naturligvis om de overhovedet eksisterer. Todorov mener som mange andre, at bogen er et gennemført eksempel på, at fokus forskydes fra selve handlingen til beskrivelsen af den, idet man som læser er så grundlæggende i tvivl om tingenes tilstand, at romanen i højere grad beskriver noget psykisk end fysisk eksisterende, uden dog at kunne læses som ren fantasi. Filmen genskaber meget af denne usikkerhed, primært i guvernantens samspil med de andre karakterer. I romanen hører Ms. Giddins f.eks. noget, hun slår hen som indbildning: "There had been a moment when I believed I recognized, faint and far, the cry of a child; there had been another when I found myself just consciously starting as at the passage, before my door, of a light footstep." (James 1994, s. 16). Senere dagdrømmer hun, at onklen kommer på besøg og anerkender hendes arbejdsindsats, og straks efter ser hun faktisk en mandsperson, der holder myndigt øje med hende fra et tårn i huset.

Begge scener er med i filmen, men vi er som tilskuere ikke det mindste i tvivl: Der er helt definitivt en stemme på lydsporet (godt nok en kvinde, der kalder på Flora), og manden i tårnet er tydelig, om end hans udseende ikke lige er til at skimte. For at skabe tvivl om denne håndgribelighed inddrager filmen de andre personer, og lader dem benægte, at der skulle være noget om snakken. Det bliver efterhånden udelukket for os, at de andre personer bare lyver, og dele af det 'objektive' billedsprog må altså forklares som enten ren indbildning, eller noget som kun guvernanten kan se, og det er i en forskydning

af den sidste sætning, Giddins finder sin egen forklaring på tingene: Kun hun ser problemernes sande karakter, børnene *må* også kunne se spøgelserne, men de nægter at indse eller anerkende det.

Filmen bevæger sig i krydsfeltet mellem de psykologiske problemstillingers realitet og den håndgribelige visualisering af dem. Hvad er virkelig virkeligt i fortællingen? Den rationelle forklaring er jo, at det hele selvfølgelig bare er noget guvernanten bilder sig ind. En lige så rationel forklaring er imidlertid, at børnene sandsynligvis er blevet traumatiserede af det omfattende omsorgssvigt, de er blevet udsat for. Dette psykologiske faktum opleves af børnene, de giver selv udtryk for det flere steder, og denne indsigt vokser gradvis sammen med guvernantens egen oplevelse af utilstrækkelighed og isolation.

Jeg er bestemt ikke tilhænger af håndfaste tildelinger af overjeg- og ids repræsentationer, men Ms. Giddins identificerer klart genfærdene med en korrumperende indflydelse, primært af løssluppen seksuel art, og spøgelserne kunne således opfattes som projektioner af de fortrængte seksuelle drifter. Rå sex stillet over for dybere følelser er jo et yndet modsætningspar i film og litteratur. Den (vulgær)freudianske analyse koncentrerer sig gerne om at se det sidste som en sublimering af det første, og opsnuser i forlængelse heraf eksempler på dobbelttydige jordskælv og/eller gennemboringer af div. kropsdele, men i forhold til en sådan analyse, som muligvis finder (en slags) berettigelse i film som *Friday the 13th*, er det her vigtigt at betone, at Giddins ikke bare er 'frustreret', som det hedder nu om dage, men også et følsomt, omsorgsfuldt og navnlig ensomt menneske. I guvernantens hjerte bor ønskedrømmen om at dele sit liv med en mand; James' lille roman er ikke bare en spøgelseshistorie, men også en udspekuleret kommentar til romaner som Charlotte Brontës *Jane Eyre*, og filmen handler således lige så meget om fatalt fordrejet kærlighed som om rå drift, hvad der gør den mere afdæmpet, men på sin vis også mere uhyggelig. Rollefordelingen mellem den charmerende, men fraværende onkel, den smukke, grusomme (og afdøde) Quint og endelig den nydelige lille Miles kollapser efterhånden, bl.a. i den måde husholdersken refererer tvetydigt til de forskellige mænd, men også i Miles' udseende og replikker. I Miles tørner de andre to maskuline størrelser sammen med drengens egen umodenhed (men nok ikke uskyld), og Giddins drages skæbnesvangert mod barnet, da han er det eneste reelt eksisterende 'mandfolk' i miles omkreds. Da hun endelig skifter til sin sorte kjole, er der ingen vej tilbage, og slutscenen er både rørende og ganske dristig. Filmen udmærker sig endvidere ved at have et par frysende uhyggelige scener med spøgeri i højt solskin, og den indledende sekvens hvor Kerr bevæger sig gennem parken er, ja, fantastisk: Den anamorfe Cinemascope-vidvinkel gør, at sceneriet i eventyrlig dybdeskarphed nærmest folder sig ud omkring hende, mens hun uberørt vandrer gennem det fortryllende landskab.

Robert Wises *The Haunting* (*Spøgeriet på Hill House*), efter Shirley Jacksons roman *The Haunting of Hill House*, har mindre landidyl og en mere ekspressionistisk stil. Grundfiguren er imidlertid den samme: Er der virkelig tale om overnaturlige begivenheder, eller er den kvindelige hovedperson 'bare' ved at få et paranoid-psykotisk tilbagefald? Vor heltinde virker unægtelig lidt skrøbelig og forvirret allerede fra starten. Nogle af begivenhederne sker kun omkring hende uden andre vidner, og da filmen arbejder målrettet med

forvrængende optikker og klipning, er det plausibelt at tolke det vi ser, som det, den stakkels kvinde ser. Men i filmen er der også flere scener, hvor spøgeriet virker mere objektivt skildret. En dør opfører sig f.eks. ganske urimeligt overnaturligt ved at bevæge sig, som var den levende, og alle personerne ser det og reagerer tydeligt på det. I sådan en scene kan spøgeriet dårligt være noget, hovedpersonen bilder sig ind, men på den anden side opfører hun sig mere og mere hysterisk, og vi ved fra karakterernes samtaler, at hun har været 'syg' før. Både film og roman foretager således en håndfast helgardering ved at sandsynliggøre, at vi her har en både/og-situation, hvor det dæmoniske hus ganske enkelt er ude efter vores stakkels heltinde, måske fordi hun er ekstra modtagelig, for både overnaturlig og anderledes almenmenneskelig psykisk terror. De andre personer er tilsyneladende langt bedre i stand til at leve nogenlunde komfortabelt med deres møde med det overnaturlige, angiveligt ved at ignorere eller måske endda fortrænge det. Denne luksus er ikke den kvindelige hovedperson forundt.

Polanskis *Rosemary's Baby* (efter Ira Levins roman) er et andet eksempel på en film, der er prototypisk fantastisk i sin vekslen mellem to lignende hypoteser. Enten er stakkels Rosemary offer for en sammensværgelse af satanisk art, eller også er hun ved at udvikle en psykose, og vi tror nok mest på det første, selvom filmen langt hen ad vejen leger med tesen om, at det måske bare er noget pigebarnet bilder sig ind – der sker jo så meget med krop og sind, når man går hen og bliver gravid. Polanski er i det hele taget en interessant instruktør hvad angår okkultisme og sindssyge, idet størstedelen af hans film kredser om, at hovedpersonerne (måske) lider af mere eller mindre ritualiserede vrangforestillinger. Hans film holder sig gerne tæt op ad en ustabil hovedpersons oplevelser, men i f.eks. *Repulsion* og *The Tenant* lader filmene os i visse nøglescener forstå, at der er tale om indbildninger ved at vise os klip af en mere objektiv verden, der ikke virker så forvrænget, både rent optisk og ved at lade mere psykologisk realistiske personer optræde.

Friedkins *The Exorcist* (*Eksorcisten*), efter W.P. Blattys roman, opbygger en fantastisk spænding i første del, hvor den moderne lægevidenskab ved hjælp af sine scanningsapparater og neuropsykologiske teorier forsøger at bortforklare det, som efter et stykke tid viser sig at være gode gamle Beelzebubs værk. Det er fristende at se Djævelens entre som en konsekvens af, at der i den grad lader til at mangle en mand i husholdningen, og teenagere står jo på tærsklen til en kompliceret verden af problematisk og ukontrollabelt begær. Igen er det ønskedrømme *gone frightfully bad*, men selvom filmen fyrer godt op under de freudianske gryder, er der ikke blot tale om fortrængning eller indbildning på handlingsplanet, Satans tilstedeværelse er fysisk håndgribelig. Her skal der ikke ledes med lys og lygte efter en tematisering af psykose, men psykoanalyse er blevet til neurologi og psykofarmaka som Thorazine og Ritalin. Lige meget hjælper det, der skal anderledes arkaiske midler til. *The Exorcist* er således et eksempel på, at den hvide magis kausale system modsvarer den sortes (jf. Torben Grodals artikel andetsteds her i tidsskriftet).

Det er imidlertid ikke altid, at en sådan godartet trolddomskunst er tilgængelig eller tilstrækkelig, og i mange af filmene er udvejen hverken hvidløg eller sølvkugler men døden. John Baxters problemer i Roegs nyklassiker *Don't Look Now* (*Rødt chok*), efter en novelle af Daphne du

Rosemary's Baby

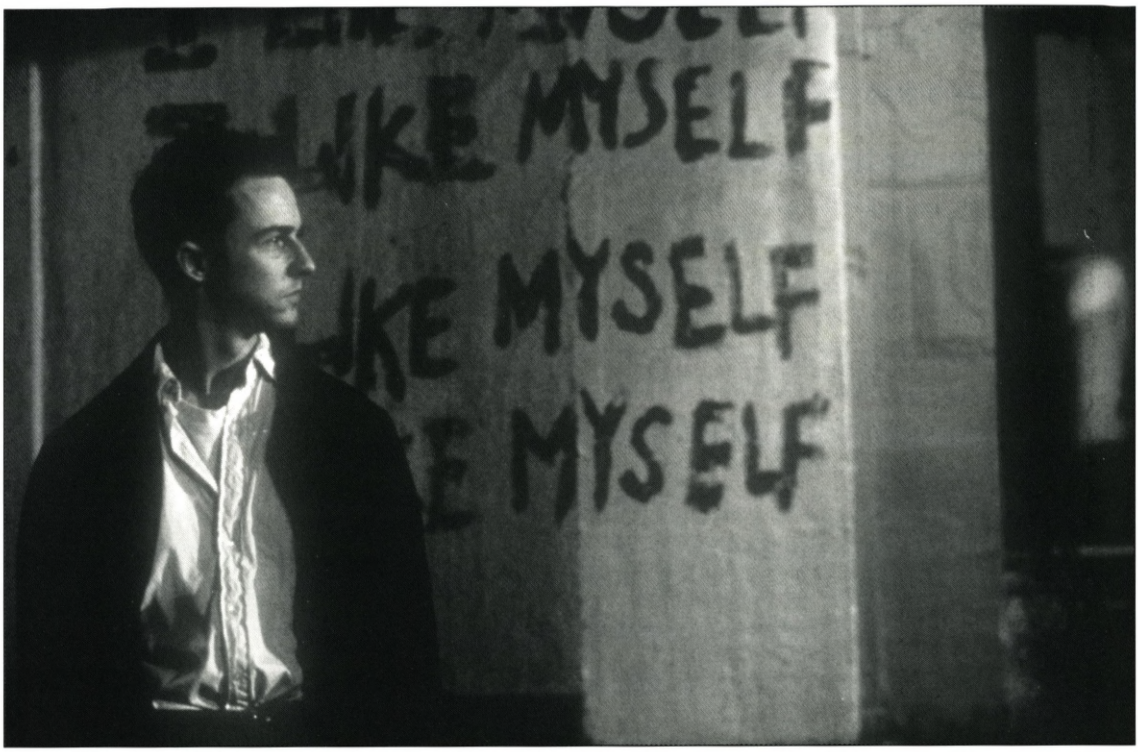
Maurier, viser sig at være af denne art. Efter datterens død er det som om virkeligheden forsøger at fortælle Baxter et eller andet, der ligger ud over hans rationelle arkitektforståelse af den, og da Roegs komposition samtidig foretager en serie foruroligende spring i tid og rum, er vi som tilskuere også på herrens mark. Med ét ord kunne filmen beskrives som 'usynkroniseret', og det på flere niveauer. Et andet usædvanligt træk ved filmen er, at John ikke rigtig reagerer på de synske glimt, han tilsyneladende får, og han er ikke en gang halvt så foruroliget som den gennemsnitlige tilskuer. Roegs film er et eksempel på en filmform, der skaber tvivl om begivenhederne ved konstant at problematisere billedsproget og personernes reaktioner, bl.a. gennem den virtuose tvetydighed omkring vidensniveauet: Ser vi det, John ser, eller ser John (kun noget af) det, vi ser?

Hitchcocks mesterværk *Vertigo* er også udpræget fantastisk (og psykoanalytisk) i sin indledende kredsen omkring både Scottys og Madeleines mulige sindssyge med den tredje mulighed, at afdøde Carlotta Valdes har besat Madeleine. Jeg har for meget respekt for denne film til at forsøge en helhedstolkning her, så jeg vil i stedet gøre opmærksom på den særprægede lille scene, hvor den søde gamle dame nægter at have set "Carlotta" på hotellet, og hun efterfølgende er forsvundet. Dette gør for alvor Scotty usikker på, hvem eller hvad det er han skygger, men det viser sig jo, som bekendt, at det overnaturlige blot var iscenesat som del af et morderisk komplot, så bedstemoder løj nok på Judys opfordring. En lignende jordbunden djævelskhed er også motoren i Henri-Georges Clouzots *Les Diaboliques*

(*Rædslernes hus*), hvor konen tror sig forfulgt af sin mands genfærd, men ender med at blive offer for en anden morderisk sammensværgelse, end den hun selv oprindelig medvirkede i. Her er det altså så afgjort det illusorisk fantastiske, der spilles på, og hvis filmene i øvrigt virker beslægtede, er det måske fordi det uhyre produktive forfatterteam Boileau-Narcejac har leveret forlæggene i begge tilfælde.

Dreyers *Vampyr* (efter novellen *Carmilla* af J. Sheridan Le Fanu) sætter også tilskueren i en form for tvivl om begivenhedernes status. Filmen er notorisk svævende og drømmelignende, og det er nærliggende at henlægge den unge David Grays ret særprægede oplevelser til en form for imaginær verden. David Bordwell har analyseret *Vampyr* (i Bordwell 1981), og han mener, at filmen konsekvent underminerer vores muligheder for at skabe et entydigt filmisk univers. Hvor det klassiske filmsprog tilstræber entydighed i tid, rum og årsagsforhold er *Vampyr* konstant tvetydig; f.eks. bevæger skygger sig uafhængigt af de belyste genstande, og personer bevæger sig ind og ud af rummene på forvirrende måder. Noget egentligt realitetsniveau er det altså næsten umuligt at lokalisere, og filmen er således et sjældent eksempel på en film, der opfordrer til en 'poetisk' læsning, den er næsten mere digt end fortælling.

Vredens Dag (efter Hans Wiers-Jenssens skuespil *Anne Pedersdotter*) er stærkere forankret i virkeligheden. Selvom filmen er voldsomt stiliseret i både kameraføring og skuespil, kan den næppe læses som en poetisk metafor. Også her spiller seksualiteten en rolle, og meget var nok gået anderledes, hvis Absalon havde snakket mindre med Gud, og mere med sin unge hustru. Men her er umiddelbart ingen projektion eller legemliggørelse af drifterne, udover selvfølgelig personernes handlinger. Det grundlæggende spørgsmål i filmen er ikke begivenhedernes grad af virkelighed, men hvorvidt den unge Anne rent faktisk har myrdet Absalon ved hekseri. Filmen udviser en provokerende ambivalens omkring dette spørgsmål om skyld, bl.a. fordi der hverken er spøgelser, drømmesyn eller flyvende teenagere til at stadfæste det overnaturliges eksistens (eller mangel på samme). I stedet er der kun ét handlingsplan, og det fantastiske er her en afart af det illusoriske, idet spændingen bindes op på spørgsmålet om de skildrede begivenheders årsag. Om dødsfaldet selv er der jo ingen tvivl, men er den reelle grund til dødsfaldet virkelig 'bare' et hjerteslag forårsaget af Annes kolde ord? Vi har set, at hun er i stand til at påvirke den unge Martin med sit blik og begær, men det er jo langt fra overnaturligt. Hun ønsker Absalon død, og ude i mosen føler han i samme øjeblik "døden stryge tæt forbi hans ærme", men samtidig har Absalon selv sagt, at han før har følt dødens nærhed. Filmen dyrker sammenfaldet mellem det psykologisk realistiske eller sandsynlige og en forestilling om overnaturlig kausalitet, og spørgsmålet er, hvilken magt Anne egentlig har over sine omgivelser. Når Martin spørger hende "Havde du magt til at ønske ham død?", er det emblematisk for filmen: Enhver har naturligvis magt til at ønske, men for at få disse ønsker *opfyldt* kræves normalt en grad af fysisk handling. Er det at tænke handlingen en handling i sig selv? Filmen selv giver intet klart svar. Hvorvidt svaret på dette spørgsmål kræver en religiøs metafysik giver Casper Tybjerg en interessant diskussion af i en artikel om *Ordet*, der også vakler mellem dagligdag og overnaturlighed, denne gang dødens uafvendelighed over for den mirakuløse genopstan-



Fight Club

delse. Her er Tybjerg inde på, at Dreyer selv ikke nødvendigvis troede på Guds evne til at udrette mirakler, men derimod på troens og sindets styrke (jf. Tybjerg 2003). I den forklaringsmodel er det hverken Satan eller Gud, men vores bevidsthed, der rækker ud og ændrer på sagerne. En sådan parapsykologisk forklaring er nok overnaturlig, men ikke religiøs.

Mange af de ovennævnte film skaber tvivl om det subjektive overnaturlige ved at lade det støde sammen med en mere intersubjektiv konsensus, og ofte er gyserforfatternes og -instruktørernes fornemmelse for den sociale fremmedgørelse ganske skarp, hvor omverdenens frysende mistro til hovedpersonerne skaber næsten lige så megen uhygge som spørgsmålet om virkelighedens beskaffenhed. Det er ikke altid til at sige, hvad der kommer først af årsager eller virkninger, hvad der jo ikke gør filmene mindre spændende. Derudover kan det være ganske svært at opretholde det skel, som jeg indledende opfordrede til, altså skellet mellem det, som i fiktionen skal opfattes som indbildte projektioner af psykiske tilstande, og det, vi som fortolkere kan opleve som både reelt eksisterende i fiktionsuniverset og samtidig symbolsk og/eller projektivt. Filmene selv er i høj grad med til at gøre dette skel problematisk, bl.a. fordi de er "postfreudianske" og på den vis psykologisk selvbevidste. Populariseret psykoanalyse har været en del af Hollywoods faste motivkatalog fra starten af 40'erne og fremefter (jf. Bordwell, Staiger og Thompson 1985 og Smith 1995).

Moderne uvirkelighed. Både David Finchers *The Game* og *Fight Club* har hovedpersoner, der har problemer med realitetsvurderingen. I *The Game* er Michael Douglas' karakter muligvis arveligt belastet med selvmordstanker, muligvis offer for en gigantisk sammensværgelse eller måske bare endnu en "yuppie with problems", rigdom har det jo med at gøre folk lidt sære. Endnu engang er forklaringen nær det illusoriske, det hele viser sig bare at være en iscenesat ferie i voldspornoland, og Douglas er efter endt uvirkelighedstrip blevet rask nok til at tage på arbejde igen uden at stresse for meget. I *Fight Club* (efter Chuck Palahniuks roman) kommer den ovennævnte åbenlyse tematisering af sindssyge klart til udtryk. Filmen er ikke nogen egentlig tvivlsfortælling, men den er et interessant bud på filmatisering af psykotiske forvrængninger, og den er i øvrigt et eksempel på, at dette gøres ved hjælp af en førstepersons-fortæller. Her knyttes uvirkeligheden også til det moderne kontor- og kulturlandskab, men de to kontrasterende versioner er imidlertid på mere spidsfindig maner flettet ind i det samme billedplan, og vi anmodes således på et fremskredent tidspunkt i filmen om at frasortere Brad Pitts Tyler Durden og alle hans excesser som en projektion af paranoide vrangforestillinger. Her kan det pludselig blive lidt svært at huske, hvordan det hele hænger sammen, hvem slog hvem, hvem har været i seng med hvem, og hvem har egentlig sprængt hvad i luften? Det bliver klart, at Tyler har været fortællerens imaginære ven i flere sammenhænge, men fortælleren har åbenbart også "været" Tyler, bl.a. de par gange hvor han har brugt en større mængde præservativer sammen med Marla. Her er det altså fortællerens mere virile sider, der spaltes ud rent psykisk og visuelt, men samtidig assimileres rent fysisk: Marla har næppe dyrket hed sex med en psykisk projektion. Derudover er der på et tidspunkt før afsløringen lagt op til en form for homoseksuel tiltrækning mellem fortælleren og Tyler, idet Tyler foretrækker dels at gå i seng med Marla og lege macholege med en ung blond fyr, i stedet for at være sammen med fortælleren. Sidstnævnte føler sig særdeles forsmået og afvist, og smadrer efterfølgende den unge blondines ansigt fuldstændigt. Fortælleren viser sig altså at have været småforelsket i sit mere maskuline selv, og den narcissistiske mandeverden i kælderen nedenunder baren negeres vel ikke helt i slutningens håndtryk mellem mand og kvinde, mens de nyder det grimmes undergang på den anden side af ruden. Tyler er endeligt bortvist, og hovedpersonen kan komme videre med sit projekt, som lidt løst formuleret lader til at være integrationen af det fysiske og det psykiske: Han er ved vejs ende en handlekraftig heteroseksuel slagsbror i balance med sig selv og sit antikapitalistiske terrorforetagende. Afsløringen af psykosen har den særprægede effekt, at når den psykiske oprydning er foretaget, skal det storstilede 'Project Mayhem' stadig tages for pålydende, hvad undertegnede havde lidt svært ved. Ikke fordi det er dybt amoralsk, men snarere fordi det er lige så utroværdigt skildret som resten af udskejelserne. Men det er nok en pointe, og vel slet ikke en af de dårligere. Og trods filmens insisterende uvirkelighed formår de indledende scener med terapi-grupperne dog stadig at fremstå som yderst håndgribeligt urovækkende i deres egentlige surrealisme.

Helt en passant benytter Cameron Crowes *Vanilla Sky* sig af en lignende bagudrettet afsløring med indlagt detektivisk psykoterapi på handlingsplan. Jeg vil ikke

komme nærmere ind på denne særprægede klods af en film, udover at holdet bag fortjener en lille smule ros for ikke bare at genindspille Alejandro Amenabars *Abre los Ojos*, men også hente mere inspiration i de bøger, som Amenabar tilsyneladende oprindelig har planket – nemlig Philip K. Dicks. Dicks forfatterskab er et næsten endeløst katalog over virkelighedsproblematiserende situationer, og hvis man er frisk på lidt science fiction-fantastik fra det stofpåvirkede overdrev, kan man passende starte med romanen *Ubik* - det er stadig destilleret fremmedgørelse på tryk. I mange af sine noveller og romaner starter Dick med at beskrive et dybt excentrisk fremtidigt univers, for derefter at problematisere denne 'virkelighed' med et yderligere lag, gerne af paranoid skizofren art. Forfatterskabet demonstrerer meget tydeligt, at *realisme er en relativ størrelse, og dermed også fantastikken*. Det første fiktive plan kan dårligt kaldes realistisk, men da det markeres som handlingens realplan i forhold til et alternativt imaginært ditto, opstår en form for fantastisk tøven alligevel.

I filmens verden er David Lynch et af de mere oplagte eksempler på en sådan strategi, han er ofte næsten for fantastisk til at Todorovs skillelinie rigtig kan bruges til noget – andet end et vagt udgangspunkt. Lynch starter stort set altid et sted inde i drømmeland og fletter derefter sine handlingstråde uhæmmet ind og ud af hovederne på sine karakterer, men ofte er der alligevel tale om en dualistisk struktur. *Wild at Heart* er ligesom flere af de ovennævnte en filmatisering, men Barry Giffords roman er et stykke helt straight americana-realisme uden anden fantastik, end den landskabet selv leverer. Det fantastiske islæt i filmen står altså for Lynchs egen regning, og det er efter min mening lidt uklart, om det er Lynch eller Lula, der har et problem med at holde Big Tuna, Kansas og Oz helt adskilt, men filmen er så tilpas *weird* på realitetsplanet, at de fleste jeg kender ikke undrede sig det mindste over netop dette aspekt. Spørgsmålet er, om der er en anden virkelighed, end den vi umiddelbart ser, og Lynch giver en slags svar i tv serien *Twin Peaks*, hvor byen fra titlen starter med at ligne et lidt provinsielt men ellers ganske almindeligt sted. Det bliver imidlertid hurtigt klart, at alt bestemt ikke er som det ser ud til, og uhyggen siver lige så stille ind i vores verden fra *The black Lodge* på den anden side, hvad der i øvrigt gør *Twin Peaks* til et særtilfælde i instruktørens værkkatalog, da serien klart identificerer ondskabens sted som et helt andet sted end græsplænen bag det hvide stakit eller parkeringspladsen bag Winkie's.

Den dobbelte realitet er grundpræmissen i serien og den efterfølgende *Fire Walk With Me*, og visse af karaktererne er i stand til at begå sig i begge verdener, men om de hinsidige væsener vitterligt er flygtige ånder, der mangler en krop eller om de bare er excentrisk trailertrash ligger hen i det uvisse. Det er således et åbent spørgsmål hvordan Killer Bob egentlig ser ud, når han er på besøg i vores verden, men dobbeltgængermotivet får lige et vrid, inden det overføres på hele lillebysamfundets pseudoidyl. Alle viser sig jo at have en dobbelt dagsorden og en skyggeside, men den eneste, der for så vidt er ærlig nok til at have to adskilte fremtoninger er stakkels Leland Palmer: Hans dårlige nerver er virkeligt og i den grad uden på jakkesættet, mens alle andre bare passer deres arbejde og begår mord eller bedrag i den samme skikkelse som de "straightfaced liars" de er.

Hovedpersonen i *Lost Highway* er også for alvor personlighedsspaltet, men her er

det mere kryptisk hvor den cykliske historie starter og slutter. Bill Pullmans karakter bliver pludselig til en teenagemekaniker, der hurtigt roder sig ud i en værre historie, for derefter igen at blive til Pullman, alt imens Patricia Arquette spiller kvinderne med den krop, der driver dem begge til vanvid. En nærliggende fortolkning er, at den første person forsøger at modellere en alternativ historie, hvor han selv spiller en mere uproblematisk rolle i forhold til det begærede objekt, som han er raget decideret uklar med. Undervejs er der imidlertid noget der går galt, og det er som om en anden og mere negativ bevidsthedsstrøm overtager forløbet. Om dette skyldes Manden med Kameraet, hovedpersonens samvittighedsforpestede og underbevidste angstfantasier eller instruktørens ditto er på pirrende vis totalt ambivalent. Lynch har selv kaldt filmen for en 'psykisk fuga'. Man gruer for, hvordan partituret mon ser ud, men det kan umuligt være mere særpræget end det til *Mulholland Drive*, hvor realitetsplanet viser sig at være forankret i den unge lyshårede pige fra landet og hendes drøm om at blive til noget stort i Englenes By. Her er der ganske givet en slags tøven i vores fortolkning af tingene også i indledningen, men nok ikke mere end det altid er tilfældet med Lynch. Det egentlige virkelighedsplan åbenbares først i sidste del, og ligesom i *Lost Highway* er det plausibelt, at der er tale om en slags skyldbevidst genskrivning af et tragisk forløb, som stakkels Diane imidlertid ikke har den totale kontrol over, denne gang dog i omvendt rækkefølge; først ukontrollabel og *unheimlich* ønskedrøm, derefter forklarende realplan, hvor det flydende rollespil mellem karaktererne (måske) afsløres. Ligesom i *Fight Club* og *Vanilla Sky* er der brug for en retroaktiv logik for at få trådene redt ud, men kabalen går nok ikke op, selvom man lægger den et par gange, og der er måske mere end én styrende bevidsthed på spil i Dianes forskudte ønsketænkning. Hvor den klassiske fantastik og *Fight Club* stadig opretholder en form for entydighed i forskellen på projektion og virkelighed, antyder Lynch en form for løsning, men saboterer samtidig konstant gådeløsningsaspektet. Lynch er i det hele taget yderst ferm til at smelte kryptiske antydninger af overnaturlighed og amerikanske hverdagsgrotesker sammen: For at parafrasere Todorov, så er det som om Lynch må tage udgangspunkt i virkeligheden for at afvise den så meget desto grundigere.

En fantastisk teori? Og man kunne fortsætte med mange flere eksempler. I stedet vil jeg afslutningsvis vende tilbage til teorien og kort berøre et par problemer. Jeg håber at de foregående afsnit har demonstreret, at Todorovs teori kan have sin berettigelse som analytisk optik, men samtidig kan aspekter af det teoretiske standpunkt naturligvis diskuteres.

For det første er det indlysende, at når man sætter tvivlen i centrum for den fantastiske genre, så indskrænker man feltet. Meget af det man i dag kalder fantastik, f.eks. de to storgenrer som på amerikansk benævnes *fantasy* og *science-fiction*, beskæftiger sig måske med det over- eller unaturlige, men berører ret sjældent tvivls-spørgsmålet, og det er under alle omstændigheder ikke påkrævet. Hverken *Star Wars* eller *The Lord of the Rings* har således nogen tvedeling indbygget i deres struktur. Her optræder det overnaturlige med en nødvendig selvfølgelighed, der ikke opfordrer læseren til at sætte spørgsmålstegn ved begivenhedernes status; hele pointen er, at det fantastiske fremstilles realistisk.

Den polske forfatter Stanislav Lem har også brokket sig over, at Todorovs tvivlsdefinition er alt for snæver til at kunne betegne fantastik i almindelighed, men hans argument er, at ægte fantastik er tvivlsom på langt mere komplekse måder end Todorovs optik tillader. Med sit fokus på allerede anerkendt og dermed relativt uproblematisk genrelitteratur fra det 19. århundrede har Todorov afskåret sig fra at sige noget som helst interessant om egentlige moderne fantastiske mesterforfattere som f.eks. Borges – og Lem selv. Han mener ikke, at den 1-dimensionelle modstilling mellem naturvidenskab og overnaturlighed er umiddelbart brugbar, og han giver selv et forslag til en art "n-dimensionel poetik" med en del flere parametre for fantastik. En af Lems pointer er, at moderne avantgardefantastik skaber tvivl om, hvilken slags tekst, der er tale om: Er dette en reel eller fiktiv religiøs tekst, er dette et stykke ægte historisk filosofi eller en fiktiv gennemgang af en forfatteropfunden filosof, er dette en rigtig boganmeldelse eller en fiktiv en af slagsen? Her er der, så vidt jeg kan se, en interessant parallel til den måde nogle instruktører arbejder med fakta og fiktion. Lars von Triers *Idioterne* og Abbas Kiarostamis *Close Up* er således et par eksempler på en moderne tvivlstilstand, der angår begivenhedernes virkelighedsstatus.

Generel ambivalens. Todorovs tvivlsdefinition er blevet udsat for en udvidelse i min gennemgang af eksempler, idet jeg ikke har holdt mig til film der iscenesætter det overnaturlige, men også inkluderet enkelte, der simpelthen er ambivalente omkring handlingsforløbet. Todorov siger selv, at den narrative struktur, som han udleder, ikke er specifik for det fantastiske, men snarere for det han kalder "den tvetydige synsmåde". Sådanne fortællinger præsenterer læseren for to inkompatible fortolkningsmodeller, men disse udgøres ikke nødvendigvis af det naturlige og det overnaturlige. Torben Grodal har påpeget (i Grodal 1997), at for at opnå en reel følelseseffekt (kognitiv dissonans) skal ambivalensen iscenesættes på et niveau, der angår en grundlæggende forståelse af vores dagligdag, og at det f.eks. i Crichtons *Coma* (romanforlæg af Robin Cook) sker ved, at hovedpersonen og vi stilles over for to teser: Enten gør lægevidenskaben uselvisk alt for at redde liv, eller også slår lægerne simpelthen mennesker ihjel for profit, og det viser sig jo desværre at være det sidste, der er tilfældet i filmen. I *Three Days of the Condor* (*Tre døgn for "Condor"*), efter James Gradys roman, bliver Robert Redfords opfattelse af sin arbejdsplads stillet i et stærkt tvivlsomt lys. Hans figur må vælge mellem en regering, der enten varetager borgernes rettigheder, eller derimod systematisk og ovenud kalkuleret krænker dem. Her er det den politiske virkelighed, der viser sig fra sin mindre behagelige side. Paranoia-thrillers vil typisk have en sådan tvetydig struktur indtil vendepunktet, hvor den modbydelige sandhed åbenbares.

Man kan altså sagtens finde eksempler på tvivlsnarrativer, der ikke involverer det overnaturlige, men som både Todorov og Grodal påpeger, er der en glidende overgang mellem det almindelige og det sære, og det er således svært at trække en skarp og almen grænse for hvornår vi berører det overnaturlige. Overtro i bred forstand er jo et utal af diskutable kausale netværk, hvis primære kendetegn er, at de ikke umiddelbart anerkendes af videnskabelig konsensus, og en tv-serie som *The X-Files* viser, at der sagtens kan skabes masser af forbindelser mellem det politiske, det naturvidenskabelige og det overnaturlige. I

Adrian Lynes *Jacob's Ladder* blandes det hele: Her er hovedpersonen bange for at være blevet sindssyg, fordi han ser bibelske motiver i sin dagligdag, og forklaringen er tilsyneladende, at han er blevet udsat for et kemisk eksperiment iværksat af hans forræderiske regering under dens fatale krig i Vietnam.

Udtoning. Todorovs teori om det fantastiske er mere omfangsrig og nuanceret end jeg her har kunnet redegøre for, og skellet mellem det naturvidenskabelige og det overnaturlige er på mange måder et kunstigt og problematisk skel. Jeg håber imidlertid at have demonstreret, at mange af filmene henter en eller anden form for spænding i at postulere et problematisk forhold mellem disse to størrelser. Skellet er groft, men det skal ses som et synspunkt, en arbejdshypotese. Når jeg andetsteds i artiklen har brugt ordet optik metaforisk, er det således ikke tilfældigt – teori er det, man holder op mellem sig selv og verden, og for mig at se er der intet modbydeligt i at have én (teori, altså), der fremhæver de store linier. Todorovs tvivlsteori fremhæver visse træk ved en type fiktion, den skaber så at sige denne type ved at fokusere på helt bestemte træk i værkerne. Men dette ene stykke slebet glas behøver jo langt fra at rumme alle de lovmæssigheder, vi ved værkerne former sig efter. Og som det fremgår af det ovenstående, er det under alle omstændigheder besværligt, men til tider også spændende, at forsøge at udrede, hvorvidt fortolkninger holder vand, eller om det hele bare er noget, man bilder sig ind.

Litteratur

Anderson, Joseph D. (1996): *The Reality of Illusion*, Southern Illinois University Press

Bordwell, David (1981): *The Films of Carl-Theodor Dreyer*, University of California Press

Bordwell, D, Staiger, J. og Thompson, K. (1985): *The Classical Hollywood Style*, Routledge

Grodal, Torben (1997): *Moving Pictures*, OUP

Grodal, Torben (2003): *Filmoplevelse*, Samfundslitteratur

James, Henry (1898/1994): *The Turn of the Screw*, Penguin

Lem, Stanislaw (1974): "Todorov's Fantastic Theory of Litterature", Science Fiction Studies, vol. 1, no.4 fall 1974 http://www.depauw.edu/sfs/backissues/4/lem4art.htm

Schepelern, Peter (1972): *Den fortællende film*, Munksgaard

Smith, Murray (1995): *Engaging Characters*, Oxford University Press

Todorov, Tzvetan (1970/1989): *Den fantastiske litteratur*, Klim

Tybjerg, Casper (2003): "The Sense of The Word" in Højbjerg, L. og Schepelern, P. *Film Style and Story*, Museum Tusculanum Press

The X-Files

Skumringszonen

Den fantastiske tv-serie

Af Brian Petersen

> Det fantastiske, det er den tøven, et menneske, der kun kender naturlovene, fornemmer, stillet over for en tilsyneladende overnaturlig hændelse. (Todorov: 28)

Sådan lyder i al sin enkelhed Tzvetan Todorovs definition af begrebet som han ser udfoldet i en bestemt type litteratur fra sidst i 1700-tallet og frem til begyndelsen af 1900-tallet. Centralt for disse værker, der tidligere fik påhæftet prædikater som "gothic novels" og "ghost stories", er, mener Todorov, en narrativ og tematisk flertydighed, der fastholder læseren i en spændt *tøven* mellem en naturlig og en overnaturlig forklaring på fiktionens gåde. Først til sidst træffer han sin endelige beslutning:

> han vælger den ene eller den anden løsning og forlader derigennem det fantastiske. Beslutter han, at virkelighedens love forbliver intakte og gør det muligt at forklare de beskrevne fænomener, siger vi, at værket tilhører en anden genre: det uhyggelige. Hvis han derimod beslutter, at man må antage nye love for naturen, gennem hvilke fænomenerne vil kunne forklares, træder vi ind i det vidunderliges genre. (Todorov: 42).

Det fantastiske er altså ikke nogen egentlig genre, men må lokaliseres i grænselandet mellem *det uhyggelige* og *det vidunderlige*, nærmere bestemt i en eksalteret læseoplevelse, hvor læseren tøver mellem to sandsynlighedsscenarier og mulige udfald på historien. Det er de færreste fantastiske fortællinger, hævder Todorov, der opretholder denne limbo hele vejen igennem og dermed kan kaldes *slet og ret fantastiske*.

Det er en pointe hos Todorov, at psykoanalysens indtog betød dødsstødet for den fantastiske litteratur, fordi det ophævede den sociale censurs tabuisering af 'genrens' underliggende temaer (1). Selvom dette ikke er stedet for en dyberegående kritik (se i stedet Andreas Gregersens artikel i nærværende Kosmorama) og det er med rent narratologisk sigte, at jeg tager afsæt i Todorov, må det alligevel bemærkes, at der intet belæg er for, at Freuds opdagelse af det ubevidste på så bastant vis skulle have fordrevet det fantastiske fra fiktionen til den menneskelige psyke. Tværtimod har det oplyste 20.århundredes populærkultur budt på adskillige navnkundige værker, der kan siges at narrativisere den fantastiske tøven, ligesom vampyrer, fabeldyr og dæmoner ufortrødent huserer videre på biografлærredet og i tv-serier som *The X-Files* (1993-2002, *Strengt fortroligt*), *Buffy the Vampire Slayer* (1997-2003, *Buffy vampyrernes skræk*) og *Angel* (1999-).

Jeg vil indledningsvis kigge nærmere på et par spillefilm fra navnlig horrorgenren, hvis tematik kredser om det metafysiskes eventualitet. Fokus er her på slutningens betydning, hvilket vil være min indfaldsvinkel til tv-seriens særlige *case*; tesen er, at *serialiteten* implicerer en narrativ tøven, og at tv-seriens fascinationskraft netop skal søges i, at den udspiller sig i denne fantastiske zone, hvor intet er endeligt afklaret og alle muligheder åbne - samtidig med at slutningen altid lurer lige rundt om næste afsnit.

Den fantastisk-uhyggelige film. I Henri-Georges Clouzots *Les diaboliques* (1955, *Rædslernes hus*) går den myrdede skolebestyrer Delasalle tilsyneladende igen, og dét med så gruopvækkende eftertryk, at det skræmmer livet af hans hjertesvage hustru. Ikke så snart hun har udåndet, før det går op for publikum, at hendes død var planlagt og 'spøgeriet' djævelsk sat i scene af ægtemanden og hans elskerinde, som vil have fingrene i konens formue. Med andre ord var madame Delasalle lidt for hurtig til at antage eksistensen af *det vidunderlige*, mens vi, publikum, kan notere os, at vi har set, hvad Todorov ville kategorisere som en *fantastisk-uhyggelig* film.

Samme kategori tilhører Hitchcocks *Vertigo* (1958, *En kvinde skygges*), men her forlades det fantastiske på en mindre brat og mere elegant orkestreret måde. Gradvist går det op for først publikum, siden også for den traumatiserede Scottie, at han har været brik i et mindst ligeså diabolsk (og usandsynligt) mordkomplot: At Madeleine, kvinden, han blev hyret til at skygge af hendes mand, Gavin Elster, forelskede sig i og så kaste sig i døden, *hverken* er død *eller* den kvinde, hun ud-

The Blair Witch Project

gav sig for at være; at hun, Judy, derimod var Elsters elskerinde og medskyldig i mordet på den *rigtige* Madeleine. Madeleines gådefulde trancetilstande og besættelse af sin oldemor, Carlotta Valdes, der har afstedkommet Scotties, og tilskuerens, fantastiske tøven, viser sig at have været et slør af bedrag; formålet har været at sikre Scotties vidnesbyrd om "Madeleines" mentale uligevægt og selvmord, så Elster kan indkassere sin kones livsforsikring (2). *Vertigo* vælger dermed den rationelle udvej - men bevarer sin fantastiske nerve: Som en sidste ironisk volte, der er kulminationen på en kompleks og flerlaget gentagelsesstruktur, styrter Judy, efter sin tilståelse, ud fra samme kirketårn, Elster kastede sin kone ud fra - i forskrækkelse over at en sort skikkelse pludselig rejser sig bag Scottie. Skyggen viser sig at være en harmløs nonne, som har hørt stemmer fra tårnet, men for et foruroligende og for filmen kvintessentielt øjeblik, er Judys rædsel lig vores fantastiske forventning om, at Madeleine/Carlotta er vendt tilbage fra de døde.

Den fantastisk-vidunderlige film.
Heroverfor har vi en gruppe film, der følger det fantastiske til dørs med en accept af det overnaturlige, hvorfor de med Todorov må indordnes som *fantastisk-vidunderlige.*

I Tourneurs *Cat People* (1942) forsøger en psykiater at overbevise den nygifte Irene om, at den forbandelse, hun tror vil forvandle hende til en leopard i tilfælde af seksuel ophidselse eller jalousi, er ren og skær indbildning. Næsten hele vejen igennem lades publikum i tvivl om, hvorvidt hun faktisk *er* et sådant kattevæsen. Først til sidst, da psykiateren må overvære hen-

des skinbarlige metamorfose og bliver dræbt af bestiet, vælger fortællingen endegyldigt side. "She never lied to us", konkluderer Irenes ægtemand, og vi med ham, da han knæler ved hendes lig foran det åbne leopardbur i zoo. Såvel de fiktive personers som publikums tøven er bragt til ophør, og det samme er filmen. I modsætning til Schraders genindspilning fra 1982, bibeholder *Cat People* sin tvetydighed ved at efterleve den stilistiske tommelfingerregel *don't show the monster*. Irenes forvandling fra menneske til kat skildres således udelukkende ved hjælp af psykiaterens rædselsslagne ansigtsudtryk, skygger på væggen og en bestialsk knurren på lydsiden. På den måde manøvrerer Tourneur og Lewton, selv i fortællingens klimaks, hvor vi træder ud af det fantastiske og ind i det vidunderlige, inden for antydningens kunst frem for at vise os uhyret (3). Samme strategi benyttes i Polanskis *Rosemary's baby* (1968) og Myrick & Sánchez' *The Blair Witch Project* (1999). Ved hjælp af bl.a. kinematografisk subjektivitet (drømmesekvenser og grumsede videodagbogsoptagelser) strækkes disse films narrative ambivalens ligeså langt, indtil også de rundes af med en slags afklaring: Konspirerer djævletilbedere bag Rosemarys ryg for at få fat i hendes ufødte barn? Ja! Og endnu værre, det er Djævelens søn, hun føder! Findes der en heks i skovene omkring Burkittsville? Måske...

Med ubeslutsomheden i *The Blair Witch Project* nærmer vi os det *slet og ret fantastiske*, hvor tilskueren ved filmens udtoning efterlades med en uløst gåde, en fortsat tøven overfor de mystiske kræfter, der (måske) har været på spil.

Umiddelbart skulle man forvente, at Jack Claytons filmatisering af *The Turn of the Screw* (1898), *The Innocents* (1961, *De uskyldige*), var selvskreven i denne kategori - ikke mindst fordi Todorov fremhæver Henry James' roman som en fortælling, der "bevarer tvetydigheden lige til slutningen, hvilket også vil sige: ud over den. Tvetydigheden vil stadig være der, når bogen lukkes." (Todorov: 44). Imidlertid står vi med dette tilfælde foran en afgørende forskel på bog og film. Filmfortælling kan ikke modulere det repræsenterede grammatisk og benytte imperfektum som et fortælleteknisk virkemiddel for at skabe usikkerhed om det overnaturliges virkelighedsstatus, men må - igen - forholde sig til, at *seeing is believing*. At vise det overnaturlige vil ofte være det samme som at udløse spændingen og gøre en ende på den tvivl, der udgør det fantastiskes kerne, og af samme grund har *The Innocents* svært ved at bevare forlæggets tvetydighed (4). I filmen *ser* vi hvad guvernanten ser, da hun, med tragisk resultat, sætter sig for at uddrive den onde ånd, hun tror har besat drengen Miles (ved at tvinge ham til at udtale hans navn): Quint, godsets afdøde kammertjener, som, da han endnu var i live og måske også efter sin død, har udøvet en fordærvende magt over guvernantens forgænger og børnene. I slutscenens svimlende crescendo manifesterer han sig fysisk og griber chokerende ind i handlingens realplan. Netop i kraft af denne effektfuldt illuderede metafysiske præsens og filmmediets dramatiske nu-effekt, er det svært for publikum at tro på, at Quint blot skulle være en projektion af Deborah Kerrs overspændte fantasi. Snarere end at forblive i vores fantastiske tøven, entrer vi derfor *det vidunderlige* og er tilbøjelige til (i denne fortælling) at tro på spøgelser.

Det samme forledes vi til i Amenábars opdatering af guvernantegyset *The Others* (2001), der på raffineret vis leger med iscenesættelsen af det fantastiske ved at

smugle en anden slags tvetydighed ind i fiktionsoplevelsen. I stil med Shyamalans *The Sixth Sense* (1999) og, med omvendt fortegn, Lynes *Jacob's Ladder* (1990) vender historien på en tallerken, da en *trick ending* river tæppet væk under publikum og tilføjer den en omkalfatrende *vidunderlig* rammehistorie. Vi sidder tilbage med en frydefuld oplevelse af på én gang at være blevet snydt og overrumplet af fortællingen (5).

Slet og ret fantastisk? Flere af de film, der balancerer på knivsæggen af *det slet og ret fantastiske* udmærker sig ved en sådan upålidelig narration, hvorved ambivalensen så at sige forskydes fra handlings- til fortælleplanet. I Roegs *Don't Look Now* (1973, *Rødt chok*) begrænser den gådefulde spænding sig ikke til spørgsmålet om det overnaturliges status i fiktionen og de fiktive personers perception (eller mulige perception) heraf; seeroplevelsen kommer i ligeså høj grad til at handle om selve det at sammenstykke en (entydig) fortælling på baggrund af de fragmenterede og uoverensstemmende historieelementer, vi præsenteres for. Tilskueren indbydes på den måde til at deltage i det, Torben Grodal har kaldt for en "hypotese-loop", en art "mental jogging", hvor fortællingen ikke bare giver én løsning, men flere potentielle fabulaer, der skurrer imod hinanden (Grodal 1997: 119).

Et tidligt eksempel herpå findes i Dreyers *Vampyr* (1932), hvor vi, lige indtil fortællingens kværnhjul bogstavelig talt går i stå, lades i tvivl om, hvorvidt "Allan Grays sælsomme hændelser" skal fortolkes som drøm eller virkelighed (6). I Langs *Das Testament des Dr. Mabuse* (1932, *Dr. Mabuses testamente*) afvikles det ydre krimiplot ligeså stringent og slag-i-slag-agtigt som vampyrplottet i *Vampyr*, men de fraværende årsager, der også i denne film har været et af narrationens strukturerende principper efterlader ubesvarede spørgsmål, som overskygger konventionens afsløring af identiteten på "manden bag forhænget" (7): Skurken, Professor Baum, lader sig internere (i sit eget nervesanatorium), men hans identitet synes på mystisk vis fortrængt af hans tidligere patient Dr. Mabuse, hvis åndelige testamente om "forbrydelsens herredømme", han har villet eksekvere; i sidste indstilling er kameraet metaagtigt placeret på indersiden af celledøren, mens Baum/vi betragtes igennem et glughul - tilskueren er selv kommet i spændetrøjen!

I *Dead of Night* (1945, *Nattens mysterier*) viser det sig til sidst, at vi sammen med hovedpersonen Walter Craig er fanget i et mareridt, der kører i sløjfe og hver gang ender med hans tvangsmæssige strangulering af psykiateren Dr. Stratten (endnu én af fornuftens repræsentanter, som må bukke under i den fantastiske film) (8). *Dead of Night* har inspireret ingen ringere end Luis Buñuel, hvilket har afsat sig spor i bl.a. *El ángel exterminador* (1962, *Morderenglen*) og *Le charme discret de la bourgeoisie* (1972, *Borgerskabets diskrete charme*); i den første film ankommer de samme gæster til et middagsselskab to gange, deserteres af tjenestefolkene og lider skibbrud midt i spisestuen som de bliver ude af stand til at forlade - til sidst gentager historien sig i en kirke; i den anden film får de stakkels middagsgæster aldrig fred til at indtage deres middag, til gengæld optræder de i hinandens mareridt (om mislykkede middagsarrangementer) i en serie af indlejrede drømmesekvenser. Lignende spidsfindige fortællestrategier finder vi hos instruktører som Lynch og Cronenberg, men fælles for disse tre instruktører er, at i deres forunderlige,

anti-realistiske og betændte universer, er den tøven, der fremstilles *indenfor* diegesen (de fiktive personers) sat ud af kraft, således at det fantastiske bliver et rent (fortolknings)anliggende mellem fortælling og tilskuer - en effekt (affekt?) af den fabulakonstruktion, det fortællende modarbejder. Noget lignende gør sig da gældende som Todorov bemærker om Kafkas *Forvandlingen* (1915):

> Hos Kafka afstedkommer den overnaturlige hændelse ikke længere en tøven, thi den beskrevne verden er som helhed bizar, og lige så abnorm som den hændelse, den danner baggrund for (...) Han behandler det irrationelle som en del af spillet: hele hans verden følger en drømmelogik, hvis ikke en mareridtsagtig, der ikke længere har noget som helst at gøre med det virkelige. Selv om en vis tøven stadig gør sig gældende hos læseren, så griber den aldrig personen; og identificeringen, sådan som den kunne iagttages førhen, er ikke længere mulig. (Todorov: 153).

Slutningen. Som vi har set, vil narrativ *closure* i den fantastiske film være lig med *fantastisk closure*, idet udredningen af handlingens tråde nødvendigvis må indebære et valg, med hvilket tilskuerens vaklen mellem to hypoteser/forklaringsmodeller bringes til ophør; og i de tilfælde, hvor det fortællende iscenesætter denne tøven, men ikke træffer (eller rettere: lader tilskueren træffe) noget valg, som sætter *det der er gået forud* i relief, vil begge 'lukninger' være højst ambivalente; slutningen vil være åben for så vidt angår hovedgåden, spørgsmålet om det metafysiske - var det virkelighed, bedrag eller vrangforestilling? Med andre ord er den fantastiske film yderst plotdreven og de to gængse betydninger af *plot* som handlingsintrige og formalt system hænger sammen som ærtehalm. Slutningen antager heri en særlig betydning - enten som det definitive *punktum* for fortællingen, som "skriver begyndelsen og former midten" (Brooks: 22) eller som noget, der *transcenderes.*

At indordne fortællingerne som værende enten uhyggelige eller vidunderlige (som ovenfor) afhængig af deres stillingtagen til det overnaturlige forekommer i dette perspektiv en noget vilkårlig og ikke videre frugtbar kategorisering; *det fantastiske* derimod betegner den dramaturgisk indskrevne tøven mellem fiktionens alternative virkelighedsscenarier som den kommer til udtryk i samtlige af de fantastiske film - uanset hvilken udvej de vælger (eller fravælger). Det kan overhovedet diskuteres, om det bør stilles som betingelse for at tale om det fantastiske, at det overnaturlige indgår som et element i handlingen. Når alt kommer til alt er Todorovs fantastiske tøven vel et forsøg på at indkredse en dramaturgisk tvivls- eller spændingstilstand, der måske nok forefindes i sin mest rene form i fiktioner, der omhandler overnaturlige fænomener, men som også indgår i andre typer fortælling, hvor tvivlrådigheden er fremtrædende - typisk i krimier eller gådeplots, der er kendetegnet ved at "årsagen og den skyldige er ukendt, og hvor historien har form af en undersøgelse," der afdækker "et forklarende mønster." Ganske som i den fantastiske fortælling er det "opdagelsen af dette mønster og dermed den skjulte historie, der er drivkraften i gådehistorier, både for hovedpersonen og modtageren" (Bondebjerg: 177f).

Det fantastiske er altså snarere en ikke nærmere definerbar narrativ tøven i et gådeplot, end det er uløselig knyttet til det overnaturlige (9). Det eneste der med sikkerhed kan siges om denne tøven er, at den er resultatet af en fortællestrategi, der eksplicit og dynamisk strukturerer (plotter!) det, litteraturkritikeren Peter Brooks

har benævnt læserens "anticipation of retrospection" (Brooks: 23), forudnydelsen af det overblik, en fortælling almindeligvis frembyder i slutningen - det narrative begær efter *the end*:

> Hvis fortællingens motor er begær, at sammenlægge og opbygge stadigt større meningsenheder, så ligger de ultimative meningsdeterminanter *i slutningen* og narrativt begær er ultimativt, ubønhørligt, begær *efter* slutningen. (Brooks: 52).

Når vi nu vender os fra den fantastiske film til den fantastiske *tv-serie*, er det værd at notere, at den serielle fortælleform indebærer en opløsning af begrebet slutning, en konstant udsættelse af *closure*. Serien er noget, der endeløst og evigt *pågår* og er grundlæggende fantastisk i den forstand, at hvert afsnit udgør et alternativt bud på, hvordan den samme historie kan fortælles *igen* (jf. episode seriens gentagelsesstrategier) og netop ikke kan fortælles *færdig* (jf. føljeton seriens forhalingsstrategier). Herved fastholder serien pr. definition sin seer i en tøven - i spændingsfeltet mellem lysten til at *få fortalt* og lysten til *afslutning*.

Tv-serien: Fordømt til gentagelse.

'Serienarkomanen' er, med et udtryk lånt fra Peter Schepelern, "fordømt til evindelig serialitet" - til som Walter Craig i *Dead of Night* at sidde fast i en *déjà vu*-oplevelse og være nødsaget til at *følge med* for at finde ud af *hvordan det ender*, for da, i det tilfælde at den begærede slutning skulle indtræffe, at have glemt, hvordan det hele *begyndte*. Selvom næsten hver episode af politiserien *NYPD Blue* (1993-, *New York Blues*) indeholder et afsluttet krimiplot, er det til stadighed spændende at følge betjentenes privatliv og se, hvordan det udvikler sig over et længere stræk - uger, sæsoner, år. Men også hovedbue-fortællingen, privatplottet, indhentes uvægerligt af tv-seriens cykliske logik, af det formulariske. Tre gange i løbet af seriens foreløbig 10 år har seriens faste omdrejningspunkt, den brovte, småracistiske og usympatiske Andy Sipowicz (som er god nok på bunden) været tvunget til at skifte makker; og hver gang har han kunnet besvare sin grønne kollegas forsmåede "partners are supposed to trust each other" med et stadig mere livserfarent –"...that develops in time". To af de partnere, der nåede at blive venner med Andy, har lidt en voldsom død, han har haft prostatakræft, han har mistet en søn, han har mistet sin kone og har, forståeligt nok, flere gange været ved at slå sig (tilbage) på flasken. Hver gang har han (og manusforfatterne) dog indset, at *the show must go on* - og heldigvis har der været masser af rutinemæssige mordsager at kaste sig over, så Andy kunne 'komme videre'. Endelig har kollegerne (et persongalleri, der har haft stor udskiftning undervejs) alle haft *deres* private historiebolde i luften og bidraget til seriens narrative langtræk med *sideplots* og dermed masser af delslutninger og nye begyndelser hen ad vejen.

En sådan sammensmeltning af flere historieforløb er også kendetegnende for den mere rendyrkede føljeton-serie, der stiller sin seer én slutning i udsigt, men gang på gang udskyder besvarelsen af de (karakter)drivende spørgsmål, jf. den klassiske *The Fugitive* (1963-67, *Flygtningen*): "Hvem er den enarmede mand?" og de kortlivede *Twin Peaks* (1990-91) og *Murder One* (1995-97, *Alibi for mord*): "Hvem myrdede Laura Palmer/Jessica?".

I *24* (2001-, *24 timer*) er Jack Bauer fra antiterrorenheden CTU oppe imod konspirationer, hverken han eller vi kan gennemskue, men ét er sikkert: Han kæm-

per *hele tiden* og med alle midler *imod tiden* (og nedtællingen til den uundgåelige sæsonpause): Først for at forhindre et attentat mod præsidentkandidaten og for at finde sin kidnappede kone og datter, siden for at finde sin nu *forsvundne* kone og *atter* kidnappede datter; og, i den nye stabel *24*, for at finde og uskadeliggøre en atombombe, der truer med at udslette Los Angeles og med at udløse en krig. Jack finder naturligvis ikke bare bomben én gang, men først en attrap og siden den ægte vare, hvorefter plottet tager endnu en (ventet) uventet drejning. Den energipumpede fremdrift og det tikkende ur til trods (serien foregiver at være fortalt i *real-time*) forfølger fortællingen ikke nogen lige linie som f.eks. *Die Hard* (1988) eller *Speed* (1994), men har en særdeles snørklet fortællestruktur.

Dette er en indbygget fare ved føljetonserien: At personernes handlingsretninger, motiver og mål bliver slørede og ikke hænger sammen, hvis man tilbageskuende forsøger at få hold på dem. I *24* udviser især datteren Kim, der må siges at være mindst ligeså meget "back" som Jack, (10) en tilforladelig evne til at træffe stupide beslutninger, hvormed hun konstant bringer sig selv i forsinkende og farefulde situationer (i modsætning til de karaktertegnende *dilemmaer*, Jack sættes i) - og hvorfor *skyder* Nina ikke bare Jack, når hun har chancen (og omvendt)? Der illuderes, som i de øvrige serier, evig progression og fremdrift, men:

> bevægelsen hen mod slutningen modsvares af en stadig mere kompleks, afvigende, overskridende og spændingsfyldt modstand mod slutningen: de plottede karakterers handlingsrum. (Brooks: 156).

Ligesom *sequels* til spillefilm frembringer tv-serien med hver ny episode en variation over et allerede gennemløbet grundskema. Spillefilmsserier - der har tradition for at genoplive alt fra Frankensteins monster til Sigourney Weaver, uanset hvor effektivt den forrige film har sat punktum for et videre eventyr - planlægger imidlertid sjældent det serielle forløb (11). De vægter i højere grad det *episodiske*, det at fortælle en afrundet fortælling, og den mest kreative udfordring ved genoptagelsen/gentagelsen vil ofte bestå i at overskrive/udviske den forudgående films 'definitive' slutning: "Hvordan laver vi en 4'er, når 3'eren endte med at Ripley tog et hovedspring ned i metalraffinaderiets smeltedigel med flydende malm?" (12). Som modstykke hertil opererer de mest raffinerede tv-serier med en *kumulativ fortælleform*, dvs. at de kombinerer det episodiske med føljetonstrategier, således at der ophobes historieelementer og sker en dramatisk stigning på tværs af afsnit; selvom det enkelte afsnit kan have karakter af at være afrundet vil det altid (også produktionsmæssigt) være underordnet en planlagt helheds- og deldramaturgi (13).

Sædvanligvis siger man, at en fortælling skal have tre akter: En begyndelse, en midte og en slutning; men en tv-serie behøver ingen første og ingen tredje akt, den er én lang anden akt, én ekspanderende-kontraktiv midterdel, ét langstrakt *plot*. Personerne *er* præsenterede (eller bliver det undervejs), grundsituationerne etablerede og alt hvad vi har brug for at få genopfrisket for at hoppe på et igangværende handlingsforløb kan opsummeres i "previously on..."-resumeer. Det er en accepteret konvention, at flere narrative tråde (med hver deres dramatiske kurve: begyndelse, midte og evt. afslutning) kan løbe synkront og afvikles på tværs af afsnit (og sågar på tværs af *serier* i form af *crossovers*), at de kan forgrene sig eller blive bi-

lagt til fordel for atter andre, og at den eskalerende indviklethed omvendt kan rulles tilbage til *status quo* - og forgreningerne begynde forfra.

Som John Caldwell har pointeret, er den klassiske *story-tellings* æra forbi i *televisualitetens* tidsalder:

> Tilskuerens uendelige indtræden i hvad der forekommer at være en grænseløs tekst understreger (...), at seerne ikke følger en historie, men et diskursivt spil, en tekstlig opvisning, som endeløst lægger op til og giver forventning om, men aldrig rigtig leverer, en historie. (Caldwell: 171).

Men hvorfor finder vi os i på denne måde at blive *holdt hen*? Hvorfor udsætter vi os selv for *serialiteten* (som i vores sammenhæng er synonym med *det fantastiske*), for en, som det hedder hos Schepelern, "uendelig fortælling, fortalt af et elektronisk medium i liv og billede, *signyfying nothing*"? (Schepelern 1990: 19).

Ifølge Eco er det de *statiske* elementer i seriens "iterative" fortællestruktur, seriepersonernes excentricitet og *stock behaviour* samt seriens *stock situations*, seeren nyder et gensyn med. Som vi har set, kan hårdhudede og sammensatte personligheder som Andy Sipowicz og Jack Bauer levere stof til ligeså uopslidelige serier, hvilket kan forklares med manuskriptguruen Robert McKees mantra "plot *is* character, character *is* plot" (McKee 1999).
Derudover kan det nydelsesfulde ligge i gensynet med så forskellige og tilbagevendende *situations*indslag som Alexis og Krystles brydningskampe i *Dynasty* (1981-89, *Dollars*); Pembleton og Bayliss' åndrige konversationer i *Homicide: Life on the Street* (1993-99, *Drabsafdelingen*); Fischer og La Cours betydeligt mindre åndrige ditto i *Rejseholdet* (2000-2); svinehandler Larsen & hunden Kviks "det' en tysker"-nummer i *Matador* (1978-82); Scully og Mulders fremlæggelse af deres divergerende teorier/trossystemer (i fandiskurser kendt som 'mulderisms' og 'scullyisms') i *The X-Files*; de sorthumoristiske dødsfalds-friser, der introducerer ugens lig i bedemands-serien *Six Feet Under* (2001-); Tonys ugentlige terapi-sessions hos Dr. Melfi i *The Sopranos* (1999-); eller, med et eksempel fra alle advokatseriers moder: Perry Masons fremtvingelse af *denne uges* tilståelse i retssalen ("your witness, Mr. Mason") med efterfølgende udredning af sagen over for hans sekretær Della Street og privatdetektiven Paul Drake (14):

> læseren genopdager kontinuerligt, punkt for punkt, dét, som han allerede ved og ønsker at vide igen (...) Han opnår lystfølelse fra ikke-historien (hvis en historie da skal ses som et væv af udviklinger og begivenheder, der determineret bringer os fra et udgangspunkt til et slutmål, vi aldrig havde drømt om at ankomme til); adspredthederne ligger i gendrivelsen af udvikling, i en tilbagetrækning fra fortid-nutid-fremtids-spændingen til fokuseringen på et *øjeblik*, der elskes, fordi det er tilbagevendende. (Eco 1984: 119).

Dermed ikke sagt, at seeren er ligeglad med de historier og udviklingsforløb (bemærk flertalsformen), serien *kan* være beholder for (sådan som termen "nonstory", ikke-historien, kunne indikere). Den fulde nydelse af variationen over det velkendte, serieformen er lagt an på, fordrer imidlertid en 'fantastisk' overskridelse af fortællingen *per se*, således at seeroplevelsen går *ud over* hvad noget enkelt afsnit eller nogen historie kan fortælle; en seerkompetence, der er i stand til at værdsætte selv de mindste skemavariationer, som netop *heri* finder nydelse og derfor er parat til at se igennem fingre med de artificielle plotkonstruktioner, serierne ofte bevidst blotlægger, plagierer og parodierer.

Den dobbelte Mønsterseer. Med endnu et lån fra Eco er der i serieteksten, som i alle tekster, indskrevet en "dobbelt Mønsterlæser": Den naive læser "bruger værket som en semantisk indretning, og ... er offer for forfatterens strategier, der skridt for skridt fører ham gennem en lang række forudsigelser og forventninger;" hvorimod den kritiske læser "vurderer værket som en æstetisk frembringelse og vurderer de strategier, som teksten har sat i værk for at konstruere Mønsterlæseren på første niveau." (Eco 1990: 126). I en receptionsmæssig sammenhæng ville den kritiske seer kunne oversættes til 'the happy few', de trofaste seere, der forstår at nyde en series *serialitet* og indlagte belønninger i form af f.eks. referencer tilbage i serieteksten (som Eco bemærker, forventer tv-stationerne, at disse "få" udgøres af millioner). Den naive tilskuer er omvendt den kursoriske seer, som ingen forudsætninger har for at nyde denne seriens potentielle *merværdi*, men som finder andre meninger og nydelser (eller idiosynkrasier) i et vilkårligt enkeltstående afsnit. Den trænede *Columbo*-seer vil f.eks. finde det morsomt, når den obligatoriske replik "Oh, one more thing" i episoden *Try and Catch Me* (1977) er lagt i munden på den mordmistænkte krimiforfatterinde (Ruth Gordon); en indforstået detalje, der vil gå hen over hovedet på den uindviede seer, som dog ikke af den grund vil være forhindret i at nyde episoden for dens kvaliteter på første niveau - som en omvendt 'whodunnit' (15).

I *Fornyelse i det serielle* foretager Eco det tankeeksperiment, at der i et år 3000, hvor "originaliteten igen er blevet noget værdifuldt", kun er bevaret et enkelt afsnit af tv-serien om hans berømte landsmand Columbo, og spørger:

> Hvordan ville vi læse dette værk? Ville vi bevæges af den originalitet, hvormed forfatteren har forstået at skildre den lille mands kamp mod de onde kræfter, mod kapitalismens magt og mod de herskende WASP's opulente og racistiske samfund? Ville vi værdsætte denne effektive, koncise og intense skildring af det industrialiserede Amerikas bylandskaber? Ville vi, dér hvor serien kun viser enkelte glimt, fordi det hele allerede er fortalt i de foregående afsnit, se stor syntesekunst udfolde sig og en sublim evne til at fortælle ved antydninger? Med andre ord, hvordan ville vi læse et "stykke" af en serie, hvis resten af serien var ukendt for os?

Han imødegår straks sit spørgsmål med en indvending:

> hvad forhindrer os i dag i at læse serieprodukter på den måde? Svaret er: ikke noget. Der er ikke noget, der forhindrer os i det. Det er tværtimod muligt, at det netop er sådan, vi gør. Men når vi gør sådan, gør vi så det, som seriens normale brugere gør? Det tror jeg ikke. (Eco 1990: 137).

Ecos pointe er, at for en postmoderne æstetik består det sublime ikke i *kunstværket* (serieproduktet), men derimod i *skemaet*. For brugeren af seriel tv fiktion er den primære opmærksomhed ikke identifikation med fiktionssubjektet/hovedkarakteren ("den lille mands kamp..."), men en identifikation med *mønstergentagelsen;* den trofaste seer deltager som en selvbevidst "spiller-persona" i tv-seriens narrative spil og underkaster sig beredvilligt dette spils regler (Grodal 1990). En 'moderne' æstetik, som hylder det unikke og originale (og den kunstner, der har frembragt det), har ikke meget at sige om tv-seriens rituelle gentagelsesmønstre og seerens rolle-bevidsthed (ligesom det i øvrigt er svært at pege på blot én forfatter/kunstner bag en tv serie).

Hvis vi f.eks. forestillede os, at det ikke var en hvilken som helst episode af *Columbo*, men den specifikke *How to Dial*

a Murder (1978), der var bevaret for eftertiden, ville en læsning på første niveau (den eneste som kan foretages, når resten af serien er ukendt for os) være blind for, at der netop i dette afsnit leges med seriens grundskema: Den ellers altid udspekulerede kriminalkommissær, som plejer at overliste morderen i en fredelig duel på intelligens, geråder tilsyneladende - og højst overraskende for den trofaste seer - i *livsfare*, da morderen pudser to bidske Doperman-hunde på ham (16). Også episodens drillende reference til *Fru* Columbo (som det er en uskreven regel, at vi aldrig får at se), ville være uforståelig for en sådan læsning (17). Disse rituelle og mytiske aspekter udgør en del af seværdigheden for "seriens normale brugere", men vil være aldeles tabt for fremtidens kulturarkæolog, der kun har et 'stykke' af serien foran sig (og for den forsker, der i dag ikke vil gøre sig den ulejlighed at sætte sig ind i et omfattende værkkompleks). Men det er naturligvis ikke nogen tilfældighed, at de er der. De er en del af seeroplevelsen på andet niveau, og dramaturgisk indskrevet i serieteksten.

Hovedbue-fortællingen. *Columbos* variationsstrategier - "den måde, hvorpå det, der i bund og grund er ens, hele tiden bliver bearbejdet for at få det til at se anderledes ud" (Eco 1990: 126) - er for intet at regne mod frugterne af den kreative eksperimenterelyst, der siden 80'erne har præget amerikansk tv-fiktion. Steven Bochcos banebrydende ensemble-serie *Hill Street Blues* (1981-87) førte politiseriens afsluttede historier sammen med *soap opera*'ens uafsluttede; *M*A*S*H* (1972-83) gjorde det samme for *sit com*-genren, mens detektivserierne *Magnum PI* (1980-1988) og *Remington Steele* (1982-87) pegede frem mod 90'ernes populære seriekoncepter med oprettelsen af endnu mere vidtrækkende og eksplicitte kontrakter med den trofaste seer. Dels ansporedes i højere grad til en opdagelse af seriens evner til fornyelse på episodeniveau, dels til en løbende akkumulering af intratekstuel viden, dvs. til opbygningen af en seerkompetence på andet niveau (serien fordrer kendskab til tidligere afsnit i serien).

Inspireret af den succesrige evighedsføljeton *Dallas* (1978-91) er Remington Steele og Thomas Magnum (i modsætning til klassiske seriefigurer som Columbo, McCloud og Kojak) blevet udstyret med en omfattende *backstory*, som udfoldes over flere sæsoner: "Remington Steele" hyres af den kvindelige privatdetektiv Laura som fiktiv arbejdsgiver pga. hendes problemer med at skaffe klienter på egen hånd. Han har en broget fortid som gentleman-tyv, og netop mysteriet om hans sande identitet (han kender ikke selv sit rigtige navn) udgør én af seriens faste drillerier - vi får det ikke opklaret før i 1987, hvor 3 afsluttende *tv-movies* (6 dobbeltepisoder) samler seriens løse ender.

Hawaii-detektiven Magnum er ansat til at vogte over sikkerheden på den offentlighedssky forfatter Robin Masters' luksuøse ferieresidens (og kører rundt i dennes røde Ferrari). Denne tjans bringer ham ofte på kant med den britiske stivstikker Higgins, der har det daglige opsyn med stedet, og som måske er identisk med Robin (i bedste *Charlie's Angels*-stil får vi aldrig den mystiske arbejdsgiver at se, dog lægger Orson Welles i et par episoder stemme til ham) (18). Som Vietnamveteranhar Magnum adskillige traumatiske oplevelser i bagagen, bl.a. træder hans vietnamesiske kone pludselig en dag ud af fortiden; og i et senere afsnit møder vi hendes datter, som Magnum måske er far

til. Ved hjælp af små vink i afrundede episoder såvel som hele (evt. dobbelte) afsnit dedikeret til formålet *cues* seeren til at konstruere sådanne hovedbue-fortællinger eller *story arcs* og til på baggrund heraf at opstille forventninger til fremtidige udviklinger - hypoteser af indlysende mere udfordrende karakter end banale gisninger som "hvem skød J.R. (igen)?".

What if...? Ved siden af denne kumulative spændingsopbygning på værkniveau, bliver det en udbredt foreteelse på episodeniveau at eksperimentere med selvrefleksivitet, genreblanding og intertekstualitetsformer; en praksis *Star Trek* (1966-69) samt de britiske pop-serier *The Avengers* (1961-69) og *The Prisoner* (1967-68) havde banet vejen for. Det kan siges, at disse episoder ophæver seriens normalt gældende spilleregler og sætter de 'statiske uvariable' i spil derved at grundskemaet omplantes til fantasi- og drømmeverdener, jf. f.eks. *M*A*S*H* episoden *Dreams* (1980), hvor den frustration over krigens meningsløshed, lægestaben fra hospitalsbarak 4077 ellers normalt holder sig fra livet med sarkastisk humor, får afløb i en række knugende, angstfyldte og surrealistiske drømmesekvenser. Ofte benyttes netop drømme eller en slags fiktion-i-fiktionen model til at irammesætte enkeltepisoden og isolere den i forhold til den overordnede fortællings lineære kausalitet.

I *Remington Steele*: *Sting of Steele* (1983) kombineres intra- og intertekstuelle strategier, da to personer fra henholdsvis Lauras og Steeles fortid - hendes mor og hans mentor (som fire år senere viser sig at være hans far) - dukker op i en episode, der åbenlyst plagierer svindlerkomedien *The Sting* (1973, *Sidste stik*). *Magnum: Murder by Night* (1987) er til gengæld ren genreleg og stiløvelse; Magnum falder i søvn over en krimi, han er ved at skrive, hvorefter episoden udfolder sig som en *noir*-inspireret 40'er-*whodunnit* i sort/hvid med Magnum som *private eye* og seriens faste persongalleri i de øvrige 'roller'. Inspirationskilden er naturligvis det notorisk berømte afsnit af *Moonlighting* (1985-1989, *De heldige helte*): *The Dream Sequence Always Rings Twice* (1985), hvor Maddie og Dave drømmer hver sin version af den samme film noir historie med hinanden som elskende, dvs. som henholdsvis homme og femme fatale (19). Det særlige ved denne form for metafiktionel leg, er, at den tillader en overskridelse af seriens uskrevne love, hvilket i *Moonlighting*s tilfælde vil sige den regel, at samleje mellem Maddie og Dave er udelukket, fordi den uforløste seksuelle tiltrækning imellem dem udgør én af seriens grundpræmisser (ligesom i *Remington Steele* og *The X-Files*) (20).

På tilsvarende måde kan Magnum i *Murder by Night* vågne op til Higgins' rosende omtale af hans talenter som krimiforfatter (han har læst manuskriptet til den historie, vi lige har set), kun for at opdage, at han stadig drømmer (verden er stadig i sort/hvid!): Higgins ville aldrig rose noget, Magnum havde skrevet...

En afledt variationsstrategi spekulerer, med et anerkendende nik til Capras *It's a Wonderful Life* (1946) og Dickens' *A Christmas Carol* (1843), over, hvad den givne serie ville være blevet til, hvis centrale personer aldrig var blevet født, eller hvis deres tilværelse havde taget en radikalt anden drejning. Serier, der har benyttet en sådan *what if*-formula, tæller bl.a. *Moonlighting: It's a Wonderful Job* (1986), *Married With Children* (1987-97, *Vore værste år*): *It's a Bundyful Life* (1989), *Dallas: Conundrum 1+2* (1991) og *Friends* (1994-, *Venner*): *The One That Could Have*

Been 1+2 (2000). Formulaen er imidlertid på ingen måde unik for tv-serien; den er fast integreret i *Marvel*-universet og, som Eco har vist det, også i *Superman*-tegneseriens *Untold Tales* og *Imaginary Tales*, hvor der bl.a. fabuleres over, hvad der ville være sket, hvis Superman i stedet for at opretholde "sit implicitte kyskhedsløfte" havde giftet sig med Lois Lane. *What if*-fortællingerne kan ses som en undertype til det, Eco benævner *loop-serien*, som kendetegnes ved at handlingen udspiller sig i et drømmeagtigt univers, hvor tiden, kausaliteten og hovedpersonernes lineære "vandring mod døden" er ophævet (Eco 1984; 1990). Med dem kan seriens grundformel gøres elastisk og (kommerciel) langtidsholdbar; variationsmulighederne er uendelige - kun fantasien, og skuespillernes naturlige ældning, sætter grænser.

Den fantastisk-*fantastiske* tv-serie. Som vi har set, er *det transcenderende* et iboende træk ved tv-serien, både på et overordnet fortællemæssigt plan (udsættelsen af *closure*) og som en mere specifik form for repetitions/variationsstrategi (brud på seriens grundregler). Denne dobbelte grænseoverskridelse er nærmest blevet en fast konvention for tv-serien, hvorved den lægger det paradoks for dagen, at "uendelig variabilitet har alle gentagelsens egenskaber og meget få af fornyelsens" (Eco 1990: 132). Den "uendelige variabilitet" nøjes imidlertid ikke med at konstruere en mønsterseer, som finder nydelse i at se seriens *stock characters* i nye situationer samt *stock situations* omplantet til uvante miljøer/genrer; med *what if*-historierne introduceres der oven i denne betryggende mønstergentagelse en narrativ/tematisk tøven, som kan minde meget om den, der var på spil i den fantastiske film. For at parafrasere Todorov kan det siges, at for tv-serien er det fantastiske den tøven, en seer, der kender seriens love, fornemmer, stillet over for et tilsyneladende brud på disse regler. Attraktionen består med andre ord i det regelbrud, der ikke er noget *egentligt* brud, fordi det, også i fiktionen, er klart markeret som fantastik, som en imaginær overtrædelse af seriens uskrevne love.

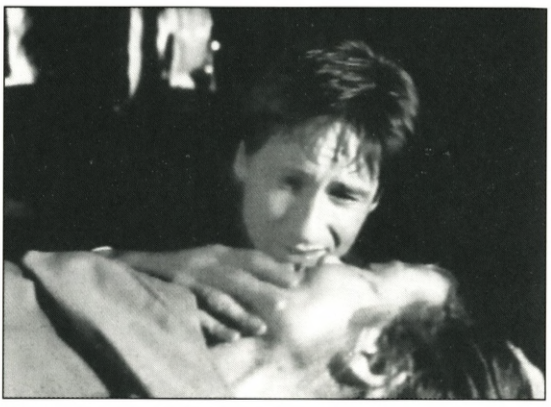
Mere interessant er det, når *what if*-scenarierne er integreret i et sammenhængende fiktivt univers, dvs. fremstår som reelle muligheder på handlingsplan med *konsekvens* for seriens hovedbue-fortælling og det videre forløb. Dette ses fortrinsvis i den mere 'fantastiske' ende af genrespektret - i tv serier, der, hvis ikke det var fordi vi havde forkastet denne kategori, kunne karakteriseres som 'vidunderlige', idet de typisk udspiller sig i magiske verdener, der befolkes af dæmoner, mutanter og udenjordiske væsener; hvor ufoer og en avanceret form for teknologi er accepteret som virkelige og fænomener som astralprojektion, tidsrejser og paralleluniverser anerkendt som naturlige. I disse eventyrlige serier sætter fortællingen ikke følgestrengt klammer rundt om det formelsprængende ved at motivere det som drøm eller ironisk distanceret metafiktion, men lader seriens etablerede virkelighed være truet af en alternativ (*endnu mere* vidunderlig) virkelighed (21).

I de fantastiske tv-serier er regelbrudene ikke længere nogen ufarlig leg, men udgør en ligeså reel fare for de fiktive personer som Doperman-hundene gjorde for Columbo i *How to Dial a Murder*. Hvor seeren i dette tilfælde dog højst for et kort øjeblik frygtede for, om hundeangrebet ville sætte Columbo ud af stand til at vende tilbage i fremtidige episoder, da vil tvivlen – seerens frygt for at det kendte, det han gerne vil vide igen, *ikke* vender til-

bage - i de fantastiske serier ofte være strakt ud til at vare hele episoder og denne tøven ganske overskygge den historie, der i øvrigt fortælles. Todorov bemærker et sted, hvordan det overnaturliges (transcenderendes) basale funktion i forhold til det fortællende er at bryde eller genoprette en etableret ligevægt eller ubalance (Todorov: 146f); for den fantastiske tv-serie vil denne ligevægt/ubalance sige de karakteregenskaber og grundregler, den trofaste seer har opbygget et privilegeret kendskab til. Når f.eks. Scully i *The X-Files: Duane Barry* (1994) bliver kidnappet og i de næste afsnit er forsvundet, er det et (midlertidigt) brud på den konvention, at Mulder og Scully altid klarer ærterne. Indtil Scully bliver fundet i koma, og da tilbringer et helt afsnit i en tilstand mellem liv og død, må Mulder efterforske x-filer på egen hånd, uden det nødvendige modspil fra sin partner (han er hende oven i købet 'utro' med en kvindelig vampyr). Imens afventer seeren i spænding, *om* Scully vil dukke op igen, og siden om hun vil genvinde bevidstheden, således at balancen kan blive genoprettet og hovedbue-fortællingen fortsætte med at udrulle sig.

Denne type tøven begrænser sig naturligvis ikke til den fantastiske serie, men er også forhånden i f.eks. *Homicide: Life on the Street* og *NYPD Blue*, hvor hhv. Frank Pembleton rammes af en slagtilfælde og Bobby Simone får en hjerteinfektion (22). I begge disse tilfælde lades seerne over flere afsnit i spænding om, hvorvidt hovedkaraktererne vil komme til hægterne igen. I modsætning til disse plots, er Scullys forsvinden i *The X-Files* dog omgærdet af mystik og gåde (det er uvist om hun bortføres af rumvæsener eller af regeringen). Der er endvidere med *The X-Files* ikke tale om nogen ensemble-serie, men om en serie, der er bygget op omkring og afhængig af *to* hovedkarakterer, deres bundforskellige trossystemer og den tøven, det afføder i seeren, når serien truer med at lade dem mødes i den syntese, der ville betyde *closure* - enden på serien.

Strengt fortroligt. I *The X-Files* er grundformlen den, at Scully som rationel og videnskabeligt funderet retsmediciner leverer kvalificeret og konstruktivt modspil til Mulders ukritiske accept af det paranormale og blinde tro på ufoer. Hvor Mulder tolker svitsede trætoppe som et tegn på ufoaktivitet, går Scullys tese på elektrisk storm (jf. *Conduit*,1993). Seriens motto "the truth is out there" kompletteres af Scullys tilføjelse "...but so are lies". Gang på gang nærmer deres konklusioner sig hinanden, men selvom seeren sjældent er i tvivl om, at det er Mulder, som har ret i sine fantastiske (konspirations)teorier, kommer de aldrig ud af en episode med en enslydende forklaring på de mystiske hændelser, vi har været vidner til. Scully finder aldrig det ubestridelige *bevis*, hun leder efter og Mulder aldrig den *sandhed*, han søger - i det mindste ikke før i det definitivt sidste (og skuffende) afsnit af serien med den sigende titel *The Truth* (2002). Når agenterne for en sjælden gangs skyld stirrer det samme fantastiske i øjnene, kan Scully (bort)forklare det som "a madness shared by two" (jf. *Folie a Deux*, 1998), eller de må fremlægge divergerende rapporter for deres chef - som i *Bad Blood* (1998), der skildrer omstændighederne omkring Mulders overlagte drab på en teenagedreng gennem de tos stærkt subjektive *flashback*-beretninger. I *Field Trip* (1999) har agenterne indåndet svampesporer og er intetanende ved at blive trukket ned under jorden og fordøjet af en kødædende kæmpeplante (!), mens de

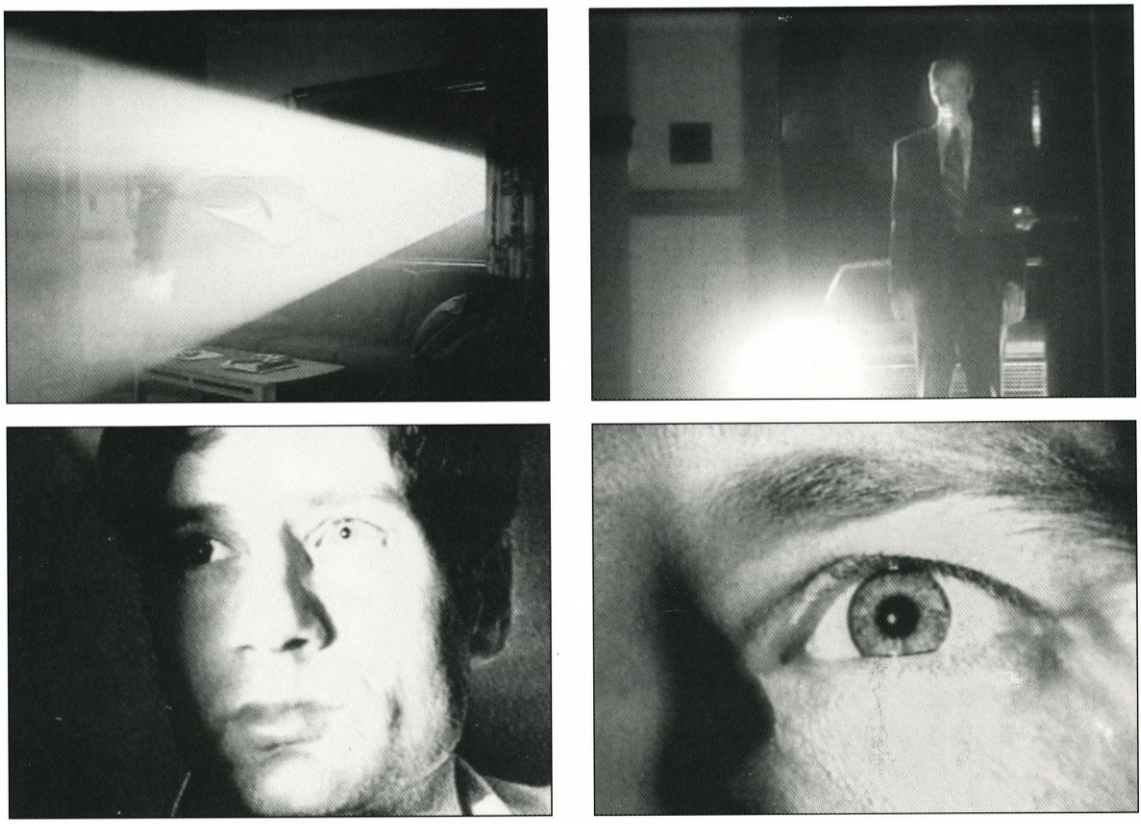


The X-Files. Den blå time; Scully er i koma og svæver mellem liv og død. Fra: One Breath (1994), øverst, Revelations (1995), nederst t.v., Oubliette (1995).

hallucinerer en handling involverende ufoer og bortførelser. Seernes (og Mulders) tøven bliver vakt ved at Scully, konfronteret med en vaskeægte *alien,* ikke reagerer med sin sædvanlige skepsis, men tværtimod giver Mulder *ret.* I *alt*: "I don't know what to say, Mulder... where to begin... you were right."

I de episoder, hvor sagerne er af religiøs art, er rollerne vendt på hovedet. Her fremstår Scully som den troende, mens det er ateisten Mulder, der synes blind for den evidente, om end stadig metafysiske, sammenhæng (jf. *Revelations*, 1995; *All Souls*, 1998). Serien kulminerer i seriens 5.sæson med at Mulder bliver overbevist om, at alt hvad han, og vi, tidligere har troet på, har været en løgn: *I 'virkelighe-den'* har den amerikanske regering siden anden verdenskrig arbejdet aktivt for at holde liv i myten om ufoer for at lede offentlighedens opmærksomhed væk fra militær oprustning og ambitionen om global dominans (jf. *Redux II*, 1997).

Tidligere episoder har effektivt bygget op til dette vendepunkt ved at vise en mere og mere formørket Mulder: I *Paper Hearts* (1996) er han i tvivl om hvad der rent faktisk skete den aften i 1973, hvor han (troede at han) så sin søster Samantha blive bortført af en ufo - var det i stedet en seriemorder, som tog hende? I *Demons* (1997) plages han af foruroligende barndomsminder, som antyder at hans mor ved mere end hun vil rykke ud med, men da han har været påvirket af hallu-



The X-Files. Blev Mulders søster bortført af aliens eller offer for en seriemorder? Sandheden er derinde ... Fra: Little Green Men (1994), øverst t.v., Paper Hearts (1996), øverst t.h., Demons (1997).

cinogener, er det uklart, om minderne er ægte. I *Gethsemane* (1997) er han på randen af selvmord. Mulders begyndende vaklen i sin tidligere så klippefaste overbevisning om at der findes ufoer modsvares af Scullys trinvise åbning over for *det viduderlige*; hun bliver mirakuløst helbredt for kræft, finder ud af at hun har en 3-årig datter og oplever en nærkontakt af tredje grad - hændelser, der alle har sammenhæng med hendes bortførelse i 2.sæson (Jf. *Redux II/ Christmas Carol/ Emily,*1997; *Patient X/ The Red and the Black,* 1998). Efter *Fight the Future* (1998), det 'afsnit' af serien, der gik i biograferne, falder serien tilbage i vante gænge og genvinder kun sporadisk fordums saft og kraft i eksperimenterende enkeltstående afsnit.

Dobbeltgængerland. Som Mulders tiltagende sortsind og tvivl i *The X-Files* antyder, er der rig mulighed for at se vrangen af de fantastiske seriers etablerede virkeligheder i de nøgleepisoder, der udforsker skjulte, mørke og overraskende sider ved hovedkaraktererne. Det prægnante slutbillede af den besatte agent Cooper foran 'Bobs' spejlbillede i sidste del af *Twin Peaks*, en serie, der konsekvent leger med dobbeltheden, det at intet er hvad det synes at være, vil have brændt sig fast på de flestes nethinder, men bytte-krop-, personlighedsskyggeside- og dobbeltgængerhistorier har eksempler tilbage til *The Case of Mr. Pelham* (1955) fra antologiserien *Alfred Hitchcock Presents* (1955-65, *Alfred Hitchcock præsenterer*), *The*

Avengers: *Who's Who?* (1968), *The Prisoner: The Schizoid Man* og *Do not Forsake Me Oh My Darling* (1968) samt *Star Trek*: *The Enemy Within* (1966) og *Amok Time* (1967). Sågar Krystle fra *Dynasty* har haft en dobbeltgænger.

I *Star Trek: The Next Generation* (1987-94): *The Best of Two Worlds 1+2* (1990) får vi lejlighed til at se en ond udgave af Captain Picard, da han bliver assimileret af hovedfjenden *the Borg* (en race af cyborgs med en kollektiv bevidsthed) og som *Locutus of Borg* bekriger sit eget skib og menneskeheden. I samme serie har androiden Data en ond 'tvillingebror', den næstkommanderende Riker spaltes ved et teleportations-uheld i to, osv. I *The X Files*: *Small Potatoes* (1997) er en mutant i Mulders skikkelse nærved at forføre Scully, og i *Dreamland* (1998) bytter Mulder krop med *Majestic*-agenten Morris - begge Mulder-kopier nyder tilværelsen som single FBI-agent på en måde, vi aldrig har oplevet Mulder *selv* gøre det - den ene giver ham tilmed et velment råd: - "...live a little".

I *Buffy the Vampire Slayer: Halloween* (1997) påkalder en kostumeudlejer en forbandelse over de personer, der har lejet kostumer fra hans forretning, hvorved de forvandles til det, de er klædt ud som: Små børn bliver til vampyrer, hekse og djævle; deres ledsager og 'beskytter' Buffy tror hun er en sart, adelig kvinde fra 1700-tallet, nørden Xander bliver til en hårdkogt soldat og den generte pige Willow forbliver som den eneste 'sig selv' - dog i en transparent spøgelsesudgave, fordi hun er klædt ud som *ghastly ghost*. Situationen bliver farlig, da vampyren Spike ser sit snit til at slippe af med Buffy, der for en gangs skyld er et nemt og hjælpeløst offer. Tidligere har Buffy forsøgt at overtale Willow til at klæde sig ud som noget mere udfordrende end lagenformummet gespenst: "you're missing the whole point of halloween... it's come as you *aren't* night!"; ironisk nok er det netop Willows fantasiløshed og manglende mod til at vise sig som hun ikke (tror hun) er, der gør hende i stand til i episoden at fremstå som den handlingsduelige, mens den sædvanligvis frygtløse Buffy besvimer ved synet af den fredelige vampyr Angel (24).

Den ved en sigøjner-forbandelse besjælede og derfor samvittighedsnagede og *gode* vampyr Angel, som Buffy er ulykkeligt forelsket i (og som får sin egen spin-off serie, da han flytter til LA og her åbner et detektivbureau) kæmper bestandigt med at holde sin indre dæmon i ave og er dermed en perfekt seriefigur, evig dobbelt og modsætningsfyldt - i tilgift har han mere end 200 års *backstory*, en enorm fortid med et væld af tidligere vampyrfrænder, ofre og hævngerrige vampyrjægere, der jævnligt dukker op og er med til at skrive seriens 'fremtid'.

I dobbeltepisoden *This Year's Girl* og *Who Are You?* (2000) har den forræderiske og rebelsk-tøjlesløse vampyrdræber-kollega Faith overtaget Buffys krop og fører sig frem som 'slem pige' på en måde som den 'pæne' Buffy aldrig ville have gjort, bl.a. forfører hun Buffys kæreste til fræk sex. Der er utallige eksempler på, at også seriens øvrige figurer besættes af ånder, spaltes i to, går i barndom, får hukommelsestab eller endog, som i musical-episoden *Once More, With Feeling* (2001), bryder ud i (ufrivillig) sang, hvorved seriens etablerede konventioner konstant udfordres og de fiktive personers indbyrdes roller uddybes eller vendes på hovedet - med fare for at det, vi ved og gerne vil vide igen aldrig bliver helt det samme.

Mangfoldige er de episoder af *Star Trek:*

The Next Generation, Deep Space Nine (1993-99) og *Voyager* (1995-2001), hvor holo-dækket (en holografisk, computerskabt underholdningsverden til almindelig adspredelse, hvis sikkerhedsprotokoller påfaldende ofte går 'off-line') har leveret stof til tøven hos såvel seer som fiktive personer om, hvad der er virkelighed og hvad illusion. I *Voyager: Worst Case Scenario* (1997) f.eks. gør besætningen mytteri, indtil det et godt stykke inde i episoden går op for os, at vi sammen med B'Elanna befinder os i en "holo-novelle", et træningsscenarioprogram, udarbejdet af sikkerhedsofficeren Tuvok.

I den bemærkelsesværdige *Course: Oblivion* (1999) går det, efter små tegn på at skibsskroget er i opløsning og den gravide B'Elannas tragiske død, op for den chokerede Captain Janeway, Tuvok, m.fl. (og seerne), at besætningen ikke er sig selv, men en race af biomimetiske væsener, duplikater af den rigtige besætning, som tidligere har doneret dna til dem: "We are all duplicates: None of us are real". Da såvel skibet som duplikatvæsenerne trues af molekylær nedbrydning, fordi de ikke er levedygtige uden for deres egen atmosfære, må de lægge deres kurs om fra det, de troede var deres hjem, jorden (Voyager er slynget ud i en fjern del af galaksen og søger efter en vej tilbage til alfakvadranten), til den planet, de kommer fra. Desintegrationen er imidlertid så fremadskreden at besætningsmedlemmerne dør én efter én, efterhånden som deres cellevæv forfalder; det lykkes dem end ikke at sende en tidskapsel med optegnelsen af deres bedrifter ud i rummet - også den bryder sammen: "Personal logs... mission logs... All our history gone". Kort før det rigtige (?) Voyager ankommer til det ukendte skibs sidst kendte koordinater, kollapser det og dets nødråb og destruktion noteres som en fodnote i logbogen. Det duplikerede Voyagers eventyr er alene blevet seerne til del - og spørgsmålet er, hvor mange af de eventyr (tidligere episoder), vi *troede* var det ægte Voyagers i virkeligheden var duplikaternes...

I *Star Treks* univers findes ingen absolutter og ingen endegyldig sandhed. Personer kan dø og dukke op igen fra en anden tidslinie sådan som sikkerhedsofficeren Tasha Yar, der dør en meningsløs død i *Skin of Evil* (1988), men stadig er i live efter en tidsfluktuation i *Yesterday's Enterprise* (1990) (23). Eller det kan i glimt antydes, at virkeligheden er en relativ størrelse, som i *Parallels* (1993), hvor tusinder (!) af identiske *Enterprise*-skibe fra alternative virkeligheder dukker op, da der opstår en sprække mellem dimensionerne. Ét af skibene prøver på at sabotere dimensionsretableringen - det stammer fra en virkelighed, hvor føderationen er i krig med *the Borg*, Riker er kaptajn og Picard samt det meste af besætningen omkommet. Situationen er håbløs og de vil for ingen pris sendes tilbage til *deres* virkelighed...

Alternative virkeligheder. Idéen om alternative virkeligheder og paralleluniverser introduceres i *Star Trek*: *Mirror, Mirror* (1967), der viser en verden, hvor stjerneflåden er korrupt og de centrale karakterer yderst flossede i kanten. Parallelverdener, konsekvensetik og tidsparadokser er siden blevet et flittigt benyttet plotelement i de foreløbig fire spin-off-serier, *Star Trek* har kastet af sig - senest i *Enterprise* (2001-): *Shockwave I+II* (2002), men også i de øvrige fantasiserier.

I *The X-Files: 4D* (2001) er en seriemorder i stand til at myrde i én dimension og holde sin sti ren i en anden - agenterne Reyes og Doggett er på sporet af ham,

men det koster Reyes livet, og under jagten på hendes morder bliver Doggett suget med over i det forkerte univers (det rigtige, for seerne), hvor han bliver skudt. I resten af episoden er han lam fra halsen og nedefter og udelukkende i stand til at kommunikere i morsekode med sin ene pegefinger. Da Doggett ikke kan eksistere i to dimensioner på samme tid, tvinges *denne virkeligheds* agent Reyes til at begå medlidenhedsdrab for at bringe *sin* Doggett tilbage ("2 Doggetts can't be in 1 world. You can fix") (25).

I *Buffy the Vampire Slayer: The Wish* (1998) ønsker den i kærlighed forsmåede Cordelia, at Buffy aldrig var kommet til Sunnydale – og en hævndæmon opfylder hendes ønske: Som ved et trylleslag befinder Cordelia sig i en alternativ virkelighed, hvor antallet af elever på Sunnydale High godt nok er reduceret betydeligt pga. vampyrplagen (som Buffy ikke har kunnet holde nede), men i det mindste har hun genvundet sin popularitet hos popveninderne. I denne dystre verden lever Mesteren, vampyrernes 'ældste', stadig og vennerne Xander og Willow er blevet til vampyrer, som inden længe sætter deres tænder i og deler Cordelia. Det bliver da op til den alternative Giles, skolens bibliotekar og i den virkelige verden Buffys "vogter", at lytte til sin indre tøven og overtale vampyrdræberen (som han i dette univers aldrig har mødt) til at komme til Sunnydale og skabe orden i kaos. Selv fremmaner han i et desperat forsøg på at reversere Cordelias ønske hævndæmonen Anyanka; det lykkes ham på et hængende hår, efter at vi i en bevægende slow-motion sekvens har set de sidste af seriens hovedkarakterer dø i en blodig massakre og Mesteren dreje halsen om på Buffy. "You trusting fool, how do you know the other world is any better than this?", hvæser Anyanka, hvortil Giles svarer: "because it *has* to be!". Men selvom seriens virkelighed således genoprettes og ingen af personerne husker noget, fordi episoden jo aldrig er 'sket', er det ikke ensbetydende med, at vi har set det sidste til Cordelias 'ønskeverden'. I *Doppelgängland* (1999) forsøger Anyanka/Anya, som nu er fordømt til at leve som menneske (hun bliver siden en del af seriens faste persongalleri, gen- og atter afdæmoniseret), ved hjælp af sort magi at gribe ind i det paralleluniverse hun skabte i *The Wish* for at generobre sit "kraftcenter" (en halskæde).

Dette har den utilsigtede effekt, at den onde vampyr-Willow rives med over i den virkelige verden, hvor hun når at dræbe, tortere og skabe en god del forvirring - ikke mindst i sit 'gode jeg' - inden hun ekspederes tilbage til sin egen dimension (tidsnok til at blive spiddet sådan som vi så det ske i *The Wish*). Det er karakteristisk, at Willows møde med sit frigjorte onde jeg i lak og læder får hende til at opdage nye sider af sig selv ("I think I'm kinda gay") og at det samtidig er et forvarsel om, hvad der vil ske i fremtidige episoder, hvor Willows flirt med magien bliver til en afhængighed, som, da hun optændes af hævnbegær, fordi hendes (pige)kæreste bliver dræbt, forvandler hende til 'Dark Willow'. Tilsvarende får Xander ved flere senere lejligheder brug for sine erfaringer som soldat i *Halloween*, og Picards oplevelser som Locutus vender tilbage for at hjemsøge ham, da Commander Sisko fra spin-off-serien *Deep Space Nine* viser sig at have mistet sin kone under et af Locutus/Picard ledet angreb, osv.

David Bordwell har i en artikel beskæftiget sig med "film futures" og vist, hvordan film som *Lola rennt* (1998, *Lola*), *Przypadek* (1982, *Blind chance*) og *Sliding Doors* (1998), der reflekterer over alterna-

tive fremtider/virkeligheder, er nødt til at koge komplicerede kvantefysisk-relativitetsteoretiske og filosofisk moralske problemstillinger ned til kognitivt overkommelige narrative størrelser: "instead of the infinite, radically diverse set of alternatives evoked by the parallel universes conception, we have a set narrow both in number and core conditions... in film, powerful storytelling traditions reshape such uncommonsensical ideas into something far more familiar." (Bordwell 2002).

Som denne artikel forhåbentlig har givet en antydning af, er sagen ikke helt så enkel for tv-seriens vedkommende. Den fantastiske tv-serie adskiller sig fra den fantastiske film ved at opløse de klassiske traditioner for *storytelling*. Filmfortælling er nødt til at tage hensyn til, at vi maksimalt kan forestille os en eller to alternative kæder af begivenheder fra et bestemt forgreningspunkt i handlingen, og ikke 20 eller 60. Dette gælder, som vi har set, også for enkeltepisoder i tv-serier (26). Men selvom også tv-serien i én episode privilegerer én historie/virkelighed frem for de øvrige (som regel den sidst sete), er episodens konklusion højst et tekstuelt afbræk i serieteksten. Den fantastiske tv-serie er en sig evigt udfoldende *"multiple draft"*-fortælling, der i sig rummer alle tænkelige fremtider, fortider og virkeligheder.

Noter

1. "Psykoanalysen har erstattet (og dermed overflødiggjort) den fantastiske litteratur. Der er i dag ikke behov for at ty til djævelen for at kunne tale om et overstærkt seksuelt begær, ej heller til vampyrerne for at kunne beskrive den tiltrækning, ligene udøver: psykoanalysen, og den litteratur der direkte eller indirekte er inspireret af den, omtaler disse fænomener i utilslørede vendinger. Den fantastiske litteraturs temaer er bogstaveligt taget blevet de sidste halvtreds års psykologiske forsknings." Todorov: 143.
2. Det er ikke tilfældigt at historieskelettet i *Les Diaboliques* og *Vertigo* har udprægede lighedstræk. Begge film bygger på forlæg af Pierre Boileau m.fl.
3. Herved adskiller *Cat People* sig fra hovedparten af de klassiske monsterfilm fra samme periode (og deres tysk-ekspressionistiske forløbere), der i ekspositionen allerede er i det vidunderlige og lægger vægten på gestaltningen af det overnaturlige (vampyrer, varulve osv.) vha. sminke, effekter og kulisser.

4) I bogen bliver guvernantens sirligt nedfældede beretning læst op for et lukket selskab 20 år efter hendes død. Filmen har bevaret en flashback-ramme med guvernanten, der folder sine hænder i bøn: "I only wanted to help the children...".

5. Trick endings er på ingen måde nogen ny opfindelse, jf. bl.a. Wienes *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1919). Tod Brownings *Mark of the Vampire* (1935), en slags genindspilning af *London After Midnight* (1927), lægger ud som en gedigen vampyrfilm, men tager med slutningen en overraskende drejning og afslører alt vampyrhejs som et udspekuleret bedrag, der har været led i opklaringen af et mord. I Benjamin Christensens *Seven Footprints to Satan* (1929) kaster slutningen ligeledes et forklarelsens lys tilbage over de forudgående tilsyneladende okkulte tildragelser, da vores helt viser sig at have været den intetanende hovedperson i et avanceret fødselsdags-rollespil, der har til hensigt at kurere hans eventyrlyst. Langs *The Woman in the Window* (1944), Jacobsens *Brevet fra afdøde* (1946) og Wilders *Witness for the Prosecution* (1959) er forgængere for film som *The Usual Suspects* (1995), *The Game* (1997), *The Matrix* (1999) m.fl.
6. At der er tale om skildringen af en drøm - og drømme i drømmen - antydes af mellemteksterne og af at Gray i nøglescenen, hvor han oplever sin egen begravelse, er iklædt pyjamas. Ligesom 'virkelighedens' sovende Gray i kroværelset, er han ude af stand til at gribe ind i drømmen, passiv tilskuer og samtidig medvirkende.
7. Betegnelsen 'den fraværende årsag' stammer fra David Bordwell, der i sin analyse af *Vampyr* fremhæver "the absent cause" som et strukturerende princip i filmens narration: "the film continues to hesitate over its enigmas. Such hesitation weakens the

sequential relations of story events and, by making events in the plot impossible to link with causes, extends the troubling strategy of the plot." Jf. Bordwell 1981: 95.

8. Handlingen: Craig ankommer i bil til et øde landsted. Her er han ventet af en gruppe mennesker, han aldrig tidligere har mødt, men som han synes at kunne huske fra en drøm; han husker episoder, der endnu ikke er indtruffet, personer, der endnu ikke er mødt op, historier som endnu ikke er fortalt, men alt er tåget og den større sammenhæng husker han ikke, før til sidst. Da vågner han, badet i sved. Craig har imidlertid glemt sin drøm og i næste nu tager han imod en invitation til at komme ud på landet...
9. En narrativ tøven, som ikke udelukkende er bestemt derved at den tematisk kredser om det overnaturliges virkelighedsstatus, er indskrevet i det, Andreas Gregersen andetsteds i nærværende publikation benævner "tvivlsnarrativer", f.eks. i film, der benytter konspirationsformulaen (jf. *The Manchurian Candidate*, 1962) eller regnes som tilhørende film noir'en og andre undergenrer til kriminalfilmen (jf. *Murder, My Sweet*, 1944). Som Todorov noget henkastet bemærker om litteraturen, er den fantastisk-uhyggelige fortællings strukturelle beslægtethed med kriminalromanen noget man bør fæstne sig ved (Jf. Todorov: 49f). Det er desuden en overvejelse værd, at en ikke handlings-, men ren *stil*-bestemt tøven kan optræde i de såkaldte *Mockumentaries*, der selvbevidst iscenesætter en tvivl i tilskuerens bedømmelse af, hvorvidt der er tale om fiktive eller dokumentariske diskurser (*The Blair Witch Project* kunne være et eksempel). Den norske medieforsker Arild Fetveit har forsket i sådanne "multiaccentiuelle diskurskollisioner", der udspiller sig i grænsezonen mellem dokumentarfilm og fiktionsfilm.
10. Der sigtes til TV2's nonstop tv-reklamer for 2. sæson af *24*, der havde *"Jack is back"* som slogan.
11. Undtagelser er f.eks. *Star Wars*- og *The Lord of the Rings*-trilogierne.
12. f. *Alien 3* (1992) og *Alien: Resurrection* (1997).
13. En anden væsentlig forskel er naturligvis at tv-serier opbygger et værkkompleks og en samlet spilletid, der får selv de længste filmserier til at blegne.
14. *Perry Mason* (1957-66; 1985-95).
15. *Columbo* (1968-78; 1989-).
16. I *Murder Under Glass* (1978) udsættes Columbo ligeledes for mordforsøg - denne gang prøver man at forgifte ham. I begge tilfælde har narrationen tilbageholdt viden for os og derved snydt seeren på samme måde som Columbo sædvanligvis overlister sine mistænkte: Columbo har forudset situationen og taget sine forholdsregler - de mistænktes mordforsøg var det eneste 'bevis' han manglede.
17. Adskillige intertekstuelle referencer til bl.a. *Citizen Kane* (1941) ville ligeledes være uforståelige for en læsning, der var begrænset til første niveau; kodeordnet hvormed morderen har fjernstyret sine hunde til at dræbe sin kone er således *"rosebud"*. Mht. Fru Columbo, fik hun faktisk sin egen serie: *Mrs. Columbo/ Kate Columbo/ Kate the Detective/ Kate Loves a Mystery* (1978-79; 13 ep.); hun blev spillet af Kate Mulgrew, den senere Captain Janeway fra *Star Trek: Voyager*. Formlen var den omvendte - det var altid *Hr.* Columbo, der ventede lige rundt om hjørnet eller lige var gået.
18. *Charlie's Angels* (1976-1981).
19. I samme series *Atomic Shakespeare* (1986) må en dreng ikke må få lov til at se fjernsyn og dagdrømmer sig til en moderne version af *The Taming of the Screw* med Dave og Maddie i hovedrollerne.
20. To år senere, ved slutningen af *Moonlightings* 3.sæson, traf serieskaberne det ukloge valg at lade detektivparret indlede en affære; det samme gjorde Laura og i Steele i *Remington Steele* og Scully og Mulder i *The X-Files*.
21. Det at den fantastiske tøven så at sige fordobles inden for rammerne af det vidunderlige ses også i spillefilm, jf. f.eks. slutningen af *A Nightmare on Elm Street* (1984).
22. I *NYPD Blue: Hearts and Souls* (1998), en fantastisk og melodramatisk episode, der er klart inspireret af *The X-Files: One Breath* (1994), svæver Simone mellem liv og død, men modsat Scully ender han med at tage afsked med denne verden.
23. I episoden indvilliger Picard, inden den tidslinie, vi kender, genoprettes, i at sende Tasha Yar tilbage til en fælles fortid (inden forgreningspunktet) for her at dø en mere ærefuld død ombord på et tidligere skib i Enterprise-klassen, der er i krig med romulanerne. Denne beslutning viser sig at få

skæbnesvangre konsekvenser i *Redemption I+II* (1991): Tasha blev i fortiden taget som krigsfange, indgik et tvangsægteskab med en ledende romulaner og omkom under et flugtforsøg; hendes datter (der ligner hende til forveksling) er siden vokset op og blevet en nedrig og hævntørstig officer i den romulanske sikkerhedstjeneste.

24. Da Buffy besvimer udbryder Willow irriteret: "Dah, she couldn't have dressed up like Xena?".
25. Præsenteret for Reyes' paralleluniverse-teori svarer den sengebundne Doggett: "too much *Star Trek*". Værd at nævne er også Buffy: *Normal Again* (2002), hvor Buffy, efter et møde med en paranoiadæmon, brutalt ruskes vågen til indsprøjtninger og hvide kitler i en virkelighed, hvor hun er indlagt på den lukkede afdeling. Samtidig med at uhyret er løs i Sunnydale glider hun ind og ud af bevidsthed på sindssygehospitalet, hvor hendes forældre og lægerne desperat forsøger på at holde hende fast ved at overbevise hende om, at hendes venner er fantasifostre og at de forgangne 6 års eventyr har været en stadig realitetsflugt (i den dominerende historielinie er Buffys mor død og skilt fra faderen). Buffy vælger til sidst at følge moderens råd om at "tro på sig selv" - det bliver dog ikke i den verden, hvor moderen stadig er i live, men derimod i Sunnydale - som vampyrjæger. Afsnittet ender med at Buffy går i katatonisk dvaletilstand og lægen må meddele hendes grådkvalte mor: -"I'm afraid we've lost her...".
26. Alternative virkeligheder kan også behandles på episodeniveau i de afsnit, der benytter tidssløjfe- eller '*Groundhog Day*-formlen': *Star Trek TNG: Cause and Effect* (1992) (der faktisk kom et år før Raimis' film!), *Lois & Clark* (1993-97): *Twas The Night Before Mxymas* (1996), *The X-Files: Monday* (1999) og *Buffy the Vampire Slayer: Life Serial* (2001). Buffy episoden refererer i øvrigt selvbevidst til *"episoden hvor Enterprise hele tiden eksploderede"* og *"den med Mulder og Scully, hvor banken blev ved med at sprænge i luften"*.

Litteratur

Bondebjerg, Ib (1993): *Elektroniske fiktioner*. Borgen/Medier.

Bordwell, David (1981): *The Films of Carl-Theodor Dreyer*. Universitey of California Press.

Bordwell, David (2002): "Film Futures", in: SubStance # 97, Vol. 31, no.1.

Brooks, Peter (1984): *Reading for the Plot. Design and Intention in Narrative*. Harward University Press.

Caldwell, John T. (1995). *Televisuality - Style, Crisis, and Authority in American Television*. Rutgers University Press.

Eco, Umberto (1984): *The Role of the Reader – Explorations in the Semiotics of Texts*. Indiana Universtity Press. Bloomington, London.

Eco, Umberto (1990): "Fornyelse i det serielle", in: *Om spejle og andre forunderlige fænomener*. Forum.

Grodal, Torben (1990): "Indramning, intertekst og TV-fiktion", in: MedieKultur 14, 1990.

Grodal, Torben (1997): *Moving Pictures*. Oxford University Press.

McKee, Robert (1999): *Story – substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. Methuen. London.

Schepelern, Peter (1990): "Livet som genre – standardisering og serie i amerikansk tv-fiktion", in: Sekvens '90. Institut for Film & Medievidenskab.

Todorov, Tzvetan (1989): *Den fantastiske litteratur*. Forlaget KLIM. Århus.

Ringenes Herre

Før og efter Tolkien

Fantasy-genren i skiftende medier

Af Jeppe G. Jensen

Fantasy-genren, forstået som en fiktionsgenre, der udspiller sig i et eventyrligt, oftest middelalderpræget fantasiunivers typisk med troldmænd, fabeldyr og fantasivæsner, har litterære rødder tilbage til fantastiske fortællere som Lewis Carroll (*Alice in Wonderland*, 1865), Jules Verne og H.G. Wells, men især har den rødder, der går næsten tusinde år tilbage - til eventyr- og sagndigtning. J.R.R. Tolkien (*The Hobbitt* og *The Lord of the Rings*) og C.S. Lewis (*Narnia*-bøgerne), der kan betragtes som genrens moderne grundlæggere, var filologer med speciale i oldengelsk, og Tolkien interesserede sig samtidig for mytologi. Han følte, at det var en skam at England ikke havde samme litterære arv som for eksempel de skandinaviske lande, Tyskland og især Wales, Skotland og Irland. Gennem sine bøger, især *Ringenes Herre* og *Silmarillion*, forsøgte han at skabe en engelsk mytologi svarende til eventyr, folkesagn og mytologi.

Den litterære arv. Den magi, der findes i *Ringenes Herre*, stammer til dels fra oldengelske tekster som *Sir Gawain and the Green Knight, Pearl* og *Sir Orfeo*. De omhandler et 'faerie folk', der kan ses som litterære forfædre til elverne hos Tolkien. Det, der fascinerede Tolkien mest var dog lingvistikken, og han har ved flere lejligheder påpeget, at *Ringenes Herre* mere end noget andet skal værdsættes på grund af sproget. Han mente, at folk ikke med vilje havde glemt deres litterære og lingvistiske

rødder, men at de med årene var blevet inkorporeret i vores bevidsthed således, at man kan spore historiske data i sproget.

Tolkiens forbindelse og lidenskab for ældre skrifter kan ses overalt i hans bøger. Således kan alle dværgenes navne fra *Hobbitten* spores tilbage til Snorre Sturlussons Saga (Vølvens Spådom), selve landet hedder Middle Earth (Midgård) og navnet Gandalf stammer fra oldislandsk og betyder Stav-Elver. Ydermere kan forholdet mellem Aragorn og Gandalf forbindes med forholdet mellem Arthur og Merlin som beskrevet i de arthuriske legender. Som Tom Shippey forklarer det i bogen *Author of the Century*, er det vigtigt for en forståelse af Tolkien at huske på, at han var filolog, før han var mytolog, og at han var mytolog, før han var forfatter.

Tolkiens *Hobbitten* blev udgivet i 1937 efter længere tids diskussion mellem Tolkien og forlaget George Allen & Unwin. Stanley Unwin, som Tolkien havde kontakt med, var ikke helt sikker på kvaliteten af bogen, men fik sin 11-årige søn til at læse den igennem. Han roste den som en bog, der 'appellerer til alle børn mellem 5 og 9 år', og så var en moderat succes hjemme, uden at Tolkiens liv forandredes af den grund. Han var stadig far til tre, professor på et anset universitet og underviser og foredragsholder i oldengelsk.

Efterhånden som brevene fra fans blev flere og flere, bad forlaget om en fortsættelse eller mere af samme slags, og Tolkien begyndte at skrive igen. Efter ikke at være kommet nogle vegne i et stykke tid, besluttede han sig for at indsende andre historier, som han havde skrevet, men som ikke omhandlede hobbitter: *Niels Bonde fra Bol, Hr. Fryd* og dele af *Silmarillion*. Men Stanley Unwin fortalte ham, at selv om det var udmærket, dog ikke gennemarbejdet, forlangte offentligheden mere

J.R.R. Tolkien

om hobbitterne. Og så begyndte Tolkien at skrive på *Ringenes Herre*.

Der skulle dog gå 16 år, inden den endelig blev udgivet, og igen skete det på grund af Unwin - ikke faderen, men sønnen der også var blevet forlægger. I mellemtiden havde forlaget refuseret *Silmarillion* flere gange, og Tolkien havde derfor skiftet til Collins Publishers, men med skiftet tilbage til George Allen & Unwin udkom *Ringenes Herre* endelig i tre dele i 1954 og 1955. Og derfra tog bogens succes fart. Det har altid været vigtigt for Tolkien at beskrive værket som én bog, ikke en trilogi (han kaldte den selv 'a three-decker'), men ét sammenhængende værk, der af forlagsmæssige årsager er blevet delt i tre. Til at begynde med regnede forlaget ikke med succes, og den udkom i 3.500 eksemplarer. Men disse blev snart udsolgt, og rettighederne blev solgt til USA, hvor forlaget Houghton Miller udgav den året efter. Efter få år blev bogen oversat til adskillige sprog, og den er nu udkommet i mere end 100 millioner eksemplarer. Det gør den til det næstmest solgte enkeltværk i historien, kun overgået af Bibelen.

En anden af fantasy-genrens storer drivkræfter, og samtidig ven af Tolkien, var C.S. Lewis, der udgav den første bog

om *Narnia* i 1950, 13 år efter *Hobbitten,* men fire år inden Tolkiens *Ringenes herre.* Som Tolkien var Lewis en dybt religiøs mand, og kristendommen blev flettet ind i historierne om Aslan, Lucy, Edward og det fantastiske Narnia-univers.

De to forfattere brød igennem i en tid, hvor litteratur om myter ellers ikke fik særlig interesse. Men hjulpet på vej af en voksende skare af fans vandt både fantasy og science fiction frem. Fantasy-genren udskilte sig fra de andre genrer ved at bevæge sig i et fiktivt univers, som til dels var bygget på normer fra den tidlige middelalder. Således var universet ikke elektronisk, og der var ingen tekniske våben eller robotter. Derimod var det et univers af magi, fyldt med heroiske bedrifter, onde skurke, drager, sagn-dyr. Det var bygget op omkring meget enkle virkemidler også ofte arketypiske skikkelser.

Fantasy-litteratur i 1960'erne og 1970'erne. I USA blev *Ringenes Herre* mere eller mindre revet væk fra hylderne i starten af 60'erne, hvor især hippierne og studerende havde sans for dens historie. For dem stod Frodo og Gandalf som de store helte, der havde mod til at trodse overmagten og kæmpe for, hvad de troede på. Hippie-generationen overgav sig til elverne, 'et smukt folk', der samtidig forsøgte at beskytte naturen og standse industriens fremskridt. Hobbitterne lever et stille og roligt liv, hvor de mest af alt passer sig selv og ikke er bekymret over eller forstyrret af verden udenfor. Elverne gør alt i deres magt for at leve så afsides fra menneskene som muligt og passe sig selv og naturen, som de lever i perfekt harmoni med. Og det var disse synspunkter, som appellerede til hippierne: kærligheden, naturen og det stille liv. Overalt i USA kunne man se graffiti, hvor der stod: 'Gud er død, men Frodo lever!' Ydermere begyndte en mindre produktion af badges på universiteterne, der krævede at få Frodo eller Gandalf som præsident. Herhjemme gjorde bogen også stort indtryk på 68'er-ungdommen. Således tog beboerne i kollektivet Maos Lyst navneforandring til Kløvedal efter Elronds hjemsted (blandt dem Ebbe Reich Kløvedal og Troels Kløvedal).

Samtidig skete der flere nyskabelser indenfor fantasy-genren, bl.a. Ursula K. LeGuins trilogi om Jordhavet (*Troldmanden fra Jordhavet* (1968), *Atuans Grave* (1970) og *Den Yderste Kyst* (1972)), som blev en af de største succeser efter *Ringenes Herre* og *Narnia.* Det nyskabende i dem var, at det var en opbygning af en ny magisk verden, hvor mytologi og religion ikke var i højsædet, sådan som det var tilfældet med Lewis og Tolkiens bøger. LeGuins bøger tager udgangspunkt i en ung mand, som vil være troldmand, og hele trilogien kan ses som en dannelsesroman, hvor drengen Gæt skal lære at kontrollere sine evner i en indre kamp.

I starten af 70'erne tog flere forfattere genren til sig, men også andre kunstnere. F.eks. indeholder flere Led Zeppelin sange referencer til *Ringenes Herre,* jf. *Misty Mountain Hop, Ramble On, The Battle of Evermore* og *Over the Hills and Far Away.*

Fantasy-litteratur i 1980'erne. 1980'erne markerede en ny drejning for fantasy-genren og står som det årti, hvor genren i sin rene mytologiske form fik sit endelige gennembrud. Bogserier som *DragonLance* (Weiss & Hickman), *Forgotten Realms* (utallige forfattere, startet af de rollespillignende *Sværd og Trolddom*-bøger), *Riftwar* (Raymond E. Fesist) og *Belgariad* (David Eddings) slog især igennem hos de unge læsere. Her er det mytiske univers gennemarbejdet, historierne interessante

og karaktererne realistiske.

Ægteparret Margaret Weiss og Tracy Hickman var selv rollespillere og havde spillet et spil med deres gruppe, der hed DragonLance, og som foregår i en verden, der hedder Krynn. De karakterer, de skrev om, var delvist opfundne, men visse nøglepersoner var baseret på karakterer fra gruppen, hvoraf den vigtigste var troldmanden Raistlin.

Gruppen af eventyrere i *DragonLance* er sammensat af flere personer, der er vokset op sammen i en lille by, men har været adskilt i flere år. Temaer som venskab, sammenhold og tillid bliver bearbejdet i de første seks bind, *Krøniker*, hvor kampen mod mørkets dronning (en gudinde) er deres mål. En af de væsentlige ting hos Weiss & Hickman er, at de lod flere af deres helte dø i kampen. Det gjorde de for at understrege vigtigheden i den balance mellem godt og ondt, som skulle opretholdes. Selv om 'det gode' overvinder 'det onde', er det kun for at opnå en balance i universet. Samtidig med den umiddelbare historie i *Krøniker* formår Hickman & Weiss at inkorporere mytologi og historie fra tidligere tider, nøjagtig som Tolkien gjorde det. Fortsættelsen, *Legender*, blev også en bestseller inden for fantasy-genren.

David Eddings' gennembrudsserie var *Belgariad*-sagaen (som bestod af fem bøger - skrevet 1982-84), og han formåede at skrive lige så hurtigt, som hans publikum fortærede hans bøger. Den blev efterfulgt af *Malloreon*-seriens fem bøger (skrevet 1987-1991). Disse serier gjorde hurtigt Eddings til et af genrens store navne.

Næsten samme historie kan fortælles om Raymond E. Feist, der brød igennem med *Magician* (*Apprentice* og *Master*), der indleder hans *Riftwar*-serie (otte bind 1982-98). Bogen omhandler den unge mand Pug, der finder skjulte kræfter inde i sig selv. Han og vennen Tomas opdager, at de har potentialet til at blive henholdsvis den største magiker og den største kriger, der har eksisteret. Seriens navn stammer fra en rift i universet, som åbner sig og hvorfra de fremmede horder strømmer ind i landet.

Forgotten Realms er en serie bøger, skrevet af flere forfattere. Hovedtesen bag serien er, at alle kan skrive, så længe handlingen foregår inden for universets fysiske og metafysiske rammer (dog skal de anerkendes af forlaget først). Det er ubetinget den største serie fantasy-bøger, der findes. Det specielle ved den er, at den er baseret på en rollespils-serie, der udkom samtidig. Flere karakterer bliver ofte brugt i både bøger og spil. Emnerne er de samme som i andre fantasy bøger, men forcen ligger i, at litteratur og rollespil samarbejder i udviklingen af universet.

Herhjemme var fantasy-genren mest kendt som et udenlandsk fænomen, indtil Bjarne Reuter i 1985 kom med romanen *Shamran*, hvori en syg dreng bevæger sig ind i et magisk univers gennem et billede på væggen. Drengen Filip får hjælp af tre dværglignende væsener: Doromir, Ffaffner og Leopold, til at slå den onde hersker Ham ihjel. Inspirationskilden er tydeligvis Tolkien, og universet er ikke præget af de store magiske udsving som så mange andre universer. Endvidere er bogen rettet mod en yngre målgruppe og kan, for garvede fantasy-læsere, virke en anelse banal, men ikke desto mindre er den det første egentlige forsøg på en dansk fantasy-bog.

Fantasy-litteratur i 1990'erne. I 1990'erne har fantasy-bøger været at finde hos næsten alle boghandlere. Genren er af læserne blevet anerkendt som en spændende

Red Dragon: rollespil-illustration

og udfordrende genre, der har fået en stor almen udbredelse parallelt med genrer som krimi og thriller, om end kritiske akademikere endnu ikke anerkender den som lødig læsning. Markedet er nu blevet utroligt stort.

De to vigtigste personligheder i genren er Terry Pratchett og J.K. Rowling. Pratchett er en slags hofnar inden for fantasy, fordi hans bøger hviler meget på det humoristiske og morsomme, og fordi hans opstilling af det mytiske univers er så komisk (hans verden hviler på fire kæmpe-elefanter, der står på en endnu større skildpadde, der flyder rundt i det ydre rum!). Hans helte er anti-helte, der skyr al form for kamp og som i bund og grund ikke er særlig gode til det, de laver. Pratchetts serie *Diskworld*, der er fuld af forvrængede billeder af vores egen verden, startede allerede i 80'erne, men hans egentlige gennembrud i Danmark kom først i 90'erne. Pratchett bliver ukueligt ved med at skrive og har opnået kultstatus i stil med Tolkien.

J.K. Rowlings historier om drengen, der blev troldmand, er velkendte i hele verden. Indtil nu har hun skrevet fire bøger om Harry Potter, og verden venter med spænding på den femte, som ventes at udkomme juni 2003. Der er planlagt i alt syv bøger, én for hvert år, Harry tilbringer på troldmandskolen Hogwarts. Bøgerne minder om Tolkiens værk på flere forskellige måder, f.eks. er Harry Potter på mange måder en antihelt, der, ligesom Bilbo og Frodo, tror på det gode i mennesker.

Rollespil. Parallelt med fantasys litterære og filmiske udvikling kom rollespil på banen i slutningen af 1970'erne. I 1974 påbegyndte amerikaneren Gary Gygax rollespillet *Dungeons & Dragons*, og flere og flere deltog i denne nye form for teatersport, hvor det handler om at leve sig ind i en rolle i et fantasiunivers. En mere forenklet og mainstream form for rollespil begyndte, også herhjemme, med *Sværd og Trolddom*-bøgerne. Den første udkom i 1984 (1982 i USA), og var opfundet af Steve Jackson, der, sammen med Gygax, var pionér på området. Disse bøger var et simplificeret rollespil, hvor man kun behøvede enkle midler og begrænset kendskab for at forsøge. De 15 bøger var startskuddet til rollespilbølgen.

Udvidelsen af de simple bøger kom i form af selve rollespillet *Dungeons &*

Dragons, hvor man var flere rollespillere (oftest mellem fire og seks), og hvor én person styrer spillet (en Dungeonmaster (DM) eller Gamemaster (GM)), dvs. opbygger eller 'lægger' et rollespil, som de andre så skal spille. Forenklet kan man sige, at man har skrevet et eventyr, hvor man så mangler hovedpersonerne. DM slår alle terningekast for 'skurkene' og alle de personer, der ikke er aktive spillere (NPC'ere – Non Playing Characters). Mange eventyr er præfabrikerede af forskellige rollespilfirmaer, hvor geografi, persongalleri, vejrforhold, sociologi, naturlove med mere er inkluderet.

Et rollespil af den klassiske art (*Dungeons & Dragons* og udvidelsen *Advanced Dungeons & Dragons*, *Rolemaster*) starter med, at alle deltagere skaber en figur på baggrund af syv terningekast. Terningekastene bestemmer figurernes fysiske attributter ('stats'): strength, dexterity, constitution, intelligence, wisdom, charisma og commonliness. Ud fra disse slag har man så skelettet til en person, som man giver navn, tilhørsforhold (hvilken gud man tilbeder) og race (der kan vælges mellem menneske, halfling, dværg, elver og nogle gange half-orc). Når det er gjort, tildeler man sin karakter en klasse (kriger, tyv, ranger, mager (troldmand), cleric (druide eller præst), barde eller en såkaldt multiclass, hvor personen specialiserer sig i flere ting ad gangen.

Man går derefter i gang med selve eventyret og tildeles point (XP – experience points), alt efter hvilke monstre man slår ihjel, hvilken viden man får, hvilken skat man finder, eller hvilke quests man fuldfører. De klassiske rollespil foregår i en verden, som mere eller mindre er bygget op omkring et univers a la Tolkiens blandet med eventyrelementer.

Op gennem 80'erne steg rollespillenes popularitet. Betegnende er Spielbergs *E.T.* (1982), hvor Elliotts bror og hans venner sidder og spiller et af de første *Dungeons & Dragons*-spil, der kom på markedet. Gennem 80'erne advarede medierne meget imod rollespil, som angiveligt var farligt for de unge, der måske ikke kunne skelne mellem fantasi og virkelighed. Advarslen gjorde dog kun rollespil mere interessante for de unge.

Der kom flere rivaliserende spil på markedet, ikke kun 'middelalder-spil', men også spil der kørte på nutiden (*Killer*), fremtiden (*Star Wars*, *Paranoia*, *Cyberpunk*), i parallelle verdener (*Vampire*) og sågar i tegneserie-verdener (*Toon*). Spillene blev flere og flere, og kun fantasien satte grænser for, hvilke verdener og systemer man kunne spille. Samtidig med den rivende udvikling indenfor spil-genren kom Steve Jackson med et regelsæt kaldet Gurps (Generic Universal RolePlaying System), et system, som alle kunne spille efter. Derved startede en hel ny serie af rollespil, og markedet henvendte sig ikke længere kun til en snæver målgruppe.

En anden stor genre i midt-80'erne er science fiction-rollespillene, der blev populære ikke mindst på grund af forfattere som William Gibson og Philip K. Dick. Gibson lancerede med sin såkaldte *Sprawl*-serie, der omfatter bøgerne *Neuromancer*, *Count Zero* og *Mona Lisa Overdrive*, begrebet *cyberpunk*, dvs. en verden, hvor internettet er i fokus, og hvor man logger på med hele sin personlighed i stedet for terminaler som i dag. Alle fem sanser stimuleres i den virtuelle verden i forhold til den virkelige verden. Endvidere har konglomerater overtaget styringen af verden og magten fordeles mellem dem. Den opfattelse af verden er endvidere reflekteret i film, hvoraf de mest kendte nok er *Blade Runner* (efter Dicks roman *Do*

Warhammer

Androids Dream of Electrical Sleep), *Alien* serien og *Johnny Mnemonic*, hvor Gibson selv havde leveret manuskript.

Magic Cards, Warhammer og live rollespil. Markedet for rollespil oplevede i starten af 90'erne en mætning (især for de traditionelle spil), og der måtte nye indgange til. I 1992 kom Richard Garfield med Magic Cards (MC), et kortspil med elementer fra rollespil. Man tager 60 forskellige kort, hvori der ligger formularer, 'lande', monstre og magi. Hver spiller tildeles 20 hit points (HP), og kan spille mod enhver anden spiller, der har et sæt Magic Cards. Man trækker syv kort og lægger resten i en bunke ved siden af sig. Man skiftes herefter til at trække et kort op og formålet er at skade modstanderen således at denne mister sine HP. Når man er nede på nul er man død! Man kan spille kort og skade modstanderen indtil ens *mana* for runden er opbrugt. Mana er kilden til magi, og når ens mana er drænet, er det ensbetydende med at man ikke kan bruge mere energi i den gældende runde.

MC eskalerer i løbet af meget få år til at blive en af de mest kendte former for spil, og der afholdes utallige turneringer hvert år. Disse turneringer eksisterer stadig, og der findes folk, der lever af kun at spille Magic Cards. Også MC har udviklet spilsystemer til flere forskellige verdener, og kortene varierer fra 75-80 kr. for en startpakke med 60 styk til det dyreste kort (Black Lotus, som er et ganske enkelt kort lavet af pap påtrykt med blæk) til cirka 2.000 kr.

Et andet modspil til de traditionelle rollespil er Warhammer. Firmaet Games Workshop havde overlevet 80'erne ved at lave figurer til rollespil. Dette udviklede sig hurtigt, og det blev mere og mere populært at indsætte figurer, når man spillede. Games Workshop lavede så et spil, der fuldstændigt afhang af figurer. Warhammer, som det kom til at hedde, udkom første gang i 1986. Det udspilles i en fantasiverden, hvor man selv medbringer sin hær (bestående af små figurer), som så skal udkæmpe slag mod andres hære. Som i alle andre rollespil bruges der terninger til at bestemme udfaldet af kampen, men taktik spiller en større rolle end i almindelige rollespil. En del af Warhammer går ud på at farvelægge sine egne figurer. Der spilles også på 'stats' som i de klassiske rollespil, men af en lidt anden karakter. En af de seneste og mest populære trends er Warhammers *40K*, et fremtidsspil, som udspiller sig i år 40.000, hvor alle mulige væsener findes; elvere, dværge, robotter, undead, zombier, skeletkrigere, mennesker, orker, dæmoner, magere, space marines og dæmonjægere.

Endnu en ny tilgang kom i starten af 90'erne, da man gik tilbage til de originale teater-elementer, *live* rollespil. Det ekspanderede voldsomt og er ikke kun en masse teenagere, der klæder sig ud og løber skrigende rundt i Rold Skov hver anden weekend. I England afholdes to gange årligt et rollespil, der gæstes af næsten 1000 rollespillere, primært i aldersgruppen 25-35

år. Det, der her lægges vægt på, er indlevelsen i en anden personlighed i en fremmed verden. *Live* rollespil lægger meget vægt på teaterdelen og troværdigheden, og der opstilles meget specifikke regler for, hvad der er tilladt og ikke tilladt. Selve spillet er opbygget som en naturlig verden med alt, hvad der dertil hører - smede, teltmagere, tøjhandlere, bagere, sigøjnere, et juridisk system og et religiøst system.

Desuden er der kommet flere rollespil på markedet, der kan spilles inden for hjemmets fire vægge, hvoraf *How to Host a Murder* er det mest kendte. Det går ud på at man inviterer x antal gæster, hvoraf én har rollen som morderen. Spillet går så ud på at finde ham/hende inden aftenen er forbi. Man skal have en vis del fantasi, idet det er en slags teater, og hverdagen skal ikke indblandes. Man får oplysninger hver eller hver anden time. Til en vis grad kan man kalde det en blanding af teatersport og brætspillet *Cluedo*.

Tv-serier, tegneserier, computerspil. En fantasy tv-serie for børn kom første gang med den tegnede *Dungeons & Dragons* (1983-87), på foranledning af Gary Gygax. Den handler om seks teenagere der i en forlystelsespark bliver suget ind i et parallel-univers, hvor de får tildelt en række talenter (Ranger, tyv, barbar/kriger, akrobat/kriger, Cavalier og troldmand) af deres Dungeon Master. Serien blev populær og kørte i fire år. Den var meget primitiv i sit storyboard og udseende, men gav et godt indtryk af de forskellige situationer, man kan komme i som rollespiller.

En mere kendt visuel formidling kom frem samtidig, men som tegneserie, *Elfquest* (på dansk: *Elverfolket*). Den er tegnet og fortalt af ægteparret Richard og Wendy Pini, der startede med at udgive den i månedlige magasiner i USA i slutningen af 70'erne. Den blev overtaget af Marvel som fortløbende tegneserie i midten af 80'erne, og er blevet den kendteste fantasy-tegneserie. Elverne er ikke beskrevet som i Tolkiens univers, de er en del mere aggressive og har samme størrelse som børn. Fortællingen begynder med, at elverne fordrives af menneskene ved en skovbrand, men historien tager episke proportioner da de tvinges ud i det ydre rum og derefter tilbage i tiden. De har særlige talenter såsom evnen til at *sende* til hinanden (kommunikere telepatisk) samt beherske ulve, der bruges som ridedyr og kampfæller. Der lægges stor vægt på de personlige relationer elverne imellem, og på forskellige racer inden for elverne. På deres rejse møder den oprindelige stamme fire andre racer af elvere, som de så blander sig med.

Andre fantasy-tegneserier omfatter *Thorgal* (af Jean van Hamme), *Sandman* og *Swamp Thing* (Alan Moore), *Slaine* (Pat Mills), *Alef Thau* (Alexandro Jodorowsky), *Ridder Goodwill* (Léturgie og Fauche) og den klassiske *Gammelpot* (Thom Roep). Mange af serierne er opbygget som klassiske tegneserier, men tegnernes kreativitet formår at visualisere nye verdener. De mere dystre og mørke sider af menneskets natur er også blevet udforsket, bl.a hos Alan Moore, der er fascineret af menneskets indre, og udforsker dette eksperimentalt mellem virkelighed og myte i *Sandman* og *Swamp Thing*. Begge hælder en smule mod science fiction, idet de finder sted i nutiden og ikke i en mytisk eller svunden tid.

I midt-80'erne kom de første vellykkede forsøg med computerspil i genren. Grafikken var grødet, systemerne indviklede, og egentlig ikke specielt brugervenlige. Men med spil som *Zork* (1982) begyndte en bølge af primitive spil, der var

Ringenes Herre (1978)

præget af meget 'hack'n'slash' (kamp-situationer) og knap så meget rollespil. Spillene blev mere og mere populære, bl.a. *Baldur's Gate*-serien (to originalspil og to udvidelser), *Heroes of Might and Magic* (fire spil), som er en fortsættelse af *Might and Magic* (ni spil), *Diablo* & *Diablo II* (samt deres to udvidelser), *Eye of the Beholder* og slutteligt de to relativt nye *Neverwinter Nights* og *Dungeon Siege*. Der er også spil, der kominerer science fiction og fantasy som *Tomb Raider*, *Indiana Jones* og *Ringenes Herre*.

Mange fantasy-spil bliver spillet over nettet, bl.a. *Everquest* og *ultima online*. Man opbygger sin egen karakter, der udvikler sig som i regulære rollespil. Derefter bevæger man sig rundt i forskellige lande, som er ejet af andre internet spillere. Dem allierer man sig med eller kæmper mod. Der er flere store alliancer på nettet, og spillet har kørt i mindst fem år. Det er dog meget svært at komme ind i denne verden, da den er utrolig kompleks. Samtidig er der stadig mange af de originale spillere med, og de har en vis kontrol over nye spillere.

Computermarkedet er nu det mest ekspanderende marked for fantasy.

Fantasyfilmen. I 60'erne, hvor fantasy generelt slog igennem, begyndte også filmen at nærme sig genren. Ralph Bakshi, der havde lavet den satiriske *Fritz the Cat* efter undergrunds-tegneserien, kom i 1978 med *Ringenes Herre* som tegnefilm. Det blev desværre kun til et halvhjertet forsøg, fordi pengene slap op, og der blev ud-

kæmpet en strid om rettighederne.

De næste film, der kunne siges at være forsøg inden for genren, var filmatiseringer af nogle af de gamle tekster, som Tolkien hyldede ved *Ringenes Herre,* samt filmatiseringer af nye eksempler på heroisk litteratur. Det var film som *Excalibur* (1981), *Sir Gawain and the Green Knight* (1982), *Conan the Barbarian* (1982), *Krull* (1983), *The Never Ending Story* (1984, *Den uendelige historie)* og *Conan the Destroyer* (1984) samt *Legend* og *Red Sonja* (begge i 1985) og *Labyrinth* (1986). Især Ridley Scotts *Legend* og Wolfgang Petersens *Den uendelige historie* tog verden med storm. Kombinationen af den gode historie blandet med mytologi og sagnvæsener gjorde filmene populære. Genren fortsatte med film som *Ladyhawke* (1985, *Ladyhawke og lommetyven*), *Highlander* (1986) og *Willow* (1988, manuskript af George Lucas), der alle havde mytologi som baggrund, om end *Highlander* havde et samtidigt univers. Richard Donners *Ladyhawke og lommetyven* og Ron Howards *Willow* blev de store succeser. I *Willow* er helten for første gang ikke et menneske. Willow forsøgte, som Frodo, at hjælpe verden mod en ond troldmager, der ville overtage den.

George Lucas har selv proklameret, at *Star Wars*-trilogien ikke ville være blevet til, hvis det ikke havde været for *Ringenes Herre.* Og selv om *Star Wars* foregår i en galakse langt, langt borte, deler den mange træk med Tolkiens univers. Både Frodo (og til dels Bilbo) er som Luke Skywalker helte, der egentlig ikke har meget at se frem til. Men hvor Luke selv opsøger sin skæbne, er Frodo mere tøvende, idet han helst vil blive tilbage i Herredet. De får begge hjælp af en stærk kriger (Aragorn/ Han Solo) og en aldrende og fraværende troldmand og åndelig guide, Obi Wan som død ånd og mentor, og Yoda som den levende samt Gandalf. Med hensyn til det åndelige, ser Frodo ikke Gandalf efter hans fald i Moria, før han redder ham og Sam til sidst, da Mordor er ved at bryde sammen. I *Star Wars* indgår endvidere de episke slag mellem den lille skare af gode, tillidsfulde, loyale frihedskæmpere som i *Ringenes Herre.* De kæmper begge mod den store overmagt. Og hvor Sauron mere er en ånd, er han stadig en stærk figur, der styrer sine tropper som en hærdet skakspiller. Han styrer Saruman og Denethor gennem Palantiren på samme måde som Kejseren styrer sine tropper mod rebellerne.

Willow blev bl.a. en succes, fordi den havde et større budget og flere og bedre special effects end de forudgående. Historien var igen centreret omkring den lille skare frihedskæmpere, der kæmper mod den store overmagt. Willow skal kæmpe mod store mennesker, der er ham overlegne på alle punkter bortset fra hans frihedstrang og fasttømrede tro på det gode i mennesket og verden. Det samme er på sin vis gældende for *Ladyhawke og lommetyven* bortset fra, at Navarre (Rutger Hauer) er menneske. Han er en kriger, der rider ud for at udfordre sin skæbne med en lommetyv og en fordrukken præst som sine eneste hjælpere. En mytologisk fortælling, der også har aner i Bibelens David og Goliat historie. De magiske egenskaber i filmen er forbundet med kirken, hvor biskoppen forvandler Navarre til mand om dagen og ulv om natten, og hans udkårne Isabeau (Michelle Pfeiffer) til høg om dagen og kvinde om natten. Historien fortælles fra et halvhumoristisk synspunkt gennem lommetyven med øgenavnet Musen, der hele tiden er i åben dialog med Gud (som dog aldrig svarer).

Starten på 90'erne så en overgang fra

fantasy til mere science fiction-prægede film, men der var dog et enkelt lyspunkt i *Dragonheart* (1996). Filmen indeholdt ikke meget magi, men var ikke desto mindre et glimrende humoristisk eksempel på genren.

Harry Potter og Ringenes Herre. De seneste år har budt på fem bemærkelsesværdige film indenfor fantasy-genren, samt én besværlig og et enkelt forfærdeligt forsøg. Sidstnævnte er den apokalyptiske *Reign of Fire* (2002, *Dragejægerne*), som er bygget på en tynd historie med drager i nutiden, sat i et dystert og mennesketomt England, og dermed nok sagt om den film. Den besværlige film er filmatiseringen af det mest kendte rollespil, *Dungeons & Dragons* (2000). For folk, der ikke er bekendt med fantasy-genren, virker skuespillet overdrevet og karikeret til det ekstreme, men hvis man selv har forsøgt sig med rollespil, genkender man let de typer, der er beskrevet. Jeremy Irons er blevet beskyldt for at være fuldstændig utroværdig som troldmand, men hans rolle som ond mager lægger op til hans alignment (livssyn). Han er gennemført ond og har samme indstilling til livet som Gollum. Han er en meget flad karakter, og er ikke som de udspekulerede skurke, der ellers portrætteres på film eller i bøger.

Filmen er bygget op som et klassisk rollespil set fra spillernes side, og effekterne er gennemførte. Historien er et af de første rigtige eventyr indenfor genren, og blev skrevet i sidste halvdel af 70'erne, hvor man var vant til noget andet. Filmen springer let og elegant over store emner, som ellers behandles symbolsk i mange film i dag, men det skyldes historiens simplicitet. Derved kan man klassificere den som besværlig.

De øvrige film er de to Harry Potter-film, de to Ringenes Herre-film, som jeg vil komme ind på senere, samt Ang Lees *Tiger på spring, Drage i skjul.* De to engelske film er storslåede eksempler på, hvordan genren kan fortolkes og fortælles for børn og barnlige sjæle, og *Tiger på spring, Drage i skjul* er et ægte episk drama fra den kinesiske middelalder. Ikke at genren er ny i Kina, men de film kommer sjældent til Europa medmindre de er så smukke som den. Selv om der ikke findes drager eller sagnvæsener i filmen, er den spækket med mytisk indhold i form af sværd, kampscener, heltemod, magi og kærlighed.

Harry Potter-filmene har de sidste to år taget biograf-publikummet med storm. Det er ikke kun voksne i selskab med deres børn, der går ind og ser dem. Filmene er næsten lige så populære alene hos den voksne befolkning, som de er hos de yngste. Det univers, som J.K. Rowling har opbygget gennem bøgerne, er solidt gengivet i filmene, og hendes krav om, at der kun må deltage britiske skuespillere ses af mange som en styrke, fordi bøgerne er en afspejling af det britiske samfund og ikke det amerikanske. Således er der også lagt vægt på en mere overordnet og gennemtænkt form for uhygge og spænding end de amerikanske films mere overraskende og hårdtslående effekter. Filmene repræsenterer genren gennem det magiske univers, men også en tilgang til de arketyper, som opretholder og fører genren videre.

Endelig skal det nævnes, at der er et enormt japansk og asiatisk marked for animerede tegnefilm indenfor genren, men de når sjældent et europæisk marked.

Ringenes Herre – bog og film. Da verden først fik nys om, at *Ringenes Herre* skulle produceres som film, blev nyheden modtaget med blandede meninger, ikke mindst

på grund af den massive kult. Det var svært at finde en person i den vestlige verden, som ikke havde hørt om bogen eller Tolkien. Da den første reaktion så småt havde lagt sig, fandt verden så ud af at det var den relativt ukendte Peter Jackson, der skulle instruere den. Hans mest kendte film var low budget splatter som *Bad Taste* og *Braindead*, og med det i baghovedet havde mange svært ved at se Jackson som den rigtige instruktør.

Men efterhånden som tiden gik, blev castingen afsløret, og uroen blev erstattet med spænding, som tog til efter at den første trailer blev vist. Traileren viste et dystert univers, hvor hobbitter, mennesker og elvere blev plaget af en ond magt, der forsøgte at overtage Midgård. Det kunstneriske indtryk var umiskendeligt Tolkien'sk, men hvordan hænger filmenes historie sammen i forhold til bogen?

Når man har set første del af *The Lord of the Rings (Ringenes Herre)*, *The Fellowship of the Ring* (2001, *Eventyret om Ringen*), sidder man tilbage med en fornemmelse af, at det var og stadig *er* et storværk. Jackson skabte en historie, som alle kan følge med i. Selv om historien er ændret visse steder, er det stadig en historie, som folk der ikke har læst bogen kan følge med i.

Der er lagt vægt på, at filmene hver for sig skal give mening, samtidig med at der er lagt stor vægt på universets opbygning. Der er gjort meget ud af at opdele kunsten, arkitekturen, beklædningen og endda våbnene mellem de forskellige folkeslag og racer, der præsenteres. Således er der sat forskellige grafikere på at lave Moria, Kløvedal, Lothlórien, Herredet og Orthanc, hvilket tydeligt kommer til udtryk i filmen. Hobbitterne er klædt i naturens sensommer- og efterårsfarver med mørkegrøn og brun som de dominerende farver, mens elverne holder sig til de lyse nuancer af især blå og hvid, nøjagtig som det er beskrevet i bøgerne.

Der er mange ting, som filmene har gjort meget ud af, men en af de essentielle er elverne. Hele deres levemåde, sprog, geografi og arkitektur er visualiseret i tæt samarbejde med Alan Lee og John Howe, som begge er kendte illustratorer af Tolkiens værker. At elverne snakker elversprog, Gimli dværgesprog (special edition), er ganske enkelt en rigtig lækkerbisken. Elversproget danner basis for hele Tolkiens univers. Ikke alene stod det som centrum i hans fortælling, men en af baggrundene for at skrive *Ringenes Herre* var at skabe en mytologisk baggrund for det sprog, han selv opfandt. Det er delvist bygget på finsk, som han var meget betaget af, samt walisisk.

Den første film starter med en meget kort opsummering af Ringens historie, hvilket er vigtigt for dem, som ikke har læst bogen. Hermed fortælles hele den myte, der omkranser Ringen, og den illustrerer dens magt over svage sjæle samt det besværlige forhold mellem mennesker og elvere. Filmen fortsætter med at introducere persongalleriet, hvoraf de fleste bygger på arketyper. Derfor ser vi den trofaste Sam lytte med til Frodo og Gandalfs samtale, fordi han føler at Frodo er truet. Merry og Pippin ses først som det komiske, men jordnære par, de er, og Aragorn indhylles i røg for at dække over den, han i virkeligheden er. Ringånderne introduceres med dyster musik som en flok kutteklædte ryttere, hvis gangere er lige så mørke og uhyggelige som deres ryttere.

Og så er der det perspektiv af Midgård, som Jackson har givet Frodo, når han tager ringen på. Verden er bare en skygge af sig selv, og det eneste, der er fokus på, er Ringånderne samt Saurons øje, der bræn-

Ringenes Herre

der og ser alt, hvad der sker i Midgård. Men to af de mest bemærkelsesværdige detaljer, som rigtig fascinerer, er de detaljer, som er tillagt Legolas og hans position som elver. I scenen på Caradhras er han den eneste, der stadig går *oven* på sneen, fordi elvere er så letfodede (og dette er et typisk fantasy-træk). Endvidere ses Legolas springe fra afsats til afsats på trappen ved Khazad-Dum, hvor de andre hele tiden løber på trappen, på vej mod broen. Også dette er detaljer for kendere: Den første detalje er beskrevet i bogen, men det er hoppet i Khazad-Dum ikke, hvilket gør det så meget mere bemærkelsesværdigt.

Men for at vende tilbage til selve historien, er der naturligvis elementer, der mangler i filmene. Der er handlinger eller sætninger, der ændres fra den ene person til den anden. Men dette er gjort med den bagtanke, at hvis elementet er vigtigt, behøves det ikke nødvendigvis tilskrives en specifik person, men kan tildeles en anden. Der er mange replikker, der har flyttet ejermand uden at det ændrer radikalt på historien. Personerne er skildret så tro mod bogen som muligt, dog med de ændringer, der uundgåeligt må være i en film. Således er Aragorn en anelse ung og pæn at se på for en mand, der nærmer sig de halvfems år, hvoraf størstedelen er tilbragt i vildnisset alene. Men igen er det detaljer, som ikke ødelægger historiens helhed.

En af de store forskelle på bog og film er Arwens rolle. I bogen har Arwen en minimal rolle (hendes navn er nævnt atten gange på de 1200 sider!) og hun tilskrives ikke mange andre kvaliteter end den skønhed, hun har fra naturens side og sin udødelige kærlighed til Aragorn. Således er der faktisk ikke rigtig nogen store kvindelige roller i bogen, hvis man ser bort fra Éowyns symbolske rolle og utrolige gerning ved slaget på Pelennor Fileds (*Kongen vender tilbage*) og Galadriel. Tolkiens univers er bygget op omkring broderskabet samt elverfolket og begges ukuelige styrke, og dér spiller Galadriel en stor rolle, men omfanget af hendes rolle er tekstmæssigt beskedent. Men dét er netop

forcen ved bogen, at de mindre karakterer også kommer til deres ret. Der er utrolig mange mindre roller, der er vigtige brikker i det store spil, men det kan ikke gengives på film, og derfor er sætninger og handlinger overdraget til personer, som har betydning.

En anden grund til at Arwen spiller en større rolle i filmen er, at det næsten er umuligt at lave så stor en film uden at der forefindes en kærlighedshistorie, som der bruges tid på. Og på denne måde kommer der en lille sidehistorie for Aragorn med. Hver især får medlemmerne af broderskabet deres egen lille historie spundet omkring sig, der adskiller sig fra den egentlige historie. Filmene styrer med sikkerhed publikum igennem de problemer, som et sådant broderskab må have i medgang og modgang, men der mangler lidt nerve. Bogen gør meget ud af at mægle i striden mellem elvere og dværge, men det er desværre ikke kommet igennem i filmene. Legolas og Gimlis venskab er af altafgørende betydning for de to racers fremtid, og aldrig før i tiden i Midgård har der været et lignende venskab mellem de to racer. Hvor Tolkien havde tid til at etablere og gennemarbejde disse sidehistorier og give dem mening og, selv om de var små, få dem til at have betydning, er de blevet fravalgt i filmene til gode for den essentielle handling. Denne går næsten udelukkende på historien om Ringen og Frodo, og hans færd mod Mordor.

Der er en del af historien, som er blevet skåret helt væk i filmen for at give plads til det, som er med. Dette er gjort for at fokusere på handlingen, broderskabet og vennernes rejse. Således blev der ikke plads til hobbitternes første møde med verden uden for Herredet sammen med Tom Bombadil. Ej heller blev der plads til den symbolsk vigtige fremstilling af, hvordan Galadriels elvere nægter Gimli adgang til Lothlórien. Her var det Legolas og Aragorn, som gik ind og mæglede på dværgens veje. Derimod blev der lagt mere vægt på Aragorns rolle i broderskabet i filmen, samtidig med at der blev tegnet et forenklet og lettere fladt billede af Boromir (dette blev dog forbedret i special edition-udgaven). Endvidere er Gimli meget i baggrunden i den første film i forhold til de andre medlemmer af broderskabet. Der blev lagt stor vægt på special effekterne, især i kampsituationerne med særlig vægt på Aragorn og Gandalf.

De To Tårne – bog og film. *De To Tårne* er opbygget ligesom *Ringenes Herre*. Der lægges igen vægt på den essentielle historie, men med flere undtagelser og nye historier end bogen beskrev. Der er ingen tvivl om at filmen i sig selv er vellykket og en absolut værdig opfølger til den første, men den har ikke samme slagkraft som den første. Dette hænger utvivlsomt også sammen med det faktum at nerven i den oprindelige fascination er frataget os idet vi genkendende kan se med når broderskabet oplever nye farer. Den første fascination blev ubetinget givet til *Ringenes Herre* og derved kan fascinationen af den anden film virke mindre. Men igen skal filmen roses for dens begyndelse, hvor vi ser kampen mellem Gandalf og balroggen fra en ny vinkel, og derfra følger hele deres kamp. Endvidere introduceres Rohans ryttere, som er præsenteret på samme måde som karaktererne i første film. I forbindelse med dem er der igen arbejdet meget med detaljer (deres visir på hjelmene er et hestehoved). De introduceres som en militær enhed med skarp disciplin, og som et rytterfolk, der har en særlig (magisk) kontakt til deres heste.

Visse dele af filmen bevæger sig dog

væk fra den originale handling, og dette kan der siges både godt og ondt om. Der er ingen kamp mod varger i rejsen mod Helms Kløft, ligesom Aragorn ikke falder under slaget. Dette kan dog forklares med, at hobbitterne og Aragorn i første bog kæmper mod dem, men der var ikke lejlighed til at bruge denne sekvens. Aragorns fald er formodentlig blevet brugt for at bygge op til finalen i *Kongen vender tilbage*. Aragorns rolle er den vigtigste for Midgårds fremtid i tiden efter Ringens fald, og der bygges med blandt andet denne historie op til ham som konge. Dog virker det unødvendigt, at han skal *falde*, nøjagtig som Gandalf gjorde det.

Der er heller ingen elvere med buer, der kommer til undsætning i Helms Kløft i bogen, men dette må tillægges et forsøg på forsoning mellem mennesker og elvere. Endvidere er Éomer allerede til stede ved begyndelsen af slaget ved Helms Kløft, men dette kan igen tilskrives de mindre roller, der skal skæres væk eller en forstærkning af de eksisterende roller (Gandalf kommer med Erkenbrand, en af Théodens mindre undersåtter, og hans krigere).

Der er derimod lagt vægt på Frodo og Sams møde med Gollum, men den indre smerte, som Frodo føler i bogen kan ikke gengives troværdigt på fim. Det bliver derfor kun til enkelte klip, der illustrerer den kamp, der foregår i ham. Deres historie er desværre blevet afkortet en del, idet den i bogen fylder den ene halvdel af bog II. Deres møde med Faramir er også kraftigt beskåret. Faramir er i bogen skildret som en kriger, der følger sin logiske sans og ikke ligger under for samme pres fra sin far, som Boromir gjorde, men dette er heller ikke gengivet i filmen. Her er han meget lig Boromir og ønsker med det samme at føre Ringen til sin far, men på intet tidspunkt giver han udtryk for dette i bogen. Tværtimod forstår han Frodos smerte i forbindelse med Ringen, især efter at Frodo fortæller hvad der skete med Boromir, og Faramir vælger at lade Frodo, Sam og Gollum gå videre mod deres egen skæbne ligesom han vil følge sin.

Hvis man ser bort fra denne detalje, er *De To Tårne* stadig en glimrende filmversion af bogen. De nye personer er måske en anelse flade og mere karikerede end de er i deres originale form, men dette er som forklaret nødvendigt. Der er igen lagt vægt på udsmykning og mise en scene i forhold til en total omfortolkning af karaktererne. Visse kritikere mener dog, med en vis portion sandhed, at der er for stor vægt på slaget ved Helms Kløft. Tidsmæssigt optager det cirka en tredjedel af filmen, mens det i bogen kun fylder et enkelt kapitel. Dette er dog igen taget i betragtning af, at en film som denne er skabt for at fascinere og inspirere og, om ikke andet, så er det et af de bedst skildrede slag, der er set på film. Der introduceres nye personer som får altafgørende betydning (den længe ventede Gollum, Faramir, Théoden, Éomer og Éowyn), og de er beskrevet glimrende. Éomer og Éowyn er tillagt den bitre skarphed og reservation, som kan tillades for en familie af nobel æt i så mytisk en fortælling som *Ringenes Herre*. Théoden er portrætteret helt fantastisk og efter hans befrielse fra Sarumans forbandelse er han den konge, som man kender fra bøgerne. Han virker mere egenrådig, men det er igen gjort for filmisk effekt i forhold til den rolle, som Aragorn spiller.

Gollum er et kapitel for sig selv. Han er helt fantastisk lavet, men han formår dog ikke til fulde at være overbevisende som den Gollum, der er beskrevet i bogen. Han er, som de andre, en del mere ensidet og

den indre kamp, som han har kæmpet i 500 år er meget karikeret. Der er ingen tvivl om at han er godt lavet og at de burde have givet Andy Serkis en Oscar alene for besværet, men Gollum har to sider, om end ikke de to sider, som er viderebragt til filmen. Sméagol er den gode side i filmen og Gollum den onde, men i bogen er de to sider af samme sag. Sméagol fordriver Gollum et stykke tid, men kun for at lade ham komme tilbage med dobbelt styrke. Og dette sker kun, fordi længslen efter Ringen rider ham som en mare. Hans eneste ønske er at få Ringen igen, men ikke fordi han vil have den magt, som man kan trække ud af den, men fordi det er hans *dyrebare*. Ringen er, i mangel af bedre, den eneste ven og skat, han har haft i alle de ensomme år under Tågebjergene. Derfor er den drivkraften i hans liv og alt, hvad han foretager sig, gør han for at få den igen. Han er udmærket klar over, at Frodo ikke har tænkt sig at give slip på den, men han håber at han kan vinde hans tillid og derefter få fingre i den.

Gollums lille glædesdans i filmen er en anelse for komisk skildret i forhold til dét, der sker i bogen. Han er glad for at kunne holde til at være én person, men som sagt er Gollum-siden af ham mere eller mindre gemt væk indtil han skal bruges igen. Gollum er måske troværdig som karakter i filmen, men ikke i forhold til den Gollum, som er beskrevet i bogen. Desværre er mange af de detaljer og småting, som sker på hans og hobbitternes rejse desværre heller ikke skildret, og man må derfor forlige sig med de billeder, som man bliver tildelt. Den måde, som historien er fortalt på i bogen giver netop plads til en underlig skabning, som ingen kan, tør eller burde stole på.

Litteratur:

Clute, John & Grant, John: *The Encyclopedia of Fantasy*, London 2000

Shippey, Tom: *J.R.R. Tolkien – Author of the Century.*

Carpenter, Humphrey: *J.R.R. Tolkien – A Biography.*

Tak til William Bjarnø for assistance og information vedrørende rollespil.

The Secret Adventures of Tom Thumb (Bolex Brothers)

Tekniske eventyr

Animationsfilmen og det fantastiske

Af Steen Dalin

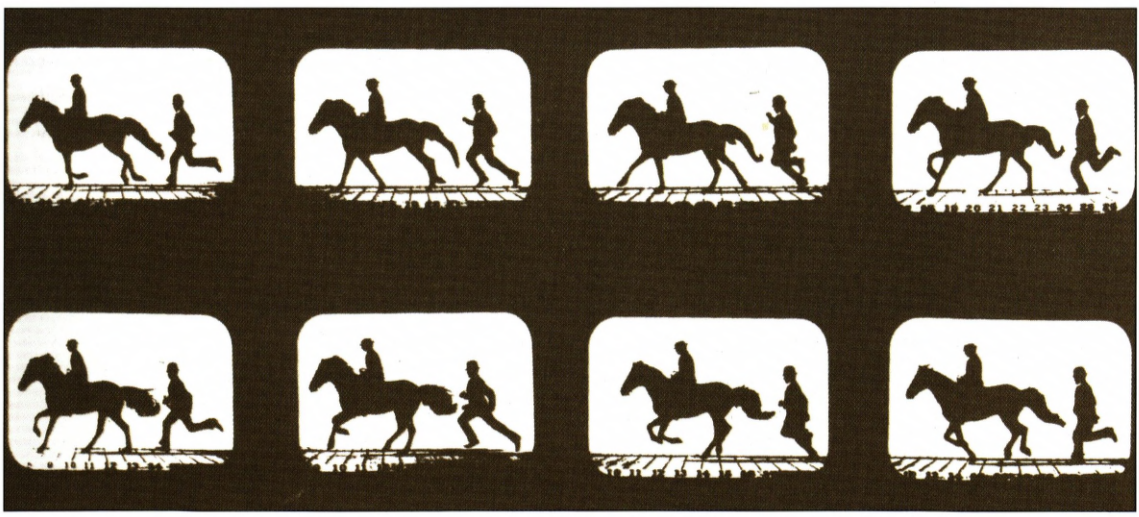
Så længe der har eksisteret billeder, er der foregået billedmanipulation. Fortidsmenneskenes jagtscener på hulemalerierne i Lascaux-grotten i Frankrig er ikke repræsentationer af virkeligheden, men fortolkninger, som mere ligner nutidige, hurtige, men velgennemtænkte streger af Picasso. Maleren finder sin inspiration i virkeligheden og udsætter den for en fortolkning og en kunstnerisk komposition, som er hans egen. Da fotografiet blev kendt i midten af 1800-tallet, så det splinternye medie umiddelbart ud til at kunne levere skinbarlige repræsentationer af virkeligheden, og allerede i 1877 benyttede fotografen Eadweard Muybridge fotografiet til bevægelsesstudier i videnskabeligt øjemed. Malere af historiske tableauer havde i

århundreder været uenige om, hvornår en hest slipper jorden med alle fire hove, men Muybridge påviste ved hjælp af en række kameraer, udløst med liner af hestens hove, at det faktisk aldrig sker: Den rører altid jorden med mindst én hov. Myten om billedets ufejlbarlige sandhedsværdi var skabt og blev egentlig første gang rigtig rystet, da Stalins retoucheringsafdeling fjernede Trotskij fra de historiske arkiver, da han faldt i unåde: På et af de manipulerede billeder afsløredes falskneriet af Trotskijs tilbageblevne fod.

Fotoet blev til bevægelige billeder – filmen var født, og sandhedsværdien syntes at stige markant, fordi filmen ikke kun repræsenterede et billedligt rum, men også viste et udsnit af tiden. At filmen ganske kort tid efter sin fødsel ikke kun blev brugt dokumentarisk, men hurtigt udviklede små fiktionshistorier, styret af instruktion, klip og kameravinkler, syntes ikke at rokke den basale tyrkertro på, at foto og film repræsenterer sandfærdige udsnit af virkeligheden. Der skulle noget langt mere fundamentalt og revolutionært til at starte et sådant skred i vores opfattelse af billedet som sandhedsvidne: Efter halvandet århundrede med fotografiske billeder introduceredes et nyt medie og – Photoshop!

Galop med animation. Muybridges første billedserie af en hest i galop tjente et ganske profant formål, idet han egentlig blev sat i gang med at løse et væddemål mellem to stutteriejende rigmænd, med det formål at løse mysteriet om hestens kontakt med jorden. Men Muybridge var i gang og fortsatte med sine bevægelsesstudier af stort set alt, hvad der rørte sig, og ganske ofte var det studier af nøgne mennesker, hvilket på grund af fotoets umiddelbare realisme virkede stærkt pornografisk på den tids iagttagere. Men hans billedserier foregreb filmens komme og virker som enkeltbilleder, der er taget ud af korte filmklip, og hermed dannede han faktisk skole for de levende billeder, men også for en helt ny type billedmanipulato-

Muybridge



rer, som hurtigt dukkede op, da de levende billeder udvikledes omkring århundredeskiftet. Hidtil var billedmanipulation noget, der foregik i et to-dimensionelt rum på et stykke papir eller et lærred, men med de levende billeder tilføjedes en anden dimension, som kunne manipuleres, nemlig tiden mellem de enkelte billeder og dén forskel på motivets rumlige position, som skaber den tilsyneladende bevægelse på filmen.

Disciplinen kaldes animation, og selv i dag ligger kæmpebogen med Muybridges bevægelsesstudier fra det forrige århundrede på enhver animators skrivebord. Han er for animation, hvad Leonardo da Vinci er for studiet af anatomi. Hvem der først opfandt animation får vel stå hen i det uvisse, såvel som for alle andre teknikker filmen førte med sig. I løbet af de første ti til femten år endevendtes mulighederne med en eksperimenterelyst, så man bliver helt svimmel: Køreture, falsk perspektiv, film, der kører baglæns, dobbelteksponeringer – you name it! Alt blev udviklet på de ganske få år, og senere tiders - og vore tiders billedmanipulationer repræsenterer stort set kun forbedringer, men selvfølgelig væsentlige kvalitetsforbedringer af allerede opfundne teknikker – måske lige med undtagelse af Time-Slice, men herom senere.

Tiden går i stå. Opdagelsen af animation blev formodentlig sat i gang ved et uheld: En scene bliver optaget, men noget kikser, og fotografen holder op med at dreje på håndtaget, der driver filmen frem. Problemet bliver klaret, og fotografen genoptager sit arbejde, men da filmen projiceres skifter det rørlige motiv plads i det ellers ubevægelige rum. Vupti, som ved en tryllekunst forsvinder noget eller nogen - og dukker op et uventet sted. Hvis man gentager processen billede for billede og kontrolleret bevæger genstande rundt med ganske små intervaller foran kameraet i pauserne mellem eksponeringerne, har man skabt animation. Eller rettere dén disciplin inden for animation, som hedder pixilation, og som formentlig var den første form for animation. Lad os for klarhedens skyld kort gennemgå de klassiske animationsteknikker, da animation stort set er grundlaget for de tryllerier, vi som publikum oplever på gamle og nye film, der beskæftiger sig med eventyret og det fantastiske. En af pionererne for den fantastiske film, franskmanden Georges Méliès, skabte allerede i det første tiår af 1900-tallet en række film som *Le voyage dans la lune* (1902, *Rejsen til månen*) og *Voyage à travers l'impossible* (1904, *Den umulige rejse*), men oprindelig var han tryllekunstner, inden han gennem teateret fandt på at trylle med film.

Et uheld bliver til. Pixilation er som sagt den teknik, som lå lige for fødderne af en, så snart man disponerede over et filmkamera, der kunne tage enkelte billeder. Kameraet fastholdes ubevægeligt i rummet på et stativ, og skuespillere eller objekter kan nu flyttes rundt og skabe fantastiske bevægelser og en handling, som ikke kunne lade sig gøre i virkeligheden med konventionel filmteknik. Den klassiske pixilationsfilm, som altid nævnes, fordi den indbragte sin canadiske ophavsmand, Norman McLaren, en Oscar, er kortfilmen *Neighbours* (1952), der beskriver, hvordan en blomst og et hvidmalet stakit kan føre til naboskærmydsler, som nærmest ender i en Tredje Verdenskrig. Teknikken med at animere levende mennesker medfører altid en sært hakkende, næsten stumfilmagtig og i høj grad uvirkelig form for bevægelse. Dette er måske grunden til, at

teknikken, i hvert fald mig bekendt, aldrig rigtig har været gennemført i en spillefilm. Men det engelske filmstudie Bolex Brothers var tæt på med *The Secret Adventures of Tom Thumb*, som er en af den slags film, der senere har opnået kultstatus. Bolex Brothers lavede en 10 minutters pilotfilm, hvor de blandede levende skuespillere med dukker og forsøgte at rejse et budget til filmen. Instruktøren David Borthwick husker, at han prøvede at overbevise investorerne om, at han og hans filmhold kunne få giganterne, som var virkelige mennesker, til at bevæge sig ligeså glidende som dukkerne. Men han opdagede at det netop var pixilationens force, at skuespillernes bevægelser bliver uvirkelige, så de fremhæver hovedkaraktererne, som i dette tilfælde var dukker. BBC havde investeret i piloten, men brød sig ikke om det underlige udtryk, som pixilationsteknikken medførte. Men da piloten vakte opmærksomhed på mange internationale filmfestivaler, endte BBC med alligevel at finansiere filmen. Filmens blanding af dukker og mennesker i et postindustrielt mareridtsunivers, fuldt af sved og de allestedsnærværende insekter, var en kraftanstrengelse, som gav det lille studie et velfortjent renommé. Herhjemme producerede Malene Vilstrup i 1995, med inspiration og hjælp fra Bolex Brothers, en kort pixilationsfilm *Et hundeliv*, hvor hun blandede de pixilerede skuespillere – ikke med dukker, men med en dalmatiner, som var tegnet og skåret ud i karton. Denne to-dimensionelle karakter bevæger sig i et tredimensionelt univers, og leverer bl.a. en ubetalelig parodi på spaghetti- og kødbollescenen fra Disneys *Lady and the Tramp* (1955, *Lady og Vagabonden*). Teknikken med todimensionelle karakterer i et tre dimensionelt univers udnyttedes også til fulde i Daniel Greaves' engelske *Flatworld* (1997), hvor den udklippede tegneseriefigur har sine problemer i et tredimensionelt dukkefilmunivers.

Naturen foldet sammen. En med pixilation beslægtet teknik er time-lapse: Igen optages der enkeltbilleder af ægte scenerier i omgivelserne, men i stedet for at manipulere mennesker og objekter rundt i billedet og lade disses rette placering være bestemmende for, hvornår billedet eksponeres, rettes kameraet mod det udvalgte sceneri, og enkeltbillederne eksponeres med et fast tidsinterval. Herved trækkes et tidsforløb på timer, dage, uger, ja, måske måneder sammen til ganske kort tid inden for én scene. Time-lapse bruges ofte i natur- og dokumentarfilm, hvor langsommelige naturfænomener som solnedgange, drivende skyer, tidevand, snegle og blomster, der vokser og springer ud, kan gengives på kort tid. Men til forskel fra pixilation, der altid giver en følelse af uvirkelighed, bliver time-lapse optagelser mere flydende og ofte benyttet enkeltvis som oplevelsesmæssige krydderier i mere eksperimenterende spillefilm. Jean-Pierre Jeunets *Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001, *Amélie fra Montmartre*) gør brug af en ekstrem form for time-lapse ved at lade moderens gravide mave vokse i løbet af få sekunder, og han er i det hele taget ikke bange for at benytte adskillige animationsteknikker i sine film. Men Jeunet producerede også adskillige animationsfilm, inden han kastede sig over en karriere inden for fiktionsfilmen. I *A Zed and Two Noughts* (1986, *ZOO*) benytter Peter Greenaway sig af endnu en form for ekstrem time-lapse, da han lader filmens darwinistiske handling kontrastere af døde dyr som rådner – optaget med time-lapse over flere dage i studiet.

I starten af 80'erne dukkede der en be-

synderlig film op, også på de danske biograflærreder, som gjorde udpræget brug af tidsforkortninger: Godfrey Reggios *Koyaanisqatsi* (1982) var vel nærmest en form for dokumentarfilm, som med udgangspunkt i nordamerikansk indianerfilosofi og New Age-tænkning beskrev og kritiserede den moderne vestlige verdens stress og jag. Filmen bestod næsten udelukkende af time-lapse- og slow-motion optagelser, hængt op i musikalske guirlander af komponisten Philip Glass, tidens førende skikkesle inden for New Wave og random-musik. Musikkens evigt gentagende karakter gled i dén grad sammen med time-lapse billedernes opspeedning af den moderne storby, så man fik fornemmelsen af at betragte en myretue, hvor individet var ophævet til fordel for skabelsen af et kuldslået Metropolis.

På samme tid eksperimenterede den ungarsk fødte Jenö Farkas herhjemme med samme slags optagelser i kortfilmen *Breakfast* (1982), men i et helt andet poetisk øjemed. Filmen beskriver, i den tid det tager at indtage et morgenmåltid, en dreng i pubertetens psykiske og seksuelle forvandling - fra dreng til mand. Farkas fortsatte sine time-lapse eksperimenter i spillefilmen *Wonderful Copenhagen* (1984), men var formodentlig den eneste herhjemme, som eksperimenterede med pixilation og time-lapse på det tidspunkt. Teknikkens iøjnefaldende spektakulære kvaliteter harmonerede ikke med tidens doktrinære krav om politisk engagement, hvorimod en senere tids generations forbrug af musikvideo og MTV nærmest har labbet disse 'gammeldags' teknikker i sig - netop fordi de er spektakulære.

Det er umuligt at fortsætte uden at nævne nordmanden Morten Skalleruds *Året gjennom Børfjord* (1991), optaget på 70mm Cinemascope film i Lappmarken i det nordlige Norge, udelukkende med time-lapse igennem et helt år. Skallerud anbragte sin kolos af et kamera på en dolly, der kørte fremad på skinner gennem landskabet, og mens han eksponerede det ene billede efter det andet, fjernede han de skinner, som dolly'en allerede havde tilbagelagt, og lagde dem i forlængelse af kørselsretningen – kilometer efter kilometer. Som tilskuer taber man næsten pusten over de bjergtagende smukke billeder, når kameraet i én glidende bevægelse, som var der tale om et Steadicam, bevæger sig langs den norske fjord, mens vinter bliver til sommer, sneen smelter og blomsterne pibler frem i terrænet.

En konvention fødes. Når talen falder på animationsfilm, er det for menigmand næsten altid ensbetydende med tegnefilm, selvom det at affilme grafisk arbejde med enkeltbilleder kun er én ud af mange måder at bruge animation på. Hvorfor tegnefilmen kom til at stå så stærkt kan næsten kun forklares med Disneys overvældende succes og næsten monopolagtige status igennem mange år. Men også med at Disney med *Steamboat Willie* (1928), der bliver regnet som første tegnefilm med lyd, både igennem sine fuldt færdige karakterer: Minnie & Mickey Mouse, men også rent teknisk formåede at bringe denne form for animation ind i talefilmens æra med en teknik, som næsten fra starten var færdigudviklet til perfektion. Læbesynkronitet var intet problem for denne pioner af tegnefilmen, hvorimod dukkefilmen først opnåede samme tekniske formåen langt op i 1980'erne med indførelse af computere til at kontrollere animationerne i forhold til lydsporet, og dermed opnå læbesynkronitet. Disney var langt fra den første skaber af tegnefilm, og faktisk kan den hjemlige andedam prale med en

Jurassic Park

kunstner, som foretog tidlige eksperimenter med disciplinen samtidig med Disney. Hvorvidt de to mænd mødte hinanden under Robert Storm Petersens besøg i Amerika i 1919 hersker der nogen tvivl om, i hvert fald returnerede Storm P. fuld af mod på at producere tegnefilm og opnåede en kontrakt på i alt tre film med sine *Tre smaa Mænd* (1920). Han anbragte sig helt alene med sin tegneblok under kameraet og kørte temmelig hurtigt træt: Til ét sekunds færdig film skal der produceres mindst 12 tegninger, mens Disney havde den fornødne forståelse for at tegnefilm kræver langt flere tegnere og en udpræget grad af organisering, teamwork og produktionsforberedelser, både teknisk og kunstnerisk. Tillige forstod Disney at kombinere billedsiden med en udpræget musikalsk fornemmelse af lydsiden, der ikke kun fungerede som underlægning, men i allerhøjeste grad fungerede kontrapunktisk med filmens handling og minutiøst blev komponeret som en blanding af lydeffekter og musik, så man ikke altid er klar over, hvad der er hvad.

Stilen blev kopieret af samtlige tegnefilmsstudier og fik sit selvstændige musikalske udtryk med Spike Jones and his City Slickers, der endevendte den klassiske

europæiske musikarv i utallige parodier i 40'erne og 50'ernes USA. På den tid var der ikke de store muligheder for lydredigering, så tonesporet med musik og lydeffekter blev optaget i ét take, hvilket krævede en utrolig disciplin og akkuratesse, og man kan kun begræde, at kunsten tilsyneladende er glemt, hvilket man kan overbevise sig om ved at tænde for fjernsynets larmende og ensformige lydsider i Disney Show og Cartoon Network.

Men Disney var som sagt ikke den første skaber af tegnefilm. Før århundredeskiftet havde den grafiske tegneserie udviklet sig til daglige strips i især amerikanske aviser, en aktivitet, som også Storm P. bidrog til hjemme i Danmark, og springet til at lade de små historier med fire, fem billedruder overføre til film og animere dem var ikke langt. Winsor McCay var da også serietegner på New York Herald Tribune, inden han kastede sig over filmmediet og i 1914 skabte *Gertie the Dinosaur*, der anses for at være den første tegnefilm med en animeret personlighed. Pudsigt at Steven Spielberg leverer de første overbevisende computeranimationer i *Jurassic Park* (1993) næsten 80 år senere, også med dinoer i hovedrollen!

Igennem slutningen af 80'erne og op gennem 90'erne revolutionerede computerne måden at producere tegnefilm på, i starten ikke så meget i udtrykket som i selve processen. Og herhjemme var vi med i front med selskaber som A Film, Tegnedrengene og Jannik Hastrups Dansk Tegnefilm Kompagni. Spillefilm som *Jungledyret Hugo* og *Hjælp, jeg er en fisk* blev stadig tegnet på papir, men storyboardtegningerne blev via internettet sendt rundt til studier i hele verden, som animerede mellemtegningerne og sendte dem tilbage til København, som derefter samlede og koordinerede efterarbejdet – alt sammen på computer – for derefter at skyde den færdige spillefilm direkte ud på 35mm biograffilm. Væk var arbejdet med at male og farvelægge de enkelte celluloider, samt selve den besværlige affilming med enkeltbilledkameraer. Da jeg i 1998 besøgte det cubanske filminstituts animationsafdeling, hvor man stadig arbejdede med den gammeldags celluloidteknik, slog det mig, hvor hurtigt udviklingen var foregået herhjemme. Man kneb en nostalgisk tåre ved at være vidne til et sådant levende tegnefilmmuseum med blyanter, celluloider og maling. Men allerede to år senere fuldførte det cubanske studie en sequel til den ti år gamle spillefilmsucces *Vampiros en La Habana* (Juan Padrón 1985) – udelukkende med computere. Den ny teknik lader sig ikke sådan stoppe, heller ikke i den tredje verden.

Dukker i skabet. Dukkefilm eller modelanimation kan vel bedst beskrives som en pixilationsfilm, hvor skuespillerne og scenografierne bliver erstattet af modellerbare dukker og nedskalerede scenografier, hvad enten det drejer sig om modellervoks, dukker af træ og stof eller andre materialer. Men til forskel fra tegnefilm er processen her fuldkommen som på 'rigtig' film: Der er en scenografi, som bliver lyssat, der er et manuskript, et kamera og små "skuespillere". Filmene tager bare djævelsk lang tid at optage, fordi det hele foregår med enkeltbilleder og animation. Der gik længere tid end med tegnefilmen, inden dukkefilmen antog ægte filmisk karakter, formentlig fordi genren overtog en teatralsk arv fra Mester Jakel- og marionetteateret, og med introduktionen af tonefilmen som sagt havde tekniske problemer med at opnå læbesynkronitet. Derfor lignede dukkefilmen ofte affilmet teater og havde svært ved at benytte sig af

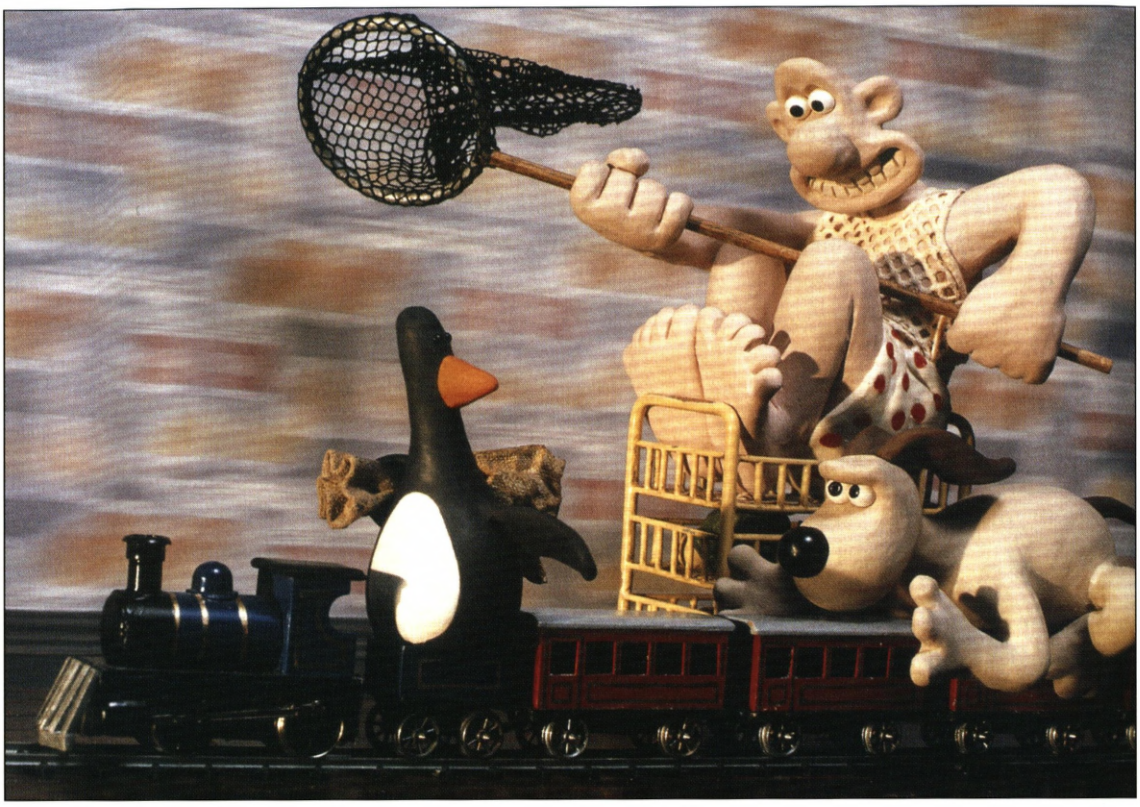
filmmediets muligheder for avanceret fotografering, klip og lyssætning samt overbevisende lydsider. Alligevel udvikledes dukkefilmen efter krigen til et højt visuelt stade i et stort antal studier i Østeuropa, især i Tjekkoslovakiet og Rumænien. Både inden for eventyrgenren, men også som politiske og satiriske film.

På samme tid slog dukkefilmen ikke rigtigt an i Vesteuropa, mens amerikanske studier gjorde flittigt brug af teknikken. Dog ikke som selvstændig genre, men ofte netop som modelanimation og special effects i stort anlagte eventyrfilm. Ray Harryhausen var frem for alt den, som bidrog med overbevisende levende animation i 50'ernes og 60'ernes amerikanske eventyrfilm, ofte kombineret med live action som de animerede skeletters fægtekamp med titelpersonen i Nathan Jurans *The Seventh Voyage of Sinbad* (1958, *Sinbads 7. rejse*). Harryhausen var oplært af Willis O'Brien, som stod bag animation og special effects i originaludgaven fra 1933 af den vel nok mest legendariske eventyrfilm af dem alle, Schoedsack & Coopers *King Kong*. Kæmpeabens afsluttende dødskamp mod flyvemaskiner på toppen af Empire State Building er stadig et af den slags ikoner, der er brændt ind på nethinden i vores fælles kulturelle bevidsthed, på linie med Marilyn Monroes frydefulde kamp med lumske opvinde på risten til subway'en.

Fornyelsen for genren kom med computerens indtog i dukkefilmstudiet i 1980'erne. Hidtil havde animatorerne arbejdet i blinde, i modsætning til deres kollegaer på tegnefilmsstudierne, som altid havde kunnet afprøve deres animationer på papir eller med de såkaldte Leica reels, dvs. sort/hvide og hurtigt fremkaldte affilminger af de rå stregtegninger, hvorimod dukkeanimatorerne måtte stole på deres instinkt og først kunne se resultatet, når scenen var animeret færdig og fremkaldt på laboratoriet. Computeren gjorde arbejdsprocessen synlig og gjorde det pludselig muligt at animere dukker med mundsynkronitet. Engelske studier i Bristol og Manchester udviklede teknikken til perfektion, i en grad så dukkeanimationsfilm begyndte at vinde adskillige Oscars på ganske få år. Nick Parks samarbejde med Aardman Animations resulterede indenfor tiåret i fire nominationer og tre velfortjente Oscars med *Creature Comforts* (1990) og de to Wallace & Gromit-film: *The Wrong Trousers* (1993, *Walter og Trofast - De gale bukser*) og *A Close Shave* (1995).

Succesen skyldtes nu ikke udelukkende forbedringer i animationsflowet med computeren som værktøj, men i lige så høj grad at animatorer og fotografer sammen hev dukkefilmen væk fra dens teatralske grundlag og erstattede den med en næsten spielbergsk glæde ved filmmediets muligheder med brug af lave kameravinkler, stemninger fremkaldt af lys, klip, musik – kort sagt - tog filmmediet alvorligt! Alt dette faldt sammen med introduktionen af Channel Four, som iværksatte produktion af dukkefilm for voksne og udsendte dem i prime time tv, hvilket førte til et samarbejde med utallige reklamefilmselskaber, som dannede det økonomiske fundament for den gryende industri.

Allerede i 1937 lancerede Disney den første tegnede spillefilm med *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937, *Snehvide og de syv dværge*) og endelig med 50 års forsinkelse kom turen til dukkefilmen: Tim Burtons fabelagtige *Nightmare Before Christmas* introduceredes i 1993, og ved årtusindeskiftet kunne Aardman Animations og Nick Park i samarbejde med Spielbergs Dreamworks præsentere



The Wrong Trousers

Chicken Run (2000). I en forrygende parafrase over *The Great Escape* (*Den store flugt*) og *The Bridge on the River Kwai* (*Broen over floden Kwai*) handler *Flugten fra Hønsegården*, som den danske titel lyder, om en deling høns, som med hjælp fra en kanonkonge forsøger at slippe ud af den kz-lignende hønsegård, inden de alle bliver lavet om til hønsetærter. Som Aardmans øvrige produktioner en meget engelsk film, skønt den var produceret for amerikanske penge. Aardman skulle efter sigende fortsætte produktionen af animerede dukke spillefilm. Men trods det at disse to films tekniske kvalitet er helt i top, ved hjælp af computere og med mundsynkronitet, er det alligevel en sandhed med modifikationer, at regne dem som de første spillefilm med dukker: – allerede i 1975 havde norske Ivo Caprino produceret en full scale spillefilm med dukkeanimation, *Flåklypa Grand Prix* (*Bjergkøbing Grand Prix*), som stille og roligt igennem 25 år spillede sig ind over alverdens biografer og med dukkefilmboomet i 90'erne lige så stille opnåede kultstatus, formentlig fordi de der så filmen som børn i 70'erne, i mellemtiden var blevet voksne og selv havde fået børn. En lanceringstaktik, som Disney bruger helt bevidst med sit store katalog af tegnede spillefilm som råstof.

Ånden i flasken. Computeranimation skal jeg afholde mig fra at give den store historiske gennemgang af, men i stedet henvise til Jakob Stegelmanns artikel i Kosmorama

224. Blot vil jeg videregive et par personlige oplevelser, da de beskriver vendepunkter for denne teknik. Computer Generated Images eller CGI var længe om at komme i gang, men forventningerne var skyhøje i de 20 år det tog at udvikle software og tilstrækkelig kraft, og lige så stærk var frygten for at CGI ville fortrænge de klassiske animationsformer. Under et besøg hos animationsmiljøet i Bristol i 1999 hørte jeg ofte vendinger som: "If it hasn't got sprocket weels (dvs. filmperforation), it's the Devils work" eller "It's just cleverly manipulated light in a box". Frygten var nu reel nok, for i 2002 producerede - af alle – Aardman en kort dukkefilm, Stefan Maragorans *Presentators*, som i sit visuelle udtryk fuldstændig lignede studiets øvrige dukkefilm - men det hele var bare skabt på computer! Ligeledes har reklamefilmene, som finansierede de engelske dukkeanimationer gennem 20 år, svigtet, fordi branchen hellere vil have nye CGI-animationer.

Men til at begynde med så de computerskabte billeder nu ikke for godt ud. Spillefilmen *Tron* (1982) nøjedes med computerskabte baggrunde, men de lignede til gengæld også noget fra bagsiden af en havregrynspakke. De første overbevisende udtryk var sekvenser, der kun delvist var animerede, men med en ret overraskende effekt. I Ron Howards storstilede eventyrfilm *Willow* (1988) har titelpersonen fået fat i heksemutters tryllepind og forsøger at få sine venner tilbage, efter at den onde heks har forvandlet dem til svin. Da Willow er ukyndig med tryllerier, forvandles vennerne til alle mulige forskellige animale væsener – lige for vores øjne og uden at der er klippet én eneste gang! Teknikken bestod egentlig i at retouchere de enkelte billeder i en række overtoninger på computer, men resultatet var forbløffende overbevisende, og Michael Jackson gjorde teknikken yderligere kendt ved at 'morphe' mellem en række ansigter af forskelligt køn og race i John Landis' musikvideo *Black or White* (1991). I dag er morphing-teknikken så almindelig, at selv en tv-station som al-Jazeera bruger den til at præsentere sine journalister.

John Lasseters korte *Luxor Jr.* (1986), *Tin Toy* (1988), *Reds Dream* (1987) og *Knick Knack* (1989), den med snemanden, som ikke kan komme ud af sin glasskål, er de første vellykkede 'rene' CGI-animationer i kraft af deres overbevisende karakterer. Men CGI-teknikken som animation overførtes i 90'erne også hurtigt til den almindelige spillefilm som Robert Zemeckis *Death Becomes Her* (1992, *Døden klæ'r hende*), hvor Meryl Streep får drejet hovedet 180 grader af led, og Goldie Hawn render rundt med et kæmpe skudhul i maven, som man kan se baggrunden igennem. I *Jurassic Park* (1993) optræder, som nævnt, første gang rent computeranimerede væsener overbevisende sammen med skuespillerne.

Men det var ikke kun et spørgsmål om computerkraft og teknologi, der i 90'erne førte til, at fantasi- og eventyrfilm nærmest eksploderede i antal på alverdens filmlærreder. I de tidlige CGI-eksperimenter var det programmører og teknikere, som styrede det visuelle udtryk på de komplicerede maskiner, men Industrial Light and Magic, der var førende i udviklingen, indså ret hurtigt, at håndteringen skulle overgives til animatorer, før bevægelser og udtryk kunne blive overbevisende. Derfor uddannede de animatorer i massevis, og i dag vrimler den eventyrlige film med animationer, selvom filmene ikke i sig selv er animationsfilm eller opleves som sådanne.

I dag omgiver animationsteknologien

os på levende billeder overalt i tv og på film, det er bare ikke sikkert, at vi lægger mærke til manipulationerne, netop fordi de er så realistiske. En hund, der snakker med nøjagtige mundbevægelser, eller sære væsner fra det ydre rum er vi godt klar over er åbenlyst animerede manipulationer, men almindelige film indeholder ofte manipulationer som virker, netop fordi vi ikke bemærker dem: Det er f.eks. ikke nødvendigt at indkalde tusindvis af statister for at fylde tilskuerpladserne på et stadion. Det klarer animatorerne på deres computere, og historiske film kan sagtens skydes i vore dages locations, uden at det er nødvendigt at fjerne anakronismer som biler, vejskilte og nye butiksfacader – det klarer computerne i postproduktion og sparer dermed filmens produktions-team for en bunke penge. I dag er det via computere og animation af det allerede optagne levende billede muligt at skabe hvad som helst. Intet er umuligt, det er kun fantasien og pengepungen, der sætter grænserne.

Mainstream igen. Blandt andet derfor - fordi teknikken er tilstede og tillige bliver billigere, men også fordi de amerikanske studier øjner kommercielle muligheder - er det gamle forlag Marvel, som i 60'erne og 70'erne udspyede tegneseriealbums med den ene superhelt mere vanvittig end den anden, gået i gang med at filmatisere disse historier med typiske drengerøvshelte.

Titelpersonen er altid en taber eller en nørd, gerne med et handicap som gør det ekstra svært for ham at nærme sig de smukke piger og i det hele taget begå sig socialt. Vor antihelt bliver nu udsat for en tilfældighed, som begaver ham med en eller anden superformåen, og pludselig skifter han karakter, iører sig et farvestrålende klovnekostume og drager ud i den beskidte verden som den maskerede hævner, til pigerne og de gamle (u)venners beundring. Genren kan være mere eller mindre vellykket udført, og foreløbig har vi set *Spider Man* og *Daredevil*. Genren er selvfølgelig en gentagelse af Superman-, Batman- og Zorro-filmene fra 80'erne og 90'erne, som dengang blev udført med den 'gammeldags' besværlige blue-screen teknik.

Men mentalt set må det begynde at ændre vores opfattelser af billedet, og især af billedet som sandhedsvidne, herunder også de levende af slagsen. Professor Michael William Grey, som er direktør for Fox Talbot Museet i Bath, der rummer relikvier fra fotografiets barndom, mener, at Photoshop kommer til at ændre vores kultur i en revolution, der ikke er set magen til, siden de levende billeder introduceredes for over hundrede år siden. Om det kommer til at ændre de historier, der fortælles med de levende billeder, må tiden vise, men personligt tvivler jeg. Dertil er vore kristne historiers ikonografier for stærke og tilmed meget let omplantelige til en moderne verden. F.eks. kan superheltene meget nemt ses som let skjulte Jesus ikonografier. Gaven i form af superkræfterne (måske Helligånden) medfører altid en lidelse for superheltene. Den nye identitet, som ville sætte dem i stand til at erobre pigerne, medfører altid et cølibat, fordi det nu er verdens frelse, som står på tapetet for den plagede actionhelt.

Denne Messias-skikkelse skildres overordentlig tydeligt i Wachowski-brødrenes *The Matrix* (1999). Filmens hovedperson er i starten et almindeligt menneske i en nutidig, slidt dagligdag, men også lidt af en plaget computernørd, som tjener en ekstra skilling ved at hacke. Men det går op for ham, at vores verden er et bedrag,

og at han af 'Forsynet' er udset til at være en frelser med helt specielle evner. Sammen med en deling disciple skal han befri alle os andre drømmere, der kun lever i en falsk illusion om, at vores verden eksisterer. I virkeligheden er vi tilfangetagne stakler, der bliver udsuget for energi af et eller andet djævelskab, som har udviklet sig fra internettet. Altså en computerskabt fanden, som kun den indsigtsfulde og begavede hacker kan frelse os fra – hvis det enkelte individ vel at mærke tør tro på sandheden og ikke blot vælger den behagelige drømmesøvn. Filmen er uendelig godt skruet sammen og bruger i dén grad løs af mediets nye animationsmuligheder, at den allerede har opnået kultstatus og en mangetallig fanskare hos det yngre publikum.

Mere om heste. Ud over de beskrevne animationer med computere gør *The Matrix* for første gang i spillefilmen brug af en helt ny teknik, som dukkede op til overfladen i midten af 90'erne. Teknikken er ikke animation og har meget lidt at gøre med levende billeder – snarere tværtimod: Time-Slice blev opfundet og navngivet af Tim McMillan, der efter en fotouddannelse på college, hvor han hele tiden var på nippet til at blive smidt ud på grund af sine underlige eksperimenter, begyndte at spekulere over sammenhængen mellem foto, rum og tid - og derefter kombinerede det med levende billeder. McMillan er født og opvokset i Bath i et område af England, der gennem tiden har udklækket flere filmpionerer, astronomen Frederick W. Herschel, der i slutningen af 1800-tallet byggede teleskoper og linser, William Henry Fox Talbot, der samtidig med Daguerre udviklede fotografiet, men til forskel fra sin franske kollega kunne mangfoldiggøre billederne og i 1845 udgav verdens første bog med fotos, *The Pencil of Nature*, og William Freize-Greene, der udviklede det første kamera, som kunne tage levende billeder.

McMillan byggede sit første Time-Slice kamera i 1980 og forbedrede løbende teknikken, men det endelige gennembrud kom, da han med computer og Photoshop kunne perfektionere de enkelte billeder. McMillan anbringer en 35mm filmstrimmel i sit kamera. Men filmen løber ikke igennem som på alle andre kameraer, den ligger helt stille i det lystætte kammer. I stedet er der anbragt en linse ud for hvert billede på den fire – fem meter lange filmstrimmel, måske i alt 2-300 linser, og alle de 2-300 billedfelter eksponeres nu på samme tid med en lukker som ved et konventionelt fotokamera. Motivet skal helst være nogen eller noget i kraftig bevægelse som vand, ild eller dyr og mennesker i luften. Efter fremkaldelse vises filmstrimlen i en projektor med 24 billeder i sekundet, som en normal film, men da alle billeder er taget på samme tidspunkt, men med forskellige positioner, billede for billede, virker filmen som en køretur – men en køretur på et objekt som er frosset i tiden.

Alle, der beskæftiger sig med film, ved, at en dolly-køretur med et konventionelt filmkamera gør det to-dimensionelle billede næsten plastisk, fordi man pludselig opfatter geografien og det rumlige. Men med Time-Slice får vi som tilskuere lejlighed til at flytte os rundt i landskabet, mens tiden står bomstille – noget, som intet menneske nogensinde kommer til at opleve, fordi tiden altid løber og ikke kan stoppes. Teknikken er foruroligende i al sin dødlignende skønhed, og da undertegnede første gang så Time-Slice hos Tim McMillan, var det med en fornemmelse af at opleve noget for allerførste gang, som egentlig kun Gud kunne have indsigt i.

The Matrix

Den rumlige fornemmelse er lidt som de tre dimensionelle oplevelser fra barndommens View Master-billedskiver.

Time-Slice er en oplagt teknik til brug i den fantastiske og eventyrlige film, og efter premieren i *The Matrix*, som gjorde teknikken kendt, bliver den brugt stadig mere. Selv herhjemme brugte Tómas Gislason Time-Slice i sin spillefilmdebut *P.O.V.* (2002), og fik tiden til at gå i stå præcis i det øjeblik, hvor hans hovedperson dør en voldelig død. McMillan og hans Time-Slice kameraer – for han har flere og bygger dem i alle de former og faconer, som en filmstrimmel kan bøjes på – bliver flittigt brugt af reklamefilm og af BBC til naturoptagelser. Bl.a. har han på et hesteslagteri filmet en hest i det øjeblik, den bliver skudt, *Dead Horse* (1998, Video Installation Projection). Til alles overraskelse viste det sig, at hesten i dødsøjeblikket trækker benene op under sig, nærmest som i en begyndende fosterstilling. Noget som slagterne, der havde slagtet hundredvis af heste, aldrig havde bemærket før. Men Time-Slice afslørede det skjulte, akkurat som Muybridge gjorde det med sine kameraer 100 år tidligere. Eller som Tim McMillan selv beskedent beskriver sammenligningen mellem Muybridge og sig selv: Hvis Muybridge i stedet for at udløse sine kameraer ét efter ét havde eksponeret alle kameraerne på én gang, så ville han faktisk have opfundet Time Slice for 125 år siden.

I skrivende stund oplyser Michael Grey fra Fox Talbot Museum mig om, at museet har fundet en billedsekvens fra Fox Talbots hånd, et motiv som han, uvist af hvilken grund, har eksponeret adskillige gange i løbet af én dag - i forrige århundrede. Museet forsøger nu – ved hjælp af computere - at stykke en time lapse filmsekvens sammen af stumperne, som er optaget et halvt århundrede før filmens opfindelse. Glæden ved billedernes magi er den samme nu som dengang.

Flere af Tim McMillans Time-Slice optagelser kan downloades fra Internettet - på >www.timeslicefilms.com<

Skønheden og dyret

Film og eventyr

De fantastiske fortællingers genrer og typer set i relation til film

Af Carsten Høgh

Til belysning af det litterære forlæg til den fantastiske film er det nødvendigt at se lidt nærmere på de fantastiske fortællingers genrer og typer. Det må dog understreges, at nedenstående fremstilling blot er ét forsøg på at skelne mellem de forskellige teksttyper, idet definitionen på genrerne kan divergere fra kultur til kultur. Desuden er der ikke noget skarpt skel mellem eksempelvis myte, eventyr og sagn i størsteparten af de oprindelige folks fortællinger, fordi urtid og nutid, fantasi og virkelighed, indre og ydre liv for såvel fortæller som tilhører opleves som en helhed. Også hos en forfatter som J.R.R. Tolkien (med *Ringenes Herre*, 1954-55 som eksempel) udgør fortællingernes univers en blanding af myte, sagn og eventyr, hvad der ligeledes kan gælde for mange science fiction-fortællinger.

Sondringen mellem fortællingernes genrer og typer er styret af deres *motiver*, hvormed forstås de indholdsmæssige mindsteenheder, som en tekst er sammen-

sat af. Det kan dreje sig om naturkræfter eller overnaturlige væsner som guder og dæmoner, om usædvanlige mennesker som troldmænd, hekse, helte og helgener, om fabeldyr eller magiske genstande og endelig om fantastiske hændelser som forvandlinger, genfødsler, mirakler, heroiske kampe og (tids)rejser til mageløse destinationer.

Således handler den traditionelle *myte* om (ur)menneskets forhold til naturkræfter, ånder (dæmoner) og guder i forsøget på at besvare de evigtgyldige spørgsmål om altets oprindelse, tilværelsens mening og den mulige eksistens hinsides døden. Og derfor postulerer myten (i modsætning til f.eks. eventyret), at den er 'sand'; hvad myten beretter om, må man *tro* på – ellers vil den miste sin fascinationskraft og blive overflødig – hvis ikke den 'genopstår' som ren underholdning som i gendigtningen af den nordiske mytologi i tegneserier og film. Desuden foregår myten (som måske den eneste af de fantastiske fortællinger) hinsides tid og rum; dens skueplads er så at sige universel, fordi begivenhederne har lige stor gyldighed i fortid, nutid og fremtid. Man kan også sige, at myten er tidløs, fordi den til enhver tid kan aktualiseres i kultiske dramaer, hvad vi stadig kan opleve gennem religiøse ritualer som dåb og nadver.

De traditionelle myter kan opdeles i forskellige typer som skabelsesmyter, gudemyter, syndefaldsmyter og dommedagsmyter (med et samlende udtryk kaldt *transempiriske myter*, fordi de rækker ud over den menneskelige erfarings verden). Som relevante eksempler i vores kultur kan nævnes Bibelens to skabelsesberetninger, hvor den første (1. Mosebog, kap. 1) beretter om, hvorledes Gud skaber universet, lyset og mørket og livet på jorden med menneskene som sidste led i 'evolutionen', hvorimod Gud Herren i den anden skabelsesberetning (kap. 2) som en kunstner fremstiller manden Adam og dernæst en verden, som han kan herske over (inklusive kvinden Eva!). Endvidere beskrives Syndefaldet i 1. Mosebog, kap. 3, mens beretninger om Dommedag først og fremmest refererer til Johannes' Åbenbaring. Det skal imidlertid pointeres, at vi i de fleste andre kulturer kan træffe tilsvarende myter.

Som vidt forskellige filmeksempler på skabelsesmyter kan nævnes indledningen til *Bibelen* (John Huston, 1966), dele af *Fantasia* (hos Walt Disney af Ben Sharpsteen & Hamilton Luske m.fl., 1940) samt begyndelsen og slutningen på science fiction filmen *Rumrejsen år 2001* (Stanley Kubrick, 1968 – efter Arthur C. Clarkes manuskript). Om Syndefaldet handler bl.a. *Djævelens advokat* (Taylor Hackford, 1997 – efter Andrew Neidermans roman), mens grundtemaet i *Det syvende segl* (Ingmar Bergman, 1957) med henvisning til Johannes' Åbenbaring, kap. 8 drejer sig om Dommedag. Interessant er den i Danmark noget oversete *Lysets hjerte* (Jacob Grønlykke, 1997 – efter Hans Anthon Lynges manuskript), fordi den ikke blot forsøger at bygge bro mellem den tidligere fangerkultur og det moderne bysamfund i Grønland, men også mellem den inuitiske og den jødisk/kristne mytologi (tro).

Helt anderledes er den såkaldte *modmyte*, hvis tema tager udgangspunkt i den traditionelle myte, men med den stik modsatte hensigt; hvor den traditionelle myte forsøger at forklare meningen med livet på godt og ondt, postulerer modmyten ofte tilværelsens absurditet med *Ragnarok. En gudefortælling* (Villy Sørensen, 1982) som et tydeligt eksempel.

Endvidere kan en del science fiction fortællinger opfattes som modmyter. Tæt på modmyten kommer desuden Peter Madsen & Hans Rancke-Madsens tegneserie *Ulven er løs* (*Valhalla* 1, 1979), hvor den nordiske mytologi tolkes med et befriende nyt syn på bl.a. kønsrollemønstret – hvad der imidlertid næsten er forsvundet i den meget Disney-prægede filmversion *Valhalla* (Peter Madsen & Jeffrey James Varab, 1986). Endvidere kan en del science fiction-fortællinger og -film opfattes som modmyter med *The Matrix* (Andy & Larry Wachowski, 1999) som ét eksempel. Som modmyter fungerer også filmene *Life of Brian* (Terry Jones o.a., 1979) og *Time Bandits* (Terry Gilliam o.a., 1980), hvor henholdsvis Messias-myten og Skabelsen på humoristisk og satirisk vis problematiseres.

Dertil kommer *trivialmyten*, hvis struktur ligner den traditionelle myte, men hvis umiddelbare indhold drejer sig om den (trivielle) hverdag, skønt den bagvedliggende hensigt ofte er at påvirke modtageren i én bestemt (ideologisk) retning, hvad der er tilfældet i f.eks. reklamer og ugebladsnoveller samt i en del tegneserier og tv-serier. Trivialmyten handler normalt ikke om reelle problemer, men transformerer de konstruerede problemer over i urealistiske konflikter, der herefter på lige så urealistisk vis løses, hvad tegneserien *Superman* (Jerry Siegel & Joe Shuster, 1933/1938-) er et glimrende eksempel på. Det mytiske univers træder særligt klart frem i Richard Donners science fiction-prægede film *Superman* (1978), hvor Superman i sin 'rumkrybbe' kommer til Jorden fra den ødelagte planet Krypton for som en anden Messias at frelse menneskeheden fra det onde.

Valhalla

Endvidere kan den egentlige *science fiction* fortælling tolkes som en myte, idet den ligesom myten ofte forsøger at forklare (eller måske snarere rejse) tilværelsens store spørgsmål og at sætte mennesket i relation til universet og dets ukendte kræfter. Men hvor myten har sit udspring i en ukendt fortid ('urtiden' eller med et australsk udtryk: 'dreamtime'), peger science fiction fortællingen som regel fremad mod en relativt nærtforestående fremtid, hvis der ikke ligefrem er tale om tidsrejser som i *Tidsmaskinen* (H.G. Wells, 1895 – filmatiseret af George Pál, 1960). Og mens eksempelvis skabelsesmyten er optaget af at forklare forudsætningerne for mennesket, advarer science fiction fortællingen ofte mod konsekvenserne af menneskets fremskridt og trang til selv at agere 'skaber', hvad f.eks. Michael Crichtons *Jurassic Park* (1990 – filmatiseret af Steven Spielberg, 1992) tydeligt demonstrerer. I andre tilfælde handler science fiction fortællingen om kampen mod 'overjordiske' (eller 'udenjordiske') væsner som i H.G. Wells' *Klodernes kamp* (1898 – filmatiseret af Byron Haskin, 1952), hvorimod myten, eventyret og i visse tilfælde sagnet handler om kampen mod (under)jordiske væsner som eksempelvis trolde og drager. Dog findes der også en del (nyere) science fiction film, der viser en positiv kontakt med 'rumvæsner' som eksempelvis Spielbergs *Nærkontakt af tredje grad* (1977), der i øvrigt bygger på nutidige sagn om ufo'er.

Sagnet postulerer (i lighed med myten), at det er 'sandt', om end usædvanligt og (ligesom trylleeventyret) overnaturligt. Det refererer derfor til historisk kendte lokaliteter, personer og begivenheder med sagnet om 1200-tallets rottefænger fra Hameln (bl.a. filmatiseret af Walt Disney, 1936) som et godt eksempel. Mens de traditionelle myter har været vidt udbredte allerede i Oldtiden (og måske endda hører til vore tidligste fortællinger), stammer de fleste sagn fra Middelalderen, skønt der både før og efter denne periode, ja, helt op til nutiden er blevet produceret sagn.

Mange folklorister har forsøgt at opdele sagnene i forskellige undergrupper; her skal blot nævnes de mest almindelige:
1. *Gudesagn*, der kan opfattes som 'afmytologiserede' og verdsliggjorte gudemyter uden tilknytning til kult og tro, hvad bl.a. Saxos gendigtning af de nordiske myter i *Gesta Danorum* (o. 1215) er et eksempel på. Filmen *Valhalla* kan også tolkes som et 'afmytologiseret' gudesagn, hvad der også i nogen grad gælder den korte tegnefilm *Thors hammer* (Bent Barfod, 1983).
2. *Heltesagn*, der er sammenlignelige med de islandske sagaer, og som handler om (historiske) personers heltedåd med den keltiske kong Arthur og den jyske prins Amled (Hamlet) som vel nok de mest berømte. Talrige er 1100-tallets ridderromaner om kong Arthur, hvoraf Chrétien de Troyes' *Erec et Enide* (1170), *Cligès* (1176) og den ufuldendte *Perceval* (o. 1185) hører til de bedste. Blandt filmatiseringerne om kong Arthur og ridderne om det runde bord kan nævnes den muntre og uforpligtende tegnefilm *Sværdet i stenen* (hos Disney af Wolfgang Reiterman, 1963) og den dramatiske og seriøse spillefilm *Excalibur* (*John Boorman*, 1981). Den ubestridt mest virtuose dramatisering af sagnet om prins Amled er William Shakespeares *Hamlet* (o. 1600), der ligeledes ofte er blevet filmatiseret; her skal blot nævnes Laurence Oliviers klassiske film fra 1948. Blandt 'danske' helte bør ud over Amled også nævnes Holger Danske (begge beskrevet hos Saxo), hvorover Laila Hodell har kreeret dukkefilmen *Balladen om Holger Danske* (1995, med Mihail Badica

som animator). Værd at nævne er desuden det kinesiske sagn *Mulan* og det græske sagn *Atlantis – det forsvundne rige* med Disney-koncernens tegnefilm som eksempler (af henholdsvis Barry Cook & Tony Bancroft, 1999 og Gary Trousdale & Kirk Wise, 2001).

3. *Stedsagn*, der forbindes med forskellige lokaliteter som øer, søer, skove, høje, byer og særlige bygninger med det vestgrønlandske ætiologiske sagn *Øen Diskos flytning* (H.J. Rink, *Eskimoiske eventyr og sagn*, bd. II, 1871) og det jyske sagn *Blodpletten på Koldinghus* (J.M. Thiele, *Danmarks Folkesagn*, 1843 – jf. eventyr af typen AT 306 som eksempler, se note). Også de nutidige beretninger om søslangen i Loch Ness (bl.a. filmatiseret af John Henderson, 1996) kan karakteriseres som stedsagn. Loch Ness uhyret blev allerede observeret i 700 tallet, men det er 'autentiske' rapporter siden 1933, der har gjort 'Nessie' (som søslangen hurtigt blev døbt) verdenskendt.

4. *Varselssagn*, der er karakteristiske ved, at de nok har deres udspring i fortiden, men at deres udsagn først får gyldighed på et senere tidspunkt. De kaldes også fremtidssagn, fordi de ligesom flere af science fiction fortællingerne forsøger at spå om fremtiden. Ofte er varslerne negative som i sagnene om *Den flyvende Hollænder* (bl.a. filmatiseret af Emanuel Gregers, 1920 – efter Frederick Marryats roman *The Phantom Ship*, 1839).

5. Som en blanding af stedsagn og varselssagn har vi de såkaldte *dæmonsagn*, som indholdsmæssigt kommer tættest på tryllеeventyrene. De handler bl.a. om havfolk, troldfolk, elverfolk, dværge, nisser, genfærd og vampyrer og knytter sig til steder som havet, højen, skoven, huset og kirkegården. Et af de mest berømte dæmonsagn handler om grev Dracula, der faktisk levede i Rumænien i 1400-tallet. Hans påståede vampyrtilværelse er navnlig blevet kendt gennem Bram Stokers roman *Dracula* (1897), der findes i adskillige filmatiseringer, f.eks. Francis Ford Coppolas *Bram Stoker's Dracula* (1992).

Sammenkoblingen mellem myte, sagn og eventyr ses som nævnt i bl.a. J.R.R. Tolkiens romaner om hobbitterne, hvoraf *Ringenes herre* på forbilledlig vis er blevet filmatiseret af Peter Jackson (2001). Størst lighed med eventyret har imidlertid *Hobbitten eller Ud og hjem igen* (1937), idet vi her hører om, hvorledes troldmanden Gandalf udpeger hobbitten Bilbo til sammen med 13 dværge at tilbageerobre en guldskat, som en drage engang for længe siden har ranet fra elverkongen.

Legenden afviger fra de folkelige fortællinger ved først og fremmest at være litterær (jf. f.eks. Jacobus de Voragines *Legenda Aurea*, o. 1260). Den ligner imidlertid sagnet ved sit historiske postulat, blot med den forskel, at der her berettes om hellige personers levned og eventuelle martyrdød med Sankt Georg og Jeanne d'Arc som de oplagt bedste eksempler fra den kristne europæiske kultur (idet de fleste religioner rummer legender om profeter og andre fromme personer). Desuden fordrer legenden på grund af det religiøse budskab ligesom myten at blive troet.
Karakteristisk for legenderne er endvidere, at de (ligesom de fleste fabler, s.d.) har et moraliserende sigte; hvor fablerne imidlertid advarer mod dårskab, opfordrer legenderne til fromhed.

Om Sankt Georg véd vi, at han var en romersk soldat, der i begyndelsen af 300-tallet led martyrdøden for sin kristne tro; at han også skulle have slået en drage ihjel for at frelse en jomfru (et typisk eventyrmotiv) tilskrives Middelalderens ønske

om at gøre ham til en skytshelgen. Jeanne d'Arc er navnlig blevet kendt på grund af de historiske kilder, der findes om hende. Hun blev født i 1412 som datter af en bonde fra Domrémy, men følte sig tidligt kaldet til kamp for Frankrig mod englænderne. I 1429 befriede hun sammen med de franske tropper Orléans fra engelsk belejring, men blev snart fanget og ved en kætterproces i Rouen i 1431 brændt som 'heks' af englænderne. Hun blev senere renset for anklagerne, men først kanoniseret (helgenkåret) i 1920. Denne begivenhed inspirerede George Bernard Shaw til i 1923 at skrive krønikespillet *Saint Joan*, mens Carl Th. Dreyer i 1928 i Frankrig skabte den monumentale stumfilm *Jeanne d'Arcs Lidelse og Død*.

Fablen er så beslægtet med eventyret, at den sædvanligvis rubriceres som undergruppen 'dyreeventyr', hvad der imidlertid er en både upræcis og utilstrækkelig angivelse. Fablen kan nemlig ikke blot have dyr, men også mennesker, genstande og naturkræfter (ja, endog guder) som hovedaktører, hvad henholdsvis *Slaven og løven* (Æsop, o. 550 f.Kr., AT 156 – filmatiseret med titlen *Androkles og løven* af Gabriel Pascal, 1953), *Halmstrået, gnisten og bønnen* (brødrene Grimm, 1812, AT 295-), *Nordenvinden og solen* (Æsop, AT 298) og *Merkur og manden, der blev bidt af en myre* (Æsop, AT-) klart illustrerer. Det, der adskiller fablen fra de øvrige fortællegenrer, er dens korte form efterfulgt af en morale eller et ordsprog. Men det, der får fablen til at ligne eventyret, er dens personificering eller besjæling af dyr, genstande og naturkræfter. – Også et kunsteventyr som *Kærestefolkene* (H.C. Andersen, 1844) kan kaldes en fabel; denne næsten sarkastiske historie om forsmået kærlighed er blevet filmatiseret med titlen *Toppen og bolden* af Per Holst, 1969.

Eventyret har, ud over i de anførte eksempler, visse generelle ligheder med de nævnte genrer, men afviger alligevel på væsentlige punkter. Det minder om myten ved universelt at foregå et ukendt sted i en ukendt (for)tid; men hvor myten danner basis for (eller som basis har) et religiøst ritual og således fordrer tro, så drejer eventyret sig mere om *fri fantasi*, hvor 'alt' så at sige er tilladt. Det ligner det traditionelle sagn ved ofte at have Middelalderens verdensbillede og samfundssyn som fundament, men afviger ved udelukkende at handle om *fiktive* (om end navngivne) personer og lokaliteter. Og hvor sagnet tit fremviser et dystert livssyn, ser eventyret som regel mere optimistisk på tilværelsen. Endvidere kan der i lighed med legenden være et religiøst element i eventyret; men hvor dette element udgør det centrale i legenden, fungerer det blot som ét motiv blandt flere i eventyret – hvis det overhovedet er med. Desuden er legenden som regel alvorlig (om ikke ligefrem tragisk), mens eventyret gerne berettes med 'et glimt i øjet'. Endelig har myten, sagnet, legenden og fablen normalt kun én handling (én-episodisk opbygning), mens eventyret næsten altid består af flere episoder og temaer.

Vi kan bl.a. ud fra ovenstående definere eventyret som en flerepisodisk fantastisk fortælling om forunderlige, spændende og ofte outrerede, heroiske eller overnaturlige aktører og begivenheder, der foregår i en ukendt (middelalderlig) fortid på et mærkværdigt (evt. fortryllet) sted hinsides den sædvanlige virkelighed, en definition der, som vi skal se, ikke mindst vedrører *trylleeventyret*.

Det er, hvad der gælder generelt. Men ser vi på de enkelte eventyrgenrer og ty-

per, fremtræder der også her nogle vigtige forskelle. I første omgang må der foretages en sondring mellem *folkeeventyr* og *kunsteventyr*. Betegnelsen 'folkeeventyr' opstod i Europa i begyndelsen af 1800-tallet, hvor bl.a. brødrene Grimm under indflydelse af Romantikkens ideer hævdede, at de folkelige og mundtligt overleverede fortællinger var udsprunget af en fælles (national) 'folkeånd'. Det markerede samtidig et opgør med Rationalismen og en skuen tilbage til Oldtidens og Middelalderens farverige og fantasifulde verden, hvad ikke mindst eventyrene afspejlede. Desuden var det primært fra almuen, altså 'folket', at folkemindesamlere og -forskere i løbet af 1800-tallet hentede eventyrene, fordi almuen var de eneste, der for alvor havde holdt fortælletraditionen i live. At denne almue imidlertid ikke havde 'opfundet' eventyrene, er en anden sag. Som det sikkert vil være mange bekendt, er eventyrenes historie så kompleks og broget, at vi kun i ganske få tilfælde kan pege på navngivne forfattere til eventyrene (Æsop er nævnt, men også Ovid, Apuleius, Marie de France og Petrarca samt mindre navnkundige personer kunne anføres). Når man har fastholdt betegnelsen 'folkeeventyr', skyldes det, at det i første række var almuens fortællinger, der dannede grundlaget for udgivernes trykte samlinger og således var med til at sikre, at eventyrene blev bevaret til eftertiden. Og det var på høje tid; for allerede i midten af 1800-tallet, hvor hovedparten af eventyrene blev nedskrevet, var de begyndt at gå i 'glemmebogen' (hvad der er med til at forklare, hvorfor ikke alle folkeeventyr er lige vellykkede).

Det skal dog pointeres, at ovenstående betragtninger gælder for den europæiske fortælletradition. I de egne af verden, hvor den mundtlige beretning stadig holdes levende, er sagen en ganske anden, hvad jeg i nærværende sammenhæng ikke har fundet relevant at komme nærmere ind på.

Betegnelsen 'kunsteventyr' er dannet som en modstilling til folkeeventyrene og markerer, at vi her har med en navngiven forfatter fra et bestemt land og en nøjere defineret epoke at gøre. Her vil forfatterens sprog, livssyn og budskab i særlig grad præge udformningen af eventyrene, skønt de i mange tilfælde kan have folkeeventyr som forlæg, hvad der gælder for flere af H.C. Andersens eventyr. Folkeeventyret adskiller sig fra kunsteventyret ved, at vi som sagt intet kender til dets oprindelse, hvorfor vi heller intet kan sige om ophavsmanden, tilblivelsestidspunktet eller -stedet. Måske har folkeeventyret som kilde de oprindelige myter, eller det kan være udsprunget af vore *drømme*, hvad der imidlertid kun er gisninger. Vi véd blot, at det (for Europas vedkommende) blomstrede i mundtlige versioner i Middelalderen, og at det primært blev nedskrevet under Romantikken via kendte redaktører som brødrene Grimm, Asbjørnsen & Moe, A.N. Afanasjev, Svend Grundtvig og E.T. Kristensen, der lejlighedsvis har givet oplysninger om deres fortællere. Skønt hver enkelt *eventyrvariant* således kan tilskrives én bestemt meddeler, har tiden, navnlig hvad indholdet, men i flere tilfælde også hvad sproget angår, sat et kollektivt præg på folkeeventyret, ligesom de symboler og temaer, der skildres, drejer sig om almenmenneskelige visioner og vilkår, om tro og overtro, kærlighed og had, lykke og sorg, liv og død.

Det skal dog tilføjes, at redaktøren undertiden har blandet sig så meget i indholdet, at også individuelle opfattelser og samtidens ideologi har været med til at præge folkeeventyret, hvad der bl.a. viser sig i de ofte store (etiske og æstetiske) di-

vergenser mellem varianterne til én og samme eventyrtype (jf. f.eks. min fortolkning af diverse varianter til eventyret om *Rødhætte* (AT 333) i *Eventyrleksikon* – samt Tex Averys parodiske filmfortolkninger, bl.a. *Red Hot Riding Hood*, 1943). I øvrigt har fortælleren kun i sjældne tilfælde givet folkeeventyrene en titel. Når de i dag i de trykte udgaver fremtræder med titler som *Askepot* (*Aschenputtel*, Grimm, 1812, AT 510A) og *Esben Askepuster* (Svend Grundtvig, 1884, AT 853), skyldes det som regel den person, som nedskrev eventyrene og gerne ville holde styr på sit materiale. Derfor kan det samme eventyr have forskellige titler som f.eks. Basiles *Sol, Måne og Talia* (1637, AT 410), der hos Perrault hedder *Skønheden i den sovende skov* (1697) og hos Grimm *Tornerose* (1812) – eller vidt forskellige eventyr kan have samme titel som f.eks. Perraults *Askepot* (*Cendrillon, ou la Petite Pantoufle de verre*, 1697, AT 510A) og Klaus Berntsens *Askepot* (1873, AT 302), hvor sidstnævnte fortælling oven i købet handler om en dreng.

Som allerede nævnt udmærker kunsteventyret sig ved altid at være skrevet af én bestemt forfatter på et bestemt tidspunkt og i en bestemt kulturel sammenhæng, hvorfor det som regel har tydelige individuelle særpræg og i udstrakt grad fortæller noget om forfatterens og samtidens politiske, religiøse, etiske eller æstetiske holdning. Selv om kunsteventyret også kan dreje sig om universelle, eksistentielle spørgsmål, vil det imidlertid i modsætning til folkeeventyret bestandigt være 'farvet' af en bestemt ideologi og af forfatterens særlige sprogbrug. Et godt eksempel herpå er H.C. Andersens eventyr fra midten af 1800-tallet, hvor Romantikkens idealer om bl.a. naturens og kulturens åndelige forening, fantasiens frihed og geniets suverænitet blev dyrket i de toneangivende kredse. Således fortæller eksempelvis *Den grimme Ælling* (1844 – bl.a. filmatiseret af Disney, 1939), *Klokken* (1845) og *Gartneren og Herskabet* (1872) ikke blot noget om H.C. Andersens kunstneriske og sociale stræben, men også en hel del om tidens herskende ideologi i ikke mindst Danmark.

Mens fortællingens form kan variere meget fra kunsteventyr til kunsteventyr, er den takket være en lang række *formler* og *episke 'love'* langt mere forudsigelig for folkeeventyrenes vedkommende. Den indledende formel, 'Der var engang ...', som hyppigst optræder i folkeeventyr, stammer ifølge orientalisten Johannes Østrup fra det arabiske 'kán má kán' ('der var eller var ikke'), der dels sammen med en slutformel som '... og de levede lykkeligt til deres dages ende' markerer eventyrets særlige fortælleramme, dels angiver ophævelsen af handlingens tid og rum. Indledthings- og slutformlerne har imidlertid også et pædagogisk sigte; for når 'Der var engang ...' lyder, véd tilhørerne, at de nu træder ind i fantasiens verden og derfor kan være trygge trods drabelige kampe eller hårrejsende gys – og at de atter kan ånde lettet op, når '... og de levede lykkeligt til deres dages ende' afslutter den eventyrlige rejse.

Hvad de episke 'love' angår, vil jeg nøjes med at henvise til folkloristen Axel Olrik, som i bl.a. *Episke love for folkedigtningen* (1908) nøje har gjort rede for de regler, der styrer den folkelige fortælling fra indledning til slutning (jf. evt. den kortfattede gennemgang i *Eventyrleksikon*, s. 291f).

Følgende oversigt (fra *Eventyrleksikon*) kan tydeliggøre skellet mellem de fantastiske fortællingers hovedgenrer:

De fantastiske fortællingers hovedgenrer

GENRE	MYTER (græsk: 'mythos' ~ 'tale')	SAGN (jf. 'udsagn'; sml. saga)	LEGENDER (~ 'det, der bør læses')	FABL (egl. 'fo
Definition	'guddommelig', universel overlevering (sml. kollektiv drøm)	påstået (usandsynlig) historisk hændelse vedr. person el. sted	opbyggelig beretning om persons religiøse levned (åbenbaring, martyrium)	kort (m historie mennes
Indhold	guder/naturkræfter og mennesker (skabelse m.v.)	(overnaturlig) heltedåd el. (dyster) lokal begivenhed	hellige gerninger og begivenheder (ofte lokale)	(især) d forhold
Centrum (hovedaktør)	guder/naturkræfter	helt/heltinde el. lokalitet	(ofte) helgen/helgeninde - med henvisning til Gud	(ofte) p (og gen
Holdning (funktion)	(ur)religion, der fordrer tro (via kult og ritual) for at forklare eksistensen	(ofte) overtro (historisk 'sand') - respekt for fortiden	(moraliserende) tro, der fordrer efterlevelse	opdrage underho
Opbygning	ofte énepisodisk kaos → kosmos (ondt/godt, kamp/sejr etc.)	énepisodisk (undtagen sagaerne) ofte kamp → sejr/død	énepisodisk (~ religiøst sagn) fromhed → frelse/død	kort, én forkert maksim
Kilde	mundtlig tradition	mundtlig tradition	især skriftlig tradition	især skri
Typer	A. 1. skabelses- 2. forklarings- 3. syndefalds- (o.l.) 4. gude- 5. dommedags- (o.l.) B. mod- C. trivial- D. science-fiction	1. gude- (sml. myter) 2. helte- (historiske m.v.) 3. sted- (ætiologiske m.v.) 4. varsels- 5. dæmon-	A 1. åbenbarings- 2. bekendelses- 3. martyr- (også jomfru- og Kristus-) B. anti- (→ kunst-)	1a. dyre 1b. ætio 2. skæ 3. gud

I det følgende skal vi se lidt nærmere på folkeeventyrenes forskellige *typer*, fordi de (ligesom de øvrige fortællegenrer med hver deres typeopdeling) som udgangspunkt kan give os en idé om fortællingens tema og mulige budskab.

Med folkeeventyrenes indhold som udgangspunkt udarbejdede Svend Grundtvig i 1860'erne et katalog, der bestod af 135 forskellige eventyrtyper. På baggrund af dette katalog kunne den finske folklorist Antti Aarne (1910) og senere den amerikanske folklorist Stith Thompson udforme det internationale standardværk på hen ved 2500 typenumre (AT-numre): *The Types of the Folktale* (1961). Typologien, der udmærker sig ved systematisk at opdele eventyrene ud fra deres indholdsmæssige mindsteenheder, de såkaldte *motiver*, er et uundværligt redskab, der både giver overblik over og indsigt i de europæiske folkeeventyrs mangfoldighed, om end typologien også er behæftet med visse mangler. – Her følger en kort oversigt med særlig vægt på de eventyrtyper, der er blevet filmatiseret:

I. Dyreeventyr ('Animal Tales' dyrefabler, AT 1-299)
eks.:
Ræven og druerne (Æsop, AT 59)
Bymusen og markmusen (bl.a. Phædrus, o. år 50, AT 112)
Ulven og de tre små grise (bl.a. Joseph Jacobs, 1890-95, AT 124A*)
Slaven og løven (om Androkles – Æsop, AT 156)
Haren og skildpadden (Æsop, AT 275A)
Haren og pindsvinet (bl.a. Grimm, 1843, AT 275A*)

Fælles for disse eventyr er, at dyr som regel er hovedaktører, men agerer, som var de mennesker – og da gerne i karikeret form. Dog kan også mennesket selv være handlingens midtpunkt som f.eks. i *Slaven og løven*, der demonstrerer det ubrydelige venskab mellem endog rovdyr og menneske. Dyreeventyrene afslører gerne menneskets dårskab eller skæbnens ironi og munder derfor ofte ud i en didaktisk pointe, om ikke ligefrem et ordsprog (jf. '"De er sure", sagde ræven om rønnebærrene', der stammer fra *Ræven og druerne*). Bortset fra talende dyr (og genstande) samt overraskende ironiske eller groteske hændelser, der som regel skal forstås i overført betydning med adresse til læseren selv, forekommer der ikke 'overnaturlige' elementer som i trylleeventyrene.

Flere af de nævnte eventyr er blevet filmatiseret; det gælder eksempelvis *Bymusen og landmusen* (Disney, 1936), *De tre små grise* (Disney, 1933) og *Skildpadden og haren* (Disney, 1934) – alle belønnet med en Oscar for 'Bedste tegnede kortfilm'. Fra det tidligere DDR har vi silhuetfilmen *Væddeløbet mellem haren og pindsvinet* (Bruno J. Böttge, u.å.).

II. 'Egentlige' eventyr ('Ordinary Folk-Tales', AT 300-1199)
A. Trylleeventyr ('Tales of Magic', AT 300-749)
eks.
Vildering Kongesøn og Miseri Mø (Svend Grundtvig, 1878, AT 313C)
Sindbad Søfarerens eventyrlige rejser (*1001 nat*, o. 800, AT 322*-)
Mester og lærling (Straparola, o. 1550, AT 325)
Hans og Grete (Grimm, 1812, AT 327A)
Jack og bønnestagen (Benjamin Tabart, 1809, AT 328)
Manden og hans skygge (Matthias Winther, 1823, AT 329A*, jf. H.C. Andersen: *Skyggen*, 1847.

Den lille Rødhætte (Perrault, 1697, AT 333)
Rødhætte (Grimm, 1812, AT 333)
Eventyret om svanejomfruen (Waldemar Liungman, o. 1950, AT 400)
Frøprinsessen (A.N. Afanasjev, o. 1855, AT 402-)
Skønheden i den sovende skov (Perrault, 1697, AT 410)
Prins Hat under jorden (Hyltén-Cavallius & Stephens, 1844, AT 425)
Skønheden og Udyret (Madame de Beaumont, 1757, AT 425C, jf. Apuleius, o. 150)
Kong Lindorm (Niels Levinsen, 1854, AT 433B)
Kvinden, som tog en orm til mand (Knud Rasmussen, 1921)
Frøkongen (Grimm, 1812, AT 440)
De vilde svaner (H.C. Andersen, 1838, AT 451)
Pigerne i brønden (E.T. Kristensen, 1881, AT 480)
Askepot (Perrault, 1697, AT 510A)
Det flyvende skib (A.N. Afanasjev, o. 1855, AT 513)
Fiskeren og hans kone (Grimm, 1812, AT 555 (P.O. Runge, 1806))
Aladdin og den vidunderlige lampe (*1001 nat*, AT 561)
Det blå lys (Grimm, 1815, AT 562)
Fyrtøjet (H.C. Andersen, 1835, AT 562)
Prins Achmed og feen Paribanu (*1001 nat*, AT 653A)
Prinsessen på ærten (H.C. Andersen, 1835, AT 704)
Snehvide (Grimm, 1812, AT 709)

I næsten alle eventyr af typen AT 300-399 kommer mennesket i *dæmonens* (eller vilddyrets) magt, som det så drejer sig om at overvinde (eller flygte fra), hvad der imidlertid ikke lykkes i *Manden og hans skygge* og i *Den lille Rødhætte*, hvor hoved-

Sindbad Søfareren

personerne dør. Som filmeksempler kan nævnes den danske dukkefilm *Miseri Mø* (Jørgen Vestergaard, 1985), den tjekkiske tegnefilm *Sindbad Søfareren* (Karel Zeman, 1974), den amerikanske tegnefilm *Troldmandens lærling* (indgår i Disneys *Fantasia* af bl.a. Ben Sharpsteen, 1940), den engelske silhuetfilm *Hans og Grete* (Lotte Reiniger, 1955), den amerikanske tegnefilm *Mickey og bønnestagen* (hos Disney af bl.a. Hamilton Luske, 1947), den danske tegnefilm *H.C. Andersen og den skæve skygge* (Jannik Hastrup & Bent Haller, 1998) og den amerikanske ironiske tegnefilm *Little Red Walking Hood* (Tex Avery, 1937).

AT 400-424 handler om kvindens og AT 425-449 om mandens *forvandling* eller *'bjergtagning'* (tilfangetagelse), hvor alle de nævnte eventyr med undtagelse af *Eventyret om svanejomfruen* slutter lykkeligt takket være den kommende ægtefælles hjælp gennem svære prøvelser. Bemærkelsesværdig er den grønlandske fortælling, fordi kvinden her gifter sig med en menneskelignende kæmpeorm, som hun herefter lever lykkeligt med,

uden at den sædvanlige forløsning fra dyreskikkelsen finder sted. Blandt de filmatiserede eventyr i denne gruppe er *Svaneprinsessen* (Richard Rich, 1994), *Tornerose* (egl. *Sleeping Beauty* hos Disney af Clyde Geronimi & Wolfgang Reitherman, 1958), *Prins Hat under jorden* (svensk spillefilm af Ninne Olsson, 1980), *Skønheden og dyret* (dansk dukkefilm af Romana Burianová, 1989), *Skønheden og Udyret* (hos Disney af Gary Trousdale & Kirk Wise, 1991), *Slangeprinsen* (tjekkisk dukkefilm af Zdenek Vins, 1982) og *Frøprinsen* (Lotte Reiniger, 1961).

Eventyr af typen AT 450-459 drejer sig om forvandlet bror eller søster, mens AT 460-499 fokuserer på hovedpersonens udførelse af en overnaturlig opgave; men her har jeg ikke kunnet finde nogle filmeksempler.

AT 500-559 udgør en gruppe af meget forskellige eventyr med det ene til fælles, at hovedpersonen får *hjælp* fra dæmoner eller dyr med særlige (overnaturlige) egenskaber, hvad der imidlertid også kan være et motiv i mange andre eventyr. Her findes navnlig *Askepot* i flere filmversioner (eksempelvis hos Disney af Ben Sharpsteen & Wilfred Jackson m.fl., 1950 – i skærende kontrast til den ironiske *Swing Shift Cinderella* af Tex Avery, 1945). Dybsindig er *Fiskeren og hans kone*, som beretter om, hvor galt det kan gå, når mennesket gribes af storhedsvanvid; denne historie har nordmanden Øjvind S. Jorfald gendigtet i den korte tegnefilm *Flynderen* (1992) med to brødre som hovedaktører.

Langt de fleste trylleeventyr beskriver magiske midler; men i eventyrtyperne AT 560-649 udgør genstanden eller redskabet hovedmotivet. Der optræder i mange af disse eventyr tillige tjenende dæmoner eller hjælpende dyr (som i AT 561 og AT 562). *Aladdin* kendes ikke mindst gennem Disney-koncernens filmatisering (af John Musker & Ron Clements, 1992), om end der her er tale om en meget fri fortolkning af det arabiske eventyr. Alene i Danmark er *Fyrtøjet* blevet filmatiseret som både - meget kort - spillefilm (Viggo Larsen, 1907), tegnefilm (Svend Methling, 1946) og dukkefilm/claymation (Mihail Badica, 1993). Svend Methlings film udmærker sig først og fremmest ved at være tro mod Andersens eventyr, men også ved at være den første danske såvel farvefilm som tegnefilm i spillefilmlængde.

Eventyrtyperne AT 650-699 drejer sig om overnaturlig styrke eller viden, mens AT 700-749 beskriver diverse andre overnaturlige elementer. Her kan anføres silhuetfilmen *Eventyret om Prins Achmed* (Lotte Reiniger, 1926) og Walt Disneys mesterværk *Snehvide og de syv dværge* (af David Hand & Ben Sharpsteen m.fl., 1937) – helt forskellig fra den danske balletfilm *Snehvide* (Lars Brydesen & Ole John, 1984).

Til de filmatiserede trylleeventyr hører endvidere *Kohyrdens fløjte* (Te Wei, o. 1965 – kort tegnefilm efter kinesisk eventyr) og *Kirikou og troldkvinden* (Michel Ocelot, 1998 – tegnefilm efter afrikansk eventyr).

B. Legendeeventyr ('Religious Tales', AT 750-849)
eks.
Evas forskellige børn (Grimm, 1843, AT 758)
Jerusalems skomager (Waldemar Liungman, o. 1929, AT 777)
Den gamle mand og døden (Æsop, AT 845)

Legendeeventyrene er karakteristiske ved deres brydning mellem overtroen og den kristne tro; men mens *legenderne* tjener til styrkelse af troen, har legendeeventyrene

ved deres fabulerende måde at beskrive kendte motiver i relation til navnlig Bibelen på et mere underholdende sigte. Hvad det overnaturlige indhold angår, kan nogle af dem minde om trylleeventyrene, mens det moraliserende sigte ligner fablernes.

En del af legendeeventyrene tager udgangspunkt i Sankt Peter og Kristi (eller Guds) vandring på Jorden, hvor apostlen (og læseren!) erfarer menneskets dårskab, mens de såkaldte ætiologiske legendeeventyr tjener til at forklare, hvorfor dyr, mennesker eller dæmoner (ofte som en straf fra Gud) har fået deres nuværende udseende og funktion. Således forklarer *Evas forskellige børn*, hvorfor de nyvaskede børn bliver konger, grever og riddere, mens de uvaskede børn må 'nøjes' med at blive bønder, håndværkere og tjenere (i sagnvarianten hos J.M. Thiele bliver de snavsede børn endog oprindelsen til de underjordiske væsner!). *Jerusalems skomager* (eller *Den evige jøde*), som ligeledes findes hos Thiele, henviser til (den fiktive?) Ahasverus, der håner Jesus på vejen til Golgata og som straf må vandre hjemløs omkring indtil frelserens tilbagekomst. Han er senere blevet symbolet på hele det jødiske folks hjemløsheds- og bosættelsesproblematik. *Den gamle mand og Døden* er et opbyggeligt eventyr, der viser menneskets livsdrift, selv når det er svært.

Desværre findes der – mig bekendt – ingen nævneværdige film fra denne gruppe eventyr.

C. Romantiske eventyr
('Novelle/Romantic Tales', AT 850-999)
eks.
Klods Hans (H.C. Andersen, 1855, AT 853)
Den mandhaftige, standhaftige præstedatter (A.N. Afanasjev, AT 884B*)
Gresilla eller den tålmodige hustru (Waldemar Liungman, 1926, AT 887)
Gråben (Svend Grundtvig, 1884, AT 900)
Svinedrengen (H.C. Andersen, 1842, AT 900)

Når denne gruppe fortællinger, der indholdsmæssigt minder om ridderromaner og romanviser, betegnes som eventyr, skyldes det bl.a. formen (f.eks. "Der var engang ...") og persongalleriet bestående af konger, prinsesser og røvere m.fl. De handler ofte om diverse forviklinger i forbindelse med parforholdet og er karakteristiske ved hverken at have det overnaturlige eller det skæmtende som hovedmotiv. Typisk er eventyret om *Klods Hans* (hos Grundtvig kaldt Esben Askepuster og hos E.T. Kristensen Esben Askefis), der handler om, hvorledes den yngste af tre brødre i kraft af sin frejdighed og frækhed vinder prinsessen, en frigjorthed, der er blevet videreført i Mihail Badicas dukkefilm *Klods Hans* (1999). I *Den mandhaftige, standhaftige præstedatter Vasilisa Popovna* drejer det sig om den lige så kække Vasilisa, som med klogskab og kvikke bemærkninger tør forsmå tsaren – til forskel fra den forsagte og selvudslettende Gresilla (hvorom både Marie de France, Boccaccio, Chaucer og Perrault har skrevet), som finder sig i alle ægtemandens ydmygelser. Endelig er der eventyrene om *Gråben* eller *Svinedrengen*, hvor parforholdet (i H.C. Andersens version) ikke lykkes på grund af den stolte prinsesse, frit fortolket i Poul Ilsøes tegnefilm *Svinedrengen og prinsessen på ærten* (1962).

D. 'Eventyr om dumme dæmoner' ('Tales of the Stupid Ogre', AT 1000 1199)
eks.
Hvem der først bliver vred (Svend Grundtvig, 1884, AT 1000)
Askeladden som åd om kap med trolden

(Asbjørnsen & Moe, o. 1843, AT 1088-)
Skipperen og Gamle-Erik (Asbjørnsen & Moe, 1865/1871, AT 1179)

Hovedmotivet for denne gruppe, der har træk fælles med både trylle- og skæmteeventyr, er dæmonens overvindelse ved hovedpersonens (uhæderlige) list, hvor typerne AT 1170-1199 indtager en særstilling ved tillige at rumme Faust-motivet: 'Sjæl solgt til Djævelen'. Nogen filmeksempler kan jeg imidlertid ikke give.

III. Skæmteeventyr ('Jokes and Anekdotes', AT 1200-1999)
eks.
De syv molboer (*Die sieben Schwaben*, Grimm, 1819, AT 1231-)
Hyrdedrengen og ulven (Æsop, AT 1333)
Ægget (Jens Kamp, 1891, AT 1430? – sml. H.C. Andersens digt: *Konen med æggene*, 1836)
Store Per og lille Per (Klaus Berntsen, o. 1873, AT 1535 – jf. H.C. Andersen: *Lille Claus og store Claus*, 1835)
Kejserens nye klæder (H.C. Andersen, 1837, ~AT 1620)
Den tapre lille skrædder (Grimm, 1812, AT 1640-)
Goddag – til et økseskaft (Svend Grundtvig, 1861, AT 1698J)
Ingen præst i himlen (Waldemar Liungman, 1932, AT 1738A*)
Eventyret om Slaraffenland (Grimm, 1815, AT 1930)

Her er tale om en stor gruppe skæmtende eventyr om ægtefolk, om kloge og dumme personer, om præster og religiøse handlinger, om særlige befolkningsgrupper – og om løgne. I en hverdag på grænsen mellem det realistiske og det usandsynlige eller overdrevne beskrives på ironisk og drillende vis 'de nære ting' hos jævne mennesker samt forholdet mellem intrigemageren og autoriteterne i lokalsamfundet. Skæmteeventyret kan derfor ses som et spejlbillede (eller vrængbillede!) af den ydre verden, mens trylleeventyret forsøger at trænge gennem spejlet til en indre virkelighed. – Skønt skæmteeventyrene ofte er primitivt fortalte og moralsk betænkelige, røber de en for 'finkulturen' sjælden frigjorthed og ligefremhed. Blandt filmversionerne har vi den danske tegnekortfilm *Konen med æggene* (Kjeld Simonsen, 1970), den engelske silhuetfilm *Den tapre lille skrædder* (Lotte Reiniger, 1954) og klassikeren *Den tapre skrædder* (Disney, 1938), hvor Mickey har hovedrollen.

IV. Formeleventyr ('Formula Tales', AT 2000-2399)
eks.
En underlig svend (Svend Grundtvig, 1884, AT 2014A)
Den stohr kahg (Svend Grundtvig, 1854, AT 2025)
Pandekagen (Asbjørnsen & Moe, o. 1866, AT 2025)
Katten (Svend Grundtvig, 1861, AT 2027)
Den gyldne nøgle (Grimm, 1819, AT 2260)
Fra bukser til ingenting (Waldemar Liungman, o. 1882, AT-)

For disse formel- eller remseeventyr gælder det, at ordsammensætningen, lydefterligningen (af f.eks. dyr) og rytmen er væsentligere end selve indholdet, der i flere tilfælde er nonsens. (Sml. remser, rim og ordspil). *En underlig Svend* minder en del om *Goddag – til et økseskaft*, men demonstrerer desuden, at ikke alt er så slemt, at det ikke også er godt for noget. "Den stohr kahg" hører til de relativt få eventyr, som er gengivet på dialekt (her: sønderjysk) og er endvidere ejendommeligt ved som 'hovedperson' at have en kage, der oven i

købet bliver ædt til sidst!

Fremhæves skal også remseeventyret *Katten*; det handler om en grådig kat, der æder alt, hvad den møder på sin vej, men som ender med at få maven sprættet op, så at alle kommer levende ud igen. Dette eventyr har træk fælles med *Rødhætte* – og i øvrigt også med den græske myte om Kronos, der æder sine børn, men senere må brække dem op igen. I Asbjørnsen & Moes variant sluger katten tillige solen og månen, en parallel til den nordiske mytologis to ulve, Skoll og Hate.

Endelig repræsenterer typerne AT 2250-2299 en form for *antieventyr*, der bryder med det traditionelle handlingsmønster ved at stoppe på det mest spændende sted og lade læseren gætte sig til resten! Det drejer sig om de såkaldte gådeeventyr, som bl.a. er beskrevet af Laurits Bødker (i *The Nordic Riddle*, 1964).

V. Uklassificerede eventyr ('Unclassified Tales', AT 2400-2499)
eks.
Den kloge karl (Grimm, 1837, AT 2411)
Musefangeren (Svend Grundtvig, 1884, AT 2411)

Den anførte eventyrtype beskriver Thompson som *The Boy with Active Imagination*, hvad der henviser til drengens evne til at bruge sin fantasi og uden at bestille noget bilde arbejdsgiveren ind, at han er i færd med at fange de mus, han tænker på!

For hverken gruppe IV eller gruppe V findes der mig bekendt filmeksempler; men grupperne er dog for fuldstændighedens skyld nævnt her.

Uden for Aarne & Thompsons klassificering har vi de såkaldte *dilemmaeventyr*, der er karakteristiske ved, at de munder ud i et dilemma, som tilhørerne så selv må løse (jf. f.eks. Janne Lundström: *Regnbuens fange – 50 dilemmaeventyr fra Afrika*, 1988, dansk udg. 1992).

Endelig er der en gruppe (kunst)eventyr, som undertiden kaldes *antieventyr*, og som i lighed med modmyten udmærker sig ved så at sige at stille al ting på hovedet. Villy Sørensen er vel nok den mest kendte forfatter på området med geniale historier som *Det ukendte træ* (1953), *Blot en drengestreg* (1953 – sikkert med motiv lånt fra Grimms *Wie Kinder Schlachtens miteinander gespielt haben*, 1812, AT 2401) og *En glashistorie* (1964 – hvor H.C. Andersens *Snedronningen* fra 1845 helt fordrejes). Filmiske eksempler på antieventyr er (ud over Tex Averys) Jannik Hastrups tegnefilm *Hvordan det videre gik den grimme ælling* (1981) og Charlotte Sachs Bostrups spillefilm *Askepop* (2003).

For de filmatiserede kunsteventyrs vedkommende tager langt de fleste afsæt i de samme fantastiske motiver, som vi træffer i trylleeventyrene. Det gælder eksempelvis *Snedronningen*, der bl.a. findes som tegnefilm (Lev Atamanov, 1957) og som 'computerfilm' (Jacob Jørgensen & Kristof Kuncewicz, 2000 – med découpager af Dr. Margrethe II), *Nøddeknækkerprinsen* (Paul Schibli, 1990 – tegnefilm efter E.T.A. Hoffmanns eventyr, 1816) og *Den standhaftige tinsoldat* (Ivo Caprino, 1955 – dansk dukkefilm efter H.C. Andersens eventyr, 1838). Præg af trylleeventyr har ligeledes filmatiserede eventyr(romaner) som *Pinocchio* (hos Disney af Ben Sharpsteen & Hamilton Luske, 1940 – efter Carlo Collodi, 1880, AT 703), *Alice i Eventyrland* (hos Disney af Clyde Geronimi & Hamilton Luske, 1951 – efter Lewis Carroll, 1865), *Peter Pan* (hos Disney af Hamilton Luske, 1953 – efter

J.M. Barrie, 1904), *Lille Nemo* (Masami Hata & William Hurtz, 1992 – efter Winsor McCay, 1905), *Shrek* (Andrew Adamson o.a., 2001 – efter William Steig), *Drengen der ville gøre det umulige* (Jannik Hastrup, 2003 – med manus af Bent Haller), *Den uendelige historie* (Wolfgang Petersen, 1984 – efter Michael Ende, 1979), *Hodja fra Pjort* (Brita Wielopolska, 1985 – efter Ole Lund Kirkegaard, 1970) og *Harry Potter og De vises Sten* (Chris Columbus, 2001 – efter J.K. Rowling, 1997), hvoraf de tre sidstnævnte er spillefilm. Bl.a. *Alice i Eventyrland*, *Lille Nemo* og til en vis grad *Peter Pan* spiller på dobbeltheden mellem drøm og virkelighed, mens *Den uendelige historie* og *Harry Potter* veksler mellem den (social)realistiske virkelighed og fantasiens (fiktive) verden. Ud over *Pinocchios* egen charme er fortællingen interessant ved at have givet stof til Brian Aldiss' novelle *Super-Toys*, som Spielberg efter Kubricks projekt på blændende vis har givet en dyster fremtidsvision af i *A.I.* (2001). Hvor det lykkes eventyrets Pinocchio ved den gode fes hjælp at blive forvandlet fra marionetdukke til dreng, formår science fiction filmens David *ikke* at udvikle sig fra robot til menneske – om så der går flere tusinde år – og filmen slutter med, at David kun har drømmen tilbage.

Det er ejendommeligt (og tankevækkende), at eventyr, hvis rødder går tilbage til en mytologisk urtid, hvor der ikke var noget klart skel mellem det rationelle og det irrationelle, trods det nutidige teknologi- og informationssamfund har kunnet bevare deres fascinationskraft. Og så rejser det store spørgsmål sig, om den fantastiske virkelighed virkelig stadig findes – eller om vi som robotten David i *A.I.* blot har drømmen i behold?

Note

AT står for *Aarne & Thompsons* typenummerering i *The Types of the Folktale* (1961).

Litteratur

Bellinger, Gerhard J.: *Mytologisk leksikon* (1989, dansk udg. v/ Gyldendal, København, 1993)

Breuning, Ulrich (red.): *Børnefilmkataloget* (Det Danske Filminstitut & Bibliotekscentralen, 1986-)

Breuning, Ulrich & Frans Rasmussen: *Børnefilm og video* (Det Danske Filminstitut & Dansk Biblioteksscenter, 1991-)

Clute, John & Peter Nicholls (red.): *The Encyclopedia of Science Fiction* (Orbit, London, 1999)

Green Jensen, Bo: *Det første landskab. Myter, helte og kunsteventyr* (Rosinante, København, 1999)

Holbek, Bengt & Iørn Piø: *Fabeldyr og Sagnfolk* (Politikens Forlag, København, 1967)

Høgh, Carsten: *Eventyrleksikon* (Rosinante, København, 2002)

Scherf, Walter: *Lexikon der Zaubermärcen* (Alfred Kröner Verlag, Stuttgart, 1982)

Lüthi, Max: *Das europäische Volksmärchen* (Francke Verlag, München, 1947)

Lüthi, Max: *Märchen* (Metzler, Stuttgart, 1962)

Tismar, Jens: *Kunstmärchen* (Metzler, Stuttgart, 1983)

Leibfried, Erwin: *Fabel* (Metzler, Stuttgart, 1967)

Rosenfeld, Hellmut: *Legende* (Metzler, Stuttgart, 1961)

Sydow, C.W. von: *Våra folksagor* (Natur och kultur, Stockholm, 1941)

Ramløv, Preben: *Myter og folkeeventyr. Væsen, funktion og historik* (Gyldendal, København, 1977)

Olrik, Axel: *Nogle grundsætninger for sagnforskning* (heri: *Episke love for folkedigtningen*; Det Schønbergske Forlag, København, 1921)

Thompson, Stith & Antti Aarne: *The types of the Folktale* (Academia Scientiarum Fennica, Helsinki, 1961)

Thompson, Stith: *The Folktale* (Holt, Rinehart and Winston, New York, 1946/1977)

Thompson, Stith: *Motif-Index of Folk-Literature*, vol. 1-6 (Indiana University Press, Bloomington & Indianapolis, 1979)

Schepelern, Peter (red.): *Filmleksikon* (Munksgaard/Rosinantel, København, 1995)

Schepelern, Peter: *Film og genre* (Gyldendal, København, 1981)
Simonsen, Michèle o.a.: *Eventyrindeks* (DanskBiblioteksCenter, København, 1999–)
Strick, Philip: *Science Fiction Movies* (Octopus Books Limited, London, 1976)

Der henvises i øvrigt til den udførlige litteraturliste i *Eventyrleksikon.*

Rejsen til månen

Filmens tryllekunstner

Méliès og den fantastiske film

Af Carl Nørrested

Den fantastiske films historie begynder med Méliès. Det er ham, der fra begyndelsen ser filmens muligheder for at skabe sensationelle illusioner, hinsides virkeligheden. I filmens tidligste år var det især vaudeville- og varieté-scenen der satte visionerne i drift. Som virkelighedsillusion kunne filmen sågar komme til at udgøre et selvstændigt "nummer".

Varieténummeret bygger på basale menneskelige funktioner, ikke et udbygget handlingsplan. Den akrobatiske præstation - i trapezen eller linedansen: Rekvisitter og rummet er vigtige, ikke dekorationer. Kostumerne må ikke være i vejen for præstationen. Det hele kan intensiveres effektivt ved orkestrering, der altid tjener som forstærker af iullusionen. Det samme gælder tryllekunsten, som helt er baseret på illusionismen. Ved sang og dans på varietéscenen sættes brugen af kostumer, dekoration og musik i relief. Først

brugen af tematisk sang i revy antyder så småt et handlingsforløb.

Det var ikke den fuldt udbyggede illusionsskabende teaterscene - hvor sensationen ikke rigtigt hører hjemme, der fødte filmen som kunstart. Det var nærmere tryllekunsten.

Méliès

Méliès og Robert-Houdin. Georges Méliès (1861-1938) var den vigtigste af pionererne for handlingsfilmens udvikling, men han sværmede for "nummeret" og holdt sig faktisk til det. Dog besad han også drømmen om den store scene: Den franske teaterspecialitet "féerie", der blev hans foretrukne genre, var opstået lige efter revolutionen. Den var en slags mimisk, akrobatisk udvanding af melodramaet, blot med basis i eventyret. Åndelige magter fra trolde til feer styrede handlingsforløbet, som udløste voldsomme sceniske transformationer og tableauer kulminerende i en himmelsk apoteose (jf. Tivolis Pantomimeteater).

Méliès havde en god borgerlig baggrund. Han fik privat tegneundervisning, selvom forældrene ønskede at han skulle videreføre deres fornemme skotøjsfirma. Han var marionetentusiast og bidt af Jean-Eugène Robert-Houdins (1805-1871) "soirées fantastiques" på Théâtre Palais-Royal, som den berømte tryllekunstner havde åbnet juli 1845. Robert-Houdin var en af de første tryllekunstnere, der førte numrene fra markedspladsen over til sammenhængende helaftensforestillinger på et teater, hvor han tillige underholdt med hjemmelavede (han var udlært urmager) sirligt udførte androide "automates" (mekaniske dukker styret af et skjult menneske). Robert-Houdins forestillinger udmærkede sig ved et rum renset for effekter, hvor opmærksomheden helt var rettet mod tryllekunstneren og hans vigtigste fortællereffekt tryllestaven samt den vigtigste "afleder", assistenten. Teatret var det ideelle rum. Scenen kunne mørklægges og rampelyset fremhævede performeren. Robert-Houdin var klædt i nydeligt modekjolesæt og ikke i middelalderassocierende, mystificerende hieroglyffyldt kappe og spids tryllehat. Dette moderne kjoleklædte image overtog både Méliès og kollegaen fra Théâtre Robert-Houdin, Joseph Buatier (1847-1905) kendt under kunstnernavnet Buatier de Kolta, som tryllekunstnere. Robert-Houdin underbyggede ikke desto mindre både de mystiske og mytiske prætentioner i tryllekunsten. Hans ry blev verdensomspændende. Den amerikanske flugtkunstner Ehrich Weiss (1874-1925) kaldte sig Harry Houdini som kunstnernavn i beundring for Robert-Houdin. Da Robert-Houdins enke

nægtede at modtage ham i reklameøjemed, hævnede han sig 1908 på forbilledet med bogen *The Unmasking of Robert-Houdin*. Her angreb han bl.a. Robert-Houdins udnyttelse af publikums naivitet ved sensationalistisk anvendelse af elektromagnetismen som en mystisk kraft.

Robert-Houdin følte sig tappet for energi i 1852 og overlod scenen til sin svoger Pierre-Etienne Chocat (1812 -1877), som optrådte under kunstnerpseudonymet Hamilton og forsøgte at føre traditionen med "soirées fantastiques de Robert-Houdin" videre. I 1854 indviede Robert-Houdin dog selv det teater, der kom til at bære hans navn på 8, Boulevard des Italiens og kastede sig derpå over udforskning af automater og elektromagnetismen. Efter Robert Houdins død 1871 overtog sønnen Emile - der havde fungeret som medie ved faderens tankelæseriseancer - driften af teatret indtil sin død i 1883, og Méliès købte senere det stærkt udmarvede teater af hans enke. Méliès ejede teatret indtil 1920, da det blev eksproprieret for gennembrydning af Boulevard Haussmann. Det blev nedrevet 1924.

Méliès' første filmtrick. Mélies trællede efter endt militærtjeneste 1882 to år som bogholder i familiens skotøjsfirma. I 1884 blev han sendt et år til London for at lære engelsk. Han overværede adskillige forestillinger med The Royal Illusionists and Anti-Spiritualists, John Nevil Maskelyne (1839-1917) og George Alfred Cooke (1825-1904), i The Egyptian Hall på Piccadilly. Disse tryllekunstnere udmærkede sig ved at afsløre hvordan deres illusioner blev frembragt.

I 1885 blev Georges gift med Eugénie Génin. Hans far trak sig ud af forretningen i 1888 og overlod skotøjsfirmaet til sine tre sønner. For sin andel og konens formue købte Méliès Théâtre Robert-Houdin med 200 pladser. Fra 1. juli 1888 til 1910 ledede Méliès 33 produktioner, der fortsatte traditionen med tableauer og illusionsnumre samt børneforestillinger med Mester Jakel. Han deltog selv sjældent som aktør. Efter filmens opfindelse indlemmede han film som numre i showene. Fra 1896 begyndte han i Montreuil-sous-bois at producere og instruere sine egne film beregnet til varieté-forestillinger, idet han indledningsvis blot imiterede titler fra Lumière (*Une partie de cartes, L'arroseur arrosé, Arrivée d'un train en gare de Vincennes*), Edison (*Danse serpentine, Dessinateur express* - karikaturer af kendte personer fremført i forskudt hastighed af en tegner), Robert William Paul (der var meget flittig med at optage vaudevillescener, bl.a. med Maskelyne) og Pathé (*Les indiscrets*). Lumière og Robert W. Paul havde gengivet hele tryllenumre uden filmiske tricks. Edison holdt sig til dans, akrobatik og jonglørnumre.

Méliès' film fra 1896 blev optaget udendørs, men numrene gik i retning af større tableauer med sceniske effekter (féeries) især beregnet til numre på Théâtre du Châtelet ("le théâtre à grand spectacle") eller direkte filmiske imitationer af Châtelet til mindre teatre. Det var på Châtelet man uropførte *Tour du monde en 80 jours* i 1876. *Cendrillon* (*Askepot*, 1866), et féerie på 676 personer, blev filmindspillet af Méliès i 20 tableauer oktober 1899 (12 minutter), som Georges Sadoul kalder "première grande féerie de Méliès". Det blev genindspillet uden forbedringer 1911 under Pathés overopsyn.

I maj 1897 byggede Méliès sit eget filmatelier i Montreuil baseret på ni års teatererfaringer og med tanke på filmiske illusioner. En af Méliès' sidste udendørs indspillede film blev den første tryllefilm

("vues à transformations"), hvor han gik fra ren affilmning af numrene (som det havde bæret tilfældet med *Séance de prestidigitation* fra maj 1896) til benyttelse af decideret filmiske tricks (stop motion). Edisons folk havde dog allerede opfundet effekten til *The Execution of Mary, Queen of Scots*, optaget 28.9.1895. Méliès' film hed *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin* (okt./nov. 1896). Titlen pointerer Méliès' eget teater som ramme og er da også en remake af Buatiers illusionsnummer vist på Théâtre Robert-Houdin. Filmen fremtræder som én lang indstilling.

En malet baggrund, som anbringer de agerende i halvtotal, illuderer et rigt paneldekoreret indre af en Louis XV-pavillon. To symmetriske paneler der formodentlig begge er tapetdøre danner ramme om en spraglet panelpåmaling som centralakse. Her er en stol anbragt. Tapetdøren til venstre er blokeret af et effektbord dækket af et stribet tæppe. Ind ad tapetdøren til højre kommer tryllekunstneren i habit - uden tryllestav. Han hilser publikum og henter derpå sin assistent Jehanne d'Alcy i festrobe, også hun hilser publikum og placerer sig foran bordet. Inden Méliès placerer hende i stolen, anbringer han en avis - hentet fra effektbordet - under den. Dette er en tydelig reference til sceneforløbet, hvor avisen skulle dække en scenelem, eller måske påpege at en eventuel lem er sat ud af funktion. Det er ganske unødvendigt for det filmiske forløb, fordi det nærmest forudsætter et indklip til en scenelem. Derefter dækker

Le sacre d'Edouard VII

tryllekunstneren assistenten med det stribede tæppe. Méliès stiller sig i trylleposi-tur. Her er kameraet blevet standset. Jehanne er blevet fjernet og ikke - som på teatret - blevet anbragt under en lem. Méliès forbliver stående i sin trylleposi-tur. Kameraet er startet igen og Méliès afslører naturligvis en tom stol. Han smider klædet på gulvet, drejer stolen demonstrativt foran sit publikum med sin højre hånd, anbringer stolen på avisen og stiller sig atter i trylleposi-tur. Dette springklip resulterer i en chokerende oplevelse for tryllekunstneren og bliver tillige den første markante demonstration af filmisk snyd, da et skelet nu sidder i stolen uden først at skulle være overdækket af det stribede klæde. Han dækker derpå skelettet med klædet. Han tryller Jehanne tilbage igen og næsten permanent har Méliès holdt sin position til højre for hende. Han anbringer klædet på effektbordet. Begge agerende forlader rummet via tapetdøren, og publikum overlades måbende til den tomme dekoration. Derpå kommer de atter tilbage og knikser for publikum. Filmen er slut. Tempoet, der er styret af en metronom og virker som en lynafviklet pantomime, er selv med afspilning på 18 billeder pr. sekund voldsomt. Méliès holdt dette heftige afviklingstempo i alle sine film.

Fake Actualities. Méliès tvivlede aldrig på pantomimens universalitet. Det virker mest slående idag, når man ser hans "Actualités reconstituées"("fake actualities"). Alt udspilles rekonstrueret i et atelier med perspektiviske teaterbaggrunde, så i fremtrædelsesform afviger de ikke synderligt fra hans féeries. Den første blev udsendt i 1897 (*Episodes de guerre* - om den græsk-tyrkiske krig, juni 1897). *L'affaire Dreyfus* (1899, 240m) er fuldstændig uforståelig uden fortæller. I 11 pantomimiske tableauer fortælles hovedpunkterne i affæren fra 1894 og fremefter med dramatisk vægt på deportationen til Djævleøen, hvis bagtæppe besidder mange træk fra skrækromantikken. Méliès spiller selv sagfører Labori, som satte sit liv på spil som Dreyfus' forsvarer. Dreyfus blev dømt for landsforræderi 9.9.1899 under formildende omstændigheder. Méliès' film blev belejligt udsendt 19.9.1899. Først 12.7.1906 annuleredes dommen.

I *Le sacre d'Edouard VII* (1902) overstås alle planlagte faser af Edward den VIIs kroning i et totalbillede på seks minutter. Filmen var bestilt af det engelske selskab Warwick, og ceremoniens forløb blev i god tid forud for kroningen gennemgået for Méliès af selveste ceremonimesteren. Desuden havde Méliès selv taget skitser i Westminster Abbey og placerede sit kamera således, at alt iøjnefaldende i kroningen faldt indenfor dets faste position:

> Synspunktet var valgt, så det gav udsigt til højalteret, teatret, hele nord-tværskibet med dets store vindue og en del af korstolene, med to af de fire store søjler midt i kirken. (Daily Telegraph 20.6.1902, citeret fra Colin Harding og Simon Popple, p. 153).

Dette blev i formindsket målestok og malede teaterperspektiver genskabt i studiet i Montreuil.

Spirit photography. Eftersom Méliès' dramaturgiske anstrengelser udover *actualités reconstituées* ikke udviklede sig meget videre end til forvandling, transformation og forsvinden, måtte det styrende persongalleri konstant ændres. Den kjoleklædte tryllekunstner måtte ofte transformeres bl.a. til en mere dramaturgisk, men ikke mindre teatralsk djævel. Det blev faktisk en af Méliès' foretrukne apparationer, som bestemt var påvirket af Pathés tableaufilm.

Méliès optrådte som spraglet satan i 24 titler.

Som en mere "filmisk" udvikling af springklippet arbejdede Méliès med "spirit photography", som han demonstrerede første gang i *Caverne maudite* (1898). Den amerikanske fotograf William Mumler fik i 1861 verdenspressen til at hoppe på, at han havde foreviget et spøgelse. Spirit photography havde allerede tidligere været anvendt med effekt til iscenesatte fotografier, men det var Mumler, der gjorde det til et begreb. I 1869 blev han retsforfulgt for svindel med åndefotografier, hvor bl.a. "humbugens konge", raritetskabinetejeren Phineas Taylor Barnum (1810-91) - han besad eksempelvis en af Robert-Houdins kendteste automater *L'ecrivain dessinateur* - bidrog med vidneudsagn via et portræt af sig selv, med en gennemsigtig udgave af Lincoln bag sin højre skulder. Det var lavet ved en simpel dobbeltprojektion hos en professionel fotograf.

Sensationens komponenter.

Transformation og visualisering af åndeverdenen blev Méliès' basale sensationskomponenter. Produktionsværdierne blev altafgørende. Samtidig fordrede Méliès også en vis virkelighedsillusion, som det markant fremgår af hans kommentarer fra firmakataloget:

> Dette tableau er et af de bedst arrangerede for kinematografen. Havet fremstilles med en slående trofasthed over naturen med naturligt vand der piskes op mekanisk. Regnen er ligeledes fremskaffet ved brug af rigtigt vand. Skyernes bevægelser og lynene er skabt med en så slående livagtighed, at tableauet har en fremragende lighed med virkelighed. (Kommentar til Le royaume des fées, 1903, tableau 13 Encountering a Tempest at Sea, citeret fra Sadoul).

Det var karakteristisk for Méliès' handlingsfilm, at en teatralsk frontalitet blev altid overholdt, afviklet i et hæsblæsende tempo. Indklipsbilleder til handlingsbærende objekter var utænkelige. Det betød ikke, at nærbilleder var fraværende hos Méliès, de havde bare en anden funktion. Firmakataloget anfører i 1898 effekten "playing upon a black ground" ved *Un homme de têtes*. Det var en film der for at accentuere trylleeffekten både afmaskede baggrunden i sort og gik tættere ind på selve objektet for at vise Méliès' mange dekapiterede, syngende hoveder ovenikøbet med demonstrative grimasser. Méliès' nærbillede forblev en effekt på linje med det ikke handlingsbærende nærbillede af den skydende cowboy i Edwin S. Porters *The Great Train Robbery* (1903, *Det store togrøveri*) der frit kunne placeres i starten eller slutningen af filmen, som imidlertid ikke kunne anbringes meningsfuldt i selve handlingsforløbet. Alligevel blev det Méliès, der opfandt mange af handlingsfilmens elementer (af Méliès kaldt "vues componées"), men han overså helt den æstetiske continuity, som ganske hurtigt og naturligt blev indarbejdet hos pionererne som f.eks. englænderne Lewin Fitzhamon og Cecil M. Hepworth, der 1905 kunne præstere et næsten formfuldendt serveret handlingsforløb i *Rescued by Rover*.

Det nærmeste Méliès kom den normativt fortællende film var faktisk i hans rutinefarcer, hvor han blot kopierede andres ideer (f.eks. *Bob Kick, l'enfant terrible* og *Tom Tight et Dum Dum* - begge fra 1903). Et godt eksempel på hvad Méliès forstår ved en farcehandlingsfilm kan studeres i *La cardeuse de matelas* (1906): En drukmås vakler omkring i en teaterperspektivmalet gade. Tre madrassyersker er netop gået på værtshus og har efterladt deres habengut på gaden. Drukmåsen falder omkuld i madrasserne og bliver ved et uheld

syet ind i én, da syerskerne kommer tilbage. Afslutningsvis slår han en kroejer ned og stjæler hans vin. Så optræder filmens eneste nærbillede, hvor drukkenbolten fylder sig udhævet på sort baggrund for helt uvant at slutte filmen af med en tekst: "A votre santé" ("Skål"). At "trumfe et gag" eller blot at konstruere en ekspansionsfarce forblev ukendte fænomener for Méliés. Filmen er i store træk et lån fra Gaumontfarcen *Matelas alcolique*, instrueret samme år af Romeo Bosetti.

En fast ingrediens i de ellers Jules Verne/H.G. Wells-inspirerede rumtableauer var nærbilleder af planeter med grimasserende ansigter, som det var almindeligt i samtidens børnebøger. I *Eclipse de soleil en plein lune* (1907) holder Méliès som videnskabsmand en forelæsning for sine elever med næsen stukket helt ned i bogen. At han er astronom/astrolog ses af hans komet- og planetprydede kappe. Lærer og elever giver sig med møje og besvær til at studere himlens planeter fra et teleskop. De ser bl.a. solens lystne mandehoved, der glider bagom en forventningsfuld Diana, der i parringens øjeblik forløses orgiastisk. Her var Méliès nødt til at gribe tilbage til romersk mytologi for at gøre månen kvindelig i Dianas skikkelse. Ellers afbildes den som børnebøgernes rare månemand. Filmhistoriens mest citerede ikon, hvor månemanden har fået et rumskib i øjet fra *Le voyage dans la lune* (1902, *Rejsen til månen*), er dog vitterligt en måne-kvinde (Bleuette Bernon).

Méliès var udelukkende optaget af det visuelt frapperende, ikke fortællingen. Alt fra eventyr til romaner blev omsat til illustrative tableauer - *Le petit chaperon rouge* (1901, *Den lille Rødhætte*), *Voyages de Gulliver* og *Les aventures de Robinson Crusoe*, begge fra 1902). Han gik selvfølgelig heller ikke af vejen for operatableauer f.eks. fra Gounods *Faust* (1903) samt en hel miniudgave af *Le barbier de Séville* (1904).

Hans bidrag til sciencefictiongenren er egentlig ikke overvældende, men store dele af Méliès' ontologi kan spores i den vanskeligt fortolkelige *Photographie électrique à distance* (1908). Scenen forestiller et kæmpemæssigt fotografatelier. En god gammel dampmaskine, hvis svinghjul kører i begge retninger, står som drivkraft til højre i baggrunden. I forgrunden står den mere uigennemskuelige elektriske installation betjent af en omkringfarende variant af Méliès' mange troldkarle. Den elektriske installation i forgrunden består bl.a. af en motor/dynamo og en omskifter med et enormt håndsving, der omsætter den elektriske transmission til billeder. Motoren bruges til henholdsvis nærbilled- og fjernbilledfunktion. Nærbilledet repræsenterer sandsynligvis den optagne persons sindelag (jf. "playing upon a black ground"-effekten), mens totalbilledet blot angiver personens virkelige fremtrædelsesform. I baggrunden til venstre skimtes en elektrisk tavle. Selve optageaggregatet, der er anbragt til højre i billedfeltet, er et metalstativ, som munder ud i en æggeform uden linse. Det er anbragt foran en stol. Et nedrulleligt sort lærred dominerer filmbilledets centralfelt. Lærredet modtager et spejlbillede af objekterne i stolen. Selve maskineriets funktioner demonstreres for to besøgende ved hjælp af tre projicerede gratier, der til gæsternes store forbavselse bliver levende billeder. De selv projiceres derefter som hhv. gammel tandløs kone og en Jeronimustype. Forløbets dybere pointer er totalt uforståelige uden fortæller, men visuelt dybt fascinerende.

Méliès' kendteste værker. De kendteste af Méliès' handlingsfilm er alle féeries om

Photographie électrique à distance 1908.

umulige rejser: *Le voyage dans la lune* (1902), *Le voyage à travers l'impossible* (1904, *Den umulige rejse*) og *A la conquête du Pôle* (1912). Der sker ingen udvikling gennem årene. Historierne fortælles i totalbilleder, der aldrig slipper de illusoriske teaterkonventioner. Tableau afløser tableau, hvor handlingsbærende figurer gebærder sig igennem forskellige situationer. Det sker indtil skiftende omgivelser har fået samtlige implicerede gennem diverse strabadser og dermed afsløret det kollektive forehavende, at fuldføre en rejses mål. Men målet er altid uvist. Forløbet består af tre elementer: Tableauerne udgør afsluttede scener eller hele sekvenser. De fungerer ligesom en række selvstændige tribuneoptrædener med hver sine trylle-numre og giver på den måde anledning til afvikling af filmiske trickeffekter uden hensyn til handlingens videre forløb. Uden egentlig personintrige fremgår der ikke nogen handlingsmæssig forbindelse mellem tableauerne. Men den var forudsat og var der også i praksis. Blot lå den udenfor filmen selv og i den situation filmen blev vist i, hvor der jo var en fortæller til stede, eller rettere to, udråberen og musikanten, hvis medlevende fortolkning er udslagsgivende.

At Méliès' interesse for karakterer nærmest var et økonomisk anliggende fremgår med al ønskelig tydelighed af et håndskrevet "Reply to Questionary" fra 1930 i anledning af spørgsmål rejst vedrørende *Le voyage dans la lune*:

> Da jeg lavede Rejsen til Månen var der endnu ikke stjerner blandt skuespillerne, deres navn var aldrig kendt eller skrevet på plakater og annoncer. Filmen blev kaldt Starfilm - og navnet Méliès selv vistes ikke på lærredet, selv om jeg spillede hovedrollerne. De folk, der var ansat til Rejsen til Månen var udelukkende akrobater, piger og sangere fra variétéer. Teaterskuespillere havde endnu ikke accepteret at spille i biograffilm, da de anså filmen for at ligge langt under teatret. De kom først senere, da de fik at vide, at variétéfolk tjente flere penge ved at spille i film end ved at spille i teatrene for omkring 300 francs om måneden, og det gjaldt for de fleste af dem. Ved filmen kunne de få mere end det dobbelte. (Citeret efter fotokopi i Cinematekets Méliès-mappe).

Perioden efter 1906. Tiden var løbet fra Méliès allerede før 1906. Det år forgreb han sig på en af Pathés største succeser, Ferdinand Zeccas *L'histoire d'un crime* (1900) og lavede en langt ringere fortalt men langt mere bloddryppende imitation, *Les incendiaires*. Det førte ikke til retsligt efterspil, men skærpede modsætningerne firmaerne imellem. I 1911 følte Méliès sig tvunget ud i et distributionsfællesskab med Pathé. Herefter måtte Méliès affinde sig med Zeccas overopsyn før hans film blev markedsført. Zecca havde selv startet sin karriere med at imitere Méliès - jf. *L'affaire Dreyfus* (1899), der var en efterligning af Méliès' version, *L'illusioniste mondain* (1901) og *Le voyage dans la lune* (1903), Zeccas og Lucien Nonguets plagiat af Méliès' film.

1908 var Méliès' sidste store produktionsår dog kun med én storproduktion *La civilisation à travers les âges*, som imidlertid blev en eklatant fiasko. 1913 ophørte al filmproduktion i Montreuil. I 1915 lavede han studiet om til et lidet succesrigt vaudevilleteater og blev erklæret konkurs i 1923. 1926 giftede han sig med sin gamle stjerne Jeanne d'Alcy, og de drev sammen hendes legetøjsforretning på Montparnasse. I 1928 blev han genopdaget af offentligheden og kunne lade sig pensionere. Mange - især østeuropæiske - filmkunstnere har ladet sig inspirere af Méliès, bl.a. animationskunsterne Karel Zeman og Jan Svankmajer.

Litteratur

Harding, Colin & Simon Popple: *In the Kingdom of Shadows. A Companion to Early Cinema.* London: Cygnus Arts, 1996

Méliès - Un homme d'illusions. Centre National de la Photographie, 1996.

Robinson, David: *Georges Méliès. Father of Film Fantasy*. Museum of Moving Image, London 1993.

Sadoul, Georges: *An Index to the Creative Works of Georges Méliès*. 1947.

Frankenstein

Mod naturens orden

Den gale videnskabsmand og filmen

Af Casper Tybjerg

For en umiddelbar betragtning kan videnskaben virke som det fantastiskes klare modsætning: videnskaben søger at begribe, at kaste lys, at fastlægge lovmæssigheder, at komme med naturlige forklaringer. Det fantastiske er funderet i det dunkle, det uforklarlige, det overnaturlige, det naturstridige.

Men i filmens verden er denne kontrast mindre tydelig. Den engelske science fiction-forfatter Arthur C. Clarke har i en berømt sentens (kaldet "Clarkes tredje lov") hævdet, at en tilstrækkeligt avanceret videnskab ikke er til at skelne fra magi (Clarke 1973, s. 130). Og filmenes videnskabsmænd har da også hyppigt været tegnet i magikerens billede: de besidder en hemmelig viden, der sætter dem i stand til

at udrette nærmest mirakuløse ting, men de synes samtidig at have måttet ofre noget af sig selv for at opnå denne indsigt. De er sjæleligt og nogen gange legemligt forkvaklede, medlidenhedsløse, grænseløst overmodige og opsætsige over for Gud. Videnskabsmændene fremstilles som mennesker, der drevet af ubændig nysgerrighed og halsløs ærgerrighed giver sig til, uden tanke for følgerne, at spille Vorherre - med frygtelige konsekvenser. Prototypen er ikke Einstein, men Doktor Frankenstein.

Himmelstormeren Frankenstein.
Frankenstein er uden tvivl den berømteste og mest indflydelsesrige gale videnskabsmand i historien. Han begyndte sin karriere som romanfigur i 1818, i en anonymt udgivet bog, forfattet af en 18-årig englænderinde, Mary Shelley, som var den romantiske digter Percy Shelleys hustru. Dr. Frankenstein søger livets hemmelighed, og det lykkes ham at skabe et kunstigt menneske af døde kroppe, som han indblæser liv. Men han ækles ved sin skabning og vender ham ryggen; resultatet er et uhyre, et monster, der ender med at lægge Frankensteins liv i ruiner og til sidst dræber ham.

Men det er i nok så høj grad gennem filmmediet, at Frankenstein-figuren har skaffet sig plads som fast inventar i vores kulturelle univers. Her er det først og fremmest James Whales filmatisering fra 1931, der har været skelsættende. Ved at trække knitrende lyn ned fra himlen tænder Frankenstein livsgnisten i sin skabning - og da dens hånd begynder at bevæge sig, siger han, med stigende hysterisk intensitet: "It's moving! It's alive! IT'S ALIVE!" Så vender han sig rundt, med et eksalteret ansigtsudtryk, og råber: "In the name of God! Now I know what it feels like to *be* God!"

Dette udråb: "I Guds navn! Nu ved jeg hvordan det føles at være Gud!" blev bortskåret, da filmen skulle have repremiere i 1937. Filmindustriens selvcensur var blevet skærpet, og den udtalte gudsbespottelse blev ikke tålt. Herhjemme blev ikke bare denne film, men også alle senere Frankenstein-film, totalforbudt netop på grund af det blasfemiske element.

Den australske litteraturforsker Roslynn Haynes har skrevet et omfattende værk med titlen *From Faust to Strangelove* om fremstillingen af videnskabsmænd i litteraturen. Hun kritiserer 1931-filmudgaven af *Frankenstein* for at ikke at være uhyggelig nok: den indfører efter hendes mening et beroligende religiøst element, en højere retfærdighed, som mangler i Mary Shelleys bevidst verdslige og materialistiske fremstilling; samtidig frikender den videnskaben ved at lægge ansvaret for monstrets uhyggelige gerninger bort fra Frankenstein (Haynes 1994, s. 102). Denne kritik forekommer inkonsekvent. Hvis der var en højere retfærdighed på færde i filmen, burde den så ikke straffe Frankenstein for hans udtalte forsøg på at tilrive sig guddomslignende kræfter? Realiteten er imidlertid, at hverken den ene eller den anden indvending rigtig er holdbar. I selve filmen er der ingen højere magter, der griber ind, og selv om hans projekt (med en vis ret) bliver kaldt "insane" og "crazy", er der heller ingen beskyldninger om gudsbespotteligt overmod mod Frankenstein i filmens dialog. Haynes kan kun henvise til filmens prolog, hvor en mand i kjole og hvidt træder frem foran et fortæppe og kommer med en lille hilsen fra filmens producent:

> Hr. Carl Laemmle synes, at det ville være en anelse ufølsomt at vise filmen uden et enkelt ord til venlig advarsel. Vi skal nu til at præsentere historien om Frankenstein,

> en videnskabsmand, der søgte at skabe et menneske i sit eget billede uden at regne med Gud. Det er en af de mærkeligste historier, som nogensinde er blevet fortalt. Den omhandler skabelsens to store mysterier – livet og døden. Jeg tror, den vil fængsle Dem. Den kan chokere Dem. Den kunne endog forfærde Dem. Så hvis nogle af Dem føler, at De ikke vil bryde Dem om at udsætte Deres nerver for en sådan spænding – nu har De muligheden for, hm, nå ja ... vi har advaret Dem.

Det er dog svært at se, hvordan et publikum, der måtte være bekymret over det ugudelige i Frankenstein-historien, skulle blive synderligt beroliget af denne drilske og ironiske prolog, selv om det sådan set var meningen med den: den blev indsat efter færdiggørelsen af filmen for at undgå den canadiske censurs forbud.

Haynes' anden indvending mod filmen er, at den frikender Frankenstein, fordi hans skabning dér er blevet udstyret med en abnorm forbryderhjerne (den pukkelryggede assistent Fritz stjæler den forkerte hjerne fra laboratoriet); havde det ikke været for denne forbytning, var resultatet ikke blevet et uhyre. Omvendt, skriver hun, er de ulykker, der rammer Frankenstein i Mary Shelleys roman, en logisk følge af hans selvoptagethed, ansvarsløshed og overmod; de er ikke sendt af en vred Gud, der vil straffe krænkelsen af sine enemærker. Frankenstein behandler sin skabning miserabelt, og dens ugerninger er konsekvensen.

Denne udbredte indvending mod filmen (også andre Frankenstein-eksperter har beskrevet hjerneforbytningen som "en stærk underminering" af Shelleys pointe (f. eks. Skal 1998, s. 128)) synes jeg heller ikke er fuldt berettiget. Filmens manuskript blev skrevet igennem flere gange af forskellige forfattere; i en af de tidlige udgaver var monstret slet og ret et morderisk uvæsen, og hjerneforbytningen kan være blevet skrevet ind for at forklare dette; selv om monstret så i den endelige udgave blev en langt mere medynkvækkende figur, har man bevaret hjerneforbytningen, selv om den måske ikke hænger logisk sammen med resten af historien.

Manglen på logik er forholdsvis tydelig: Frankenstein og Fritz skærer et lig ned fra en galge, men dets hjerne (som vel må antages at være en forbryderisk én) er ubrugelig. Så bliver Fritz sendt til laboratoriet for at stjæle en anden. Da Frankenstein senere får at vide, at monstrets hjerne er en "abnorm" forbryderhjerne, ser han tydeligt bekymret ud, men affærdiger så problemet med en bemærkning om, at det jo bare er "et stykke dødt væv." Det virker som en bortforklaring, men faktisk bliver monstret først farligt for sine omgivelser efter at være blevet truet med ild (som han nærer en intens rædsel for) og pisket og mishandlet af Fritz. Det samlede indtryk, som filmen efterlader, er helt klart ikke, at monstrets farlighed alene skyldes hjerneforbytningen; det virkeligt monstrøse og uhyggelige ved Boris Karloffs monster er ikke dets adfærd, som måske nok er destruktiv, men ikke uprovokeret ondsindet – men derimod dets frygtindgydende udseende.

Frankenstein-monstret er umiddelbart genkendeligt og har nærmest fået ikonisk status. Nogle litterater anser det for at være en forfladigelse i forhold til bogens komplekse og artikulerede skikkelse. Det er almindeligt i den nyere litteratur om Mary Shelleys roman, at man så vidt muligt søger at undgå ordet "monster" og i stedet omtaler det kunstige væsen som "the creature", skabningen. Det gøres selvfølgelig for at understrege, at skabningen ikke er ond, men et offer for omstændighederne og for sin skabers skammelige behandling. Ønsket om ikke at fordømme

Frankenstein

monstret kan være sympatisk nok, men det er vigtigt ikke at gå til den anden yderlighed og gøre Frankenstein alene til skurken. Det er et livsfarligt misfoster, som Frankenstein frembringer, fordi han i sit begær efter viden helt overser sin skabnings ufuldkommenhed og den fare, den udgør. Han ønsker at afsløre livets hemmeligheder, men i stedet bliver han "The Man Who Made a Monster", en undertitel filmen var udstyret med i det oprindelige reklamemateriale.

Denne særlige intellektuelle blindhed er en af de gale videnskabsmænds mest karakteristiske egenskaber. I deres begejstring over de himmelhøje muligheder, som deres opdagelse vil skabe, overser de næsten altid et mere jordnært problem, som senere viser sig at have frygtelige konsekvenser. Den manglende jordforbindelse understreges hyppigt gennem videnskabsmandens forhold til sin hustru eller forlovede, hvis bekymringer han aldrig ænser.

I 1931-filmen bliver Frankensteins manglende overblik over sit projekt anskueliggjort af hjerneforbytningen, selv om den er plotmæssigt ulogisk. Samtidig viser monstrets uhyggelige fremtoning, med det flade hoved og stålbolten i halsen, at selv om Fritz havde haft den rigtige hjerne med, ville Frankensteins eksperimenter stadig have frembragt noget

grundlæggende misskabt, et monster: hans ansigt er, med forfatteren Alberto Manguels ord, frembragt af én, "der godt ved, hvordan et ansigt skal være, men ikke helt magter at genskabe det ... et fuldkomment fejlgreb af et ansigt, en forvrænget udgave af den bibelske beskrivelse af et ansigt 'skabt i sit eget billede'" (Manguel 1997, s. 20). I sin videnskabelige ærgerrighed ænser Frankenstein ikke, hvor ufuldkomment og farligt hans forehavende er.

Uden jordforbindelse. I sin selvforblændelse insisterer videnskabsmanden ofte på, at hans arbejde er til gavn for hele menneskeheden, og at han derfor ikke behøver stå til regnskab over for sin omgivelser. Dette centrale motiv er allerede til stede i Mary Shelleys roman og er efter Roslynn Haynes' mening et af dens mest fremsynede aspekter; hun bemærker, at det i 1800-tallet var de færreste, som rigtig begreb Mary Shelleys grundlæggende indsigt, en "indsigt der lod ane nogle vigtige forbehold overfor oplysningstidens tro på, at jagten på kundskaber per definition er rationel og god og ikke bør begrænses af nogen sociomorale hensyn" (Haynes 1994, s. 101).

Det typiske mønster i fortællinger om gale videnskabsmænd, hvor overmod og selvforblændelse fører til en katastrofe, kan lede tanken hen på antikkens begreber om hybris og nemesis. Disse begreber tilsiger, at der eksisterer en art højere, kosmisk, endda guddommelig retfærdighed; at der er nogle grundlæggende grænser, som mennesket ikke skal overtræde. I filmene bliver dette nogen gange sagt lige ud. I begyndelsen af James Whales fortsættelse *The Bride of Frankenstein* (1935) er der en scene, hvor Frankenstein ligger i sin sygeseng og stadig kredser om sin store bedrift. Han siger eksalteret: "Jeg drømte om at blive den første til at give verden den hemmelighed, som Gud vogter så skinsygt – formelen for liv!" Men hans forlovede bønfalder ham om at slå det ud af hovedet: "Det er gudsbespotteligt og ondt. Vi er ikke ment til at kende disse ting."

En tilsvarende formulering kan findes i den nok bedste af de mange filmudgaver af Robert Louis Stevensons lille roman *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, nemlig Rouben Mamoulians fra 1931. Da Dr. Jekyll finder ud af, at han i Mr. Hydes skikkelse har begået mord, udbryder han:

> Åh Gud! Dette ønskede jeg ikke. Jeg så et lys, men jeg kunne ikke se hvor det førte hen. Jeg har uretmæssigt betrådt dit domæne. Jeg er gået videre end mennesker må. Tilgiv mig! Hjælp mig!

Det er dog ikke sådan, at man uden videre skal tage disse replikker som entydige udtryk for filmenes verdensopfattelse, udtryk for at historierne om gale videnskabsmænd er baseret på en fremskridtsfjendsk og søndagsskolemoralsk religiøsitet, og at vi skal glæde os over at se dem straffet. Disse replikker skal vise, at videnskabsmændene er underkastet nogle grundlæggende begrænsninger i kraft af deres jordiske eksistens, i kraft af, at de er mennesker og dødelige.

Det er disse begrænsninger, som de gale videnskabsmænd forsøger at sætte sig ud over, hvad *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* viser med al ønskelig tydelighed. Jekyll mener, at mennesket i sit indre ikke er helt, men er delt i to, og hans overvejelser herom bliver præsenteret som en forelæsning i begyndelsen af Mamoulians film. Filmens første scener er lavet med subjektivt kamera, så vi ser det Jekylls øjne ser, men ikke ham selv. Vi følger på denne måde

Jekyll til et tætpakket auditorium; først da han begynder at tale, får vi ham at se. Han siger:

> Mine herrer! Tågen i London er så tæt, at den er trængt ind i vore hjerner - har sat grænser for vores udsyn. Som videnskabsmænd skal vi være nysgerrige og dristige nok til at skue ud over den, ind i de mange vidundere, som den skjuler. Jeg vil ikke i dag dvæle ved menneskekroppens hemmeligheder - i sygdom og sundhed. I dag vil jeg tale om et større under - menneskesjælen. Min analyse af denne sjæl - den menneskelige psyke - har givet mig grund til at tro at mennesket ikke i virkeligheden er ét - men i virkeligheden to. En af ham stræber efter de ædle ting i livet; denne kalder vi hans gode selv. Den anden søger at få afløb for impulser, der binder ham til en art dunkel, dyrisk tilknytning til jorden. Den kan vi kalde "den onde". Disse to udkæmper en evig strid i menneskenaturen, og dog er de lænkede til hinanden, og den lænke betyder undertvingelse for den onde side, anger for den gode. Kunne nu disse to sider af selvet adskilles fra hinanden, hvor meget friere ville det gode i os så ikke blive; hvilke højder kunne det ikke bestige. Og det såkaldt onde, når det engang var befriet, kunne få afløb og ikke længere besvære os. Jeg tror, at den dag ikke er fjern, hvor denne adskillelse vil være mulig.

Det freudianske præg er ikke tilfældigt. Ligesom de fleste andre filmversioner fra John S. Robertsons 1920-udgave (med John Barrymore i hovedrollen) og fremad, har Mamoulians føjet et nyt element til Stevensons roman: det "onde", som Jekyll forsøger at udgrænse i Mr. Hyde, har i filmene i høj grad med kønsdriften at gøre. Mamoulians Jekyll drives til sit skæbnesvangre eksperiment, fordi han martres af begær efter sin forlovede, som han ikke kan røre før brylluppet, og det ligger på hendes faders forlangende et godt stykke ude i fremtiden. Hyde tager sig en elskerinde (en letlevende dame, som tidligere har flirtet med Jekyll), men ender med at dræbe hende, og det er dette drab, der anspor Jekyll til at bønfalde Gud om tilgivelse. Jekylls kamp med sine drifter er udtryk for, at fremskridtet og rationalitetens voksende styrke ikke længere alene fører i retning af idealet, men også til undertrykkelse af andre dele af mennesket. Jekylls ønske om at befri sig for bindingen til jorden fører ulykken med sig.

Stevensons roman udkom i 1886, på et tidspunkt, da uroen over det videnskabelige fremskridt, der som nævnt blev forudskikket af Mary Shelley, gradvist bredte sig. En fabelagtig konkret illustration af bekymringen for, at det sejrende intellekt måske havde hævet sig så langt op, at det havde sluppet jordforbindelsen – at intellektet lod kroppen i stikken – finder man i Georges Méliès' lille film *L'Homme à la tête de caoutchouc* (1903, *Manden med gummihovedet*). Méliès spiller selv hovedrollen; i sit laboratorium anbringer han en kopi af sit eget hoved på et bord; med en blæsebælg får han hovedet til at udvide sig til det er næsten lige så stort som ham selv. Han lukker luften ud igen, og hovedet svinder ind til sin oprindelige størrelse. En assistent kommer til og prøver blæsebælgen, men han pumper for hårdt, og hovedet eksploderer.

Denne kamp mellem krop og ånd er også blevet fremstillet som en kamp mellem klasser. Fritz Langs tyske film *Metropolis* (1926) skildrer et fremtidssamfund, hvor en privilegeret overklasse lever et sorgløst liv i sol og skønhed, men nede i jordens dyb må en vældig underklasse arbejde uophørligt med at passe de gigantiske maskiner, som driver byen. Arbejderne bevæger sig stift og robotagtigt; underkastet maskinerne bliver de selv næsten til maskiner. En dag stiger den unge Freder, søn af byens hersker, for første gang ned i dybet. I en af filmens berømteste scener ser han en enorm maskine, som løber løb-

sk; en eksplosion slynger arbejdere i alle retninger, røg bølger ud, og den skrækslagne Freder ser i et syn maskinen forvandle sig til Molochs afgudsbillede med et flammende gab, som de viljeløse arbejdere marcherer ind i og opsluges af.

Ganske som Frankenstein mister kontrollen over sin skabning, løber maskinerne her løbsk for de mennesker, der har skabt dem. Flere af de senere års centrale science fiction-film som *Terminator*- og *Matrix*-filmene opmaler perspektivet af en fremtid, hvor maskinerne ikke længere vil lystre menneskene, med en altomfattende katastrofe til følge. Den vigtigste maskine i *Metropolis* er netop en, der kan erstatte mennesket - den berømte robot, bygget af den rablende gale Rotwang.

Rotwang bor i et gammelt, middelalderligt hus; han er klædt i munkekutte, og hans ene hånd er kunstig. I et laboratorium med et vældigt pentagram (den femkantede stjerne, et gammelt magisk symbol) på bagvæggen fremviser han sin opfindelse for Joh Fredersen, Freders fader og Metropolis' førstemand: en metallisk, kvindelig robot med et uudgrundeligt ansigtsudtryk. Rotwang gestikulerer med sin kunstige hånd og siger:

> Nuvel, Joh Fredersen–?!
> Er det ikke værd
> at miste en hånd
> for at have skabt
> fremtidens menneske –
> M a s k i n – M e n n e s k e t – ? !

Robotten får senere et menneskeligt hylster, så den kommer til at se ud nøjagtigt som Maria, en englelig kvinde, der prædiker forsoning og håb. Robotten, den falske Maria, fremprovokerer en konfrontation

Metropolis

mellem arbejderne og overklassen, som er tæt på at udløse Metropolis' udslettelse. Men det lykkes til sidst for den unge Freder at forløse det splittede samfund; i opfyldelsen af filmens "Sinnspruch" bliver han hjertet, som skal være forsoner mellem hjerne og hænder: "MITTLER ZWISCHEN HIRN UND HÄNDEN MUSS DAS HERZ SEIN!"

Drømmen om livsgenskabelse. *Metropolis* har været genstand for omfattende kritik. Dens forløsningsbudskab er blevet betragtet som i bedste fald naivt; mange har ment, at det har fascistiske undertoner. Ser man imidlertid bort fra den afsluttende forsoning, er udgangspunktet – at en spaltning mellem krop og ånd, mellem "hænder" og "hjerne", er en frygtelig fare – ét, som *Metropolis* deler med mange andre beretninger om gale videnskabsmænd. Det kan derfor være en god anledning til at overveje, om ikke det er et urimeligt fortegnet billede af videnskaben, som disse beretninger giver. Beskyldningen om intellektuelt hovmod og manglende jordforbindelse kan virke krænkende, men måske kan vi få et klarere greb om den, hvis vi sammenligner den med en anden, meget lignende påstand. Anklagen mod Frankenstein – at hans forsøg på at skabe menneskeliv i stedet har frembragt et misfoster, ufærdigt og ufuldkomment – er også blevet rejst mod det levende billede. Filmen som sådan, som teknologi, er blevet beskrevet som en Frankensteinsk opfindelse.

Selv om vi har set et antal eksempler på uro og bekymring overfor videnskaben, var det stadig optimistiske forestillinger om det teknologiske fremskridt, der dominerede billedet ved det 20. århundredes begyndelse. Et godt eksempel er en ugebladsartikel fra 1901 af en vis W. J. Wintle med titlen: "Livet i vort nye århundrede: De mest slående ny opfindelser." Wintle beskriver en række opfindelser, som han mener giver grund til at se overordentlig forhåbningsfuldt på fremtiden; bl.a. giver han en forbløffende præcis forudskikkelse af mobiltelefonen:

> Hr. A. Rosenberg, en af tidens mest fremragende elektrikere, har opfundet et lomme-telegrafisystem, hvormed en mand kan bære sit eget apparat i sin lomme og modtage budskaber fra folk, som ikke ved hvor han befinder sig.
>
> Opfinderen tager sin lille modtager med sig når han går til frokost, og lægger den ved siden af sig på restaurantens bord. Hvis hans kontorister har brug for ham trykker de simpelthen på en nøgle forbundet til senderen på kontoret, og på restauranten ringer modtagerens klokke i det samme.

Artiklen slutter:

> Vil verden blive bedre og lykkeligere i det nye århundrede? På os virker det som om svaret bør være et ubetinget ja. Det videnskabelige fremskridt trækker i retning af etisk fremgang.
>
> Et øjebliks eftertanke vil vise, at luftfart, hurtigtransport, elektroskopet og de andre opfindelser vi har omtalt, alle vil trække i retning af at gøre forbrydelse og krig vanskeligere, altimens forbedrede sociale vilkår vil gøre dem mindre tiltrækkende.
>
> De kendsgerninger vi har lagt frem i denne artikel er blot nogle få blandt de mange der kunne anføres som vidnesbyrd for det vældige fremskridt i alle retninger, som det nye århundrede vil være vidne til. (Citeret efter Jay and Neve 1999, s. 50-51)

Blandt andre fremskridt kan man naturligvis pege på opfindelsen af filmen, selv om Wintle ikke nævner den. Af den ventede man sig store ting. Efter den første offentlige filmforevisning i Paris, holdt den 28. december 1895 af brødrene Lumière, skrev en begejstret reporter fra avisen *La Poste*:

> Når disse apparater kan leveres til offentligheden, når alle kan fotografere deres kære, ikke længere i stivnet skikkelse, men i bevægelse, i handling, med deres velkendte manerer, med ordet på læben - da vil døden ophøre med at være absolut. (Citeret efter Toulet 1988, s. 135)

En anden avis, *Le Radical*, indeholdt en meget tilsvarende betragtning:

> Man kunne allerede optage og gengive ordet, man optager nu og man gengiver livet. Man kan, for eksempel, atter se sine nære gå omkring længe efter at man har mistet dem. (Citeret efter Toulet 1988, s. 135)

Dette ønske om at overvinde døden og tiden har den franske filmteoretiker André Bazin kaldt for "mumie-komplekset"; i et berømt essay fra 1945, "Det fotografiske billedes ontologi", beskriver han det som en dybtliggende trang i mennesket, der har drevet hele billedkunstens udvikling, med filmen som sit nyeste udtryk.

Det var ikke kun tidens bånd, men også stedets, som filmens første begejstrede tilhængere mente snart vil blive overvundet med det levende billedes hjælp. Efter den første forevisning af film (betegnelsen var "Kinoptikon") i København i Juni 1896 forestillede en anmelder sig, hvordan det videre kunne komme til at gå:

> Maaske man inden ret længe sidder hjemme i sin Dagligstue og følger den sidste operanyhed i Theatrofonen, medens samtidig Kinoptikon'ets Billeder gjengiver én Optrinene paa Scenen . . .
>
> Eller endnu bedre: saavel Lyden som Optrinene kommer direkte ind til én pr. Traad . . . det hele er kun et Tidsspørgsmål! (*Dannebrog*, 7. juni 1896)

Forestillingen om sådanne teknologier kan man finde flere steder i samtiden, og selve ordet Fjernsyn var første gang blevet brugt af tyskeren Wolfgang Liesegang et par år før, i 1891. Hans bog, *Das Phototel: Beiträge zum Problem des Electrischen Fernsehens*, sluttede på følgende måde:

> Når det første mekaniske væsen, som er bedre konstrueret end mennesket, bliver vakt til live, vil formålet med verden være nået: Mennesket vil være Gud. (Citeret efter Zielinski 1999, s. 133)

Med sådanne udsagn i baghovedet forstår man for så vidt godt, at filmhistorikere som den fransk-baserede amerikaner Noel Burch har konkluderet, at de første filmpionerer var drevet af en Frankensteinsk drøm; han beskriver dem som "sindrige opfindere, der ligesom middelalderens alkymister søgte Livsgenskabelsens Store Hemmelighed" (Burch 1990, s. 10).

Men også filmpionererne kommer under anklage for at have frembragt en art monster. Den russiske forfatter Maksim Gorkij oplevede en forevisning af Lumières cinématographe i Nisjnij Novgorod, og i en avisartikel dateret 4. juli 1896, underskrevet 'I. M. Pacatus', gav han den nok berømteste beskrivelse af det uheldssvangre ved filmen:

> I går aftes var jeg i skyggernes rige.
>
> Om De bare vidste hvor mærkeligt det er at være dér.
>
> Der er ikke en lyd, og ingen farver. Dér er alt - jorden, træerne, menneskene, vand og luft - badet i enstonigt gråt. På den grå himmel grå solstråler, grå øjne i grå ansigter, også træernes blade er grå, som aske. Det er ikke livet, men livets skygge. Det er ikke bevægelse, men bevægelsens lydløse genfærd. (Gor'kij 1995, s. 13)

Gorkijs beskrivelse af denne dystre halvverden kan stå som et udtryk for, at det, der i én henseende kan virke som et fremskridt, i en anden berøves noget essentielt. I Burchs optik er Gorkij grebet af den samme "Frankensteinske drøm" om fuldendt livsgengivelse som de filmbegejstrede skribenter, og som Burch også kalder "den

naturalistiske gengivelses-ideologi" (Burch 1990, s. 22, 23). Den er efter Burchs mening drivkraften bag udviklingen af Hollywoodfilmen, der med sine klare fortællinger og efterhånden også lyd og farver har efterstræbt en stadig mere intens, opslugende og "realistisk" virkning. Burch mener ikke, at Gorkijs indvendinger retter sig mod dette mål, men alene mod den mangelfulde realisering.

Man kan sætte spørgsmålstegn ved, om Gorkij drømte om "den totale film". Gorkij advarede både mod filmens påvirkning af følelserne og mod det krasse profitjageri, som han mente den var et udtryk for. I en artikel til et andet blad, dateret 6. juli 1896 og underskrevet 'A. P-v.', skrev Gorkij, at kinematografen leverer de "nye, ekstreme, usædvanlige, heftige og besynderlige indtryk," som moderne menneskers overspændte nerver higer efter: "Stadig vil begæret efter besynderlige og fantastiske indtryk vokse, og stadig svagere bliver både ønsket om og evnen til at tage enkle, dagligdags indtryk af livet til sig." Og han sluttede artiklen med at skrive:

> Intet i verden er så stort og smukt, at mennesket ikke vil kunne banalisere og besmudse det. Selv på skyerne, hvor idealer og drømme førhen havde bolig, vil man i dag skrive reklamer, sikkert for perfektionerede klosetter. (Gor'kij 1995, s. 18, 20)

Det er dog klart, at Gorkij fandt filmens afvigelser fra virkeligheden uhyggelige, og at han betragede det levende billede som en art faretruende magi:

> Med gysen betragter man den – en bevægelse, kun og alene af skygger. Man husker på mareridt, på bjergtagelser, på onde troldmænd, der lægger hele byer i søvn, og det kan virke på én, som om dét foran os var Merlins ondsindede spøg. Han har forhekset en hel Parisergade, har sammenpresset dens fleretageshuse, så de næppe måler en meter fra kælder til kvist. I samme målestok har han formindsket menneskene, berøvet dem talens brug, sammenblandet alle himlens og jordens farver til en enstonig grå, og har så kastet sin spøg op i et mørkt restaurationslokales vægniche. (Gor'kij 1995, s. 14)

I parentes kan man bemærke, at reduktion af mennesker til miniaturestørrelse også er en populær idé blandt gale videnskabsmænd, f.eks. *Dr. Cyclops* (1940).

Hvorom alting er, kan Gorkijs tekst bruges til at understøtte Burchs stærkt kritiske holdning til det, han kalder den "Frankensteinske drøm", uanset om Gorkij har delt den eller ej. Burch deler den klassiske avantgardes fordømmende holdning til illusionismen, som han betragter som snæversindet og filistrøs. Fuldendt livsgengivelse er et uopnåeligt mål, og at efterstræbe den er derfor et overmodigt forsøg på at tilsidesætte menneskelivets fundamentale begrænsninger. Det, der frembringes, må nødvendigvis være en hæslig parodi på skaberværket, hvad Gorkijs beskrivelse blotlægger; eller i bedste fald et narreværk, der formår at hylle den frastødende virkelighed i et hylster, som kan bedrage de enfoldige – som robotten i *Metropolis*, der bliver til den falske Maria.

Man kan finde paralleller til Burchs indvendinger allerede i filmens tidligste år. I *Den gotiske Renaissance* (1901) fandt Johannes V. Jensen, at Spaniens katastrofale nederlag til USA i krigen i 1898 skyldtes en åndelig tilbageståenhed, som han mente kom til udtryk i et spansk publikums henførte reaktion på en filmforevisning:

> Den første og dybeste Aarsag til Spaniernes Indolens overfor saa store og skæbnesvangre Begivenheder er deres Mangel paa Indbildningskraft – aktiv Indbildningskraft. Spanierne er nok livlige Hoveder,

> men de kan ikke skabe frie Forestillinger. Jeg var inde i et Telt i Grenada, hvor der forevistes Kinematografbilleder. Blandt andet saa man en Stump af en Tyrefægtning. Man saa Tyren springe mellem Toreadorerne – Lysblinkene fra de vaade Sider – man saa den spidde et Øg – og hele Publikum kom i Feber foran denne lydløse, hvide Genfærdskunst og raabte Hyp til Tyren – anda, anda! mucho! ... Der hører ogsaa Fantasi til for at kunne tilbede en Figur, som skal forestille Jomfru Maria; men denne Fantasi er af primitiv Art – Spanierne deler den med Hottentotterne, der kan tilbede en Sten af Form som et Svin. (Jensen 2000, s. 57-58)

Disse beskrivelser, der gør filmen til en naturstridig hekseteknologi, på en gang almagtsstræbende og ufuldkommen, kan virke enøjede og overdrevne. En forklaring kunne være, at den utryghed, der kommer til udtryk, bunder i en atavistisk frygt for det overnaturlige, en primitiv og urmenneskelig tilbøjelighed til at tro på ånder og spøgelser. Det er en tilbøjelighed, der kommer til udtryk mange steder i det tilsyneladende rationelle, moderne samfund, og som mødes med ringeagt, men også bekymret panderynken, af den videnskabelige fornuft og dens forkæmpere. Sociologen Henrik Dahl skriver, at når medierne "i fuld alvor" lægger "øre til astrologer, numerologer, fjernhealere og hvad ved jeg", er det udtryk for en omsiggribende "neo-idioti", der også fører an i mistænkeliggørelsen af videnskaben (Dahl 2003).

Stærkere end tusind sole. Heraf kunne man konkludere, at beretningerne om de gale videnskabsmænd er bærere af en fremskridtsfjendtlig atavisme. Det er i hvert fald sådan, at også skribenter, som ikke er drevet af noget ønske om at mistænkeliggøre genren, har været tilbøjelige til at betragte Frankenstein og andre gale videnskabsmands-figurer som moderne inkarnationer af gamle, arketypiske skikkelser – mytologiske personer, der søger kundskab og at opklare livets inderste hemmeligheder, men straffes af højere magter for at gå ind på deres enemærker: Eva med æblet, Pandora med æsken, Babelstårnets bygherrer, middelalderens alkymister, Faust. Den svenske filmforsker Örjan Roth-Lindberg skriver således i sin artikel om emnet:

> Filmerna om den förborgade eller förbjudna kunskapen kan visserligen tilfälligt påminna om verkliga vetenskabliga problem och risker. Men fremför allt upprepar de på olika sätt en urgammal mytisk invitation – att följa med in i mörkret och göra en oerhörd upptäckt. Samtidigt intar de ofta – i likhet med antikens mönsterbildande myter – en misstänksam och varnande hållning till själva sökandet efter kunskap. Särskilt i äldre skräckfilm kan detta ta sig uttryck i religiöst färgade förbud, som förknippas med tron på högre lagar, vissa handlinger som tabu, en förbjuden zon, en otillåten insikt.
>
> Bakom detta anas föreställningen att samhällsordningen står i förbindelse med en förebildig högre ordning. (Roth-Lindberg 1997, s. 44)

I sin bog *The Secret Life of Puppets* hævder den amerikanske forfatter Victoria Nelson, at gamle religiøse forestillinger om en åndelig, transcendent virkelighed bag den synlige, som er blevet fortrængt af den videnskabelige rationalitet, får afløb gennem fiktioner om kunstige, mekaniske mennesker og deres skabere:

> Skikkelsen "den gale videnskabsmand" opstod ikke, som almindeligt antaget, af mistro til den nye empiriske videnskabs mægtige resultater, på godt og ondt, men snarere af en meget ældre mistro til dem, der står i forbindelse med det overnaturlige uden for religionens rammer. Nu som dengang står den for en forklædt frygt for trolddom. (Nelson 2001, s. 8)

Til trods for såvel disse betragtninger som rækken af lighedspunkter mellem den gale videnskabsmand og troldmanden mener jeg imidlertid, at henvisninger til førmoderne skikkelser som Pandora og Faust kun i begrænset grad kan forklare, hvorfor de gale videnskabsmænd fylder så meget i nutidens forestillingsverden.

Når Noël Burch taler om en "Frankensteinsk drøm" som drivkraften bag udviklingen af filmen, er det i virkeligheden i høj grad den til tider eksalterede retorik, der omgav den nye opfindelse, som hans kritik tager afsæt i. På tilsvarende vis må årsagen til, at de gale videnskabsmænds aktiviteter ofte karakteriseres gennem religiøst-klingende begreber – hybris og nemesis, opsætsighed mod Gud eller mod naturens orden – nok så meget skyldes, at videnskaben selv, sin generelt ateistiske grundholdning til trods, hyppigt gør brug af religiøse metaforer til at beskrive de kundskaber, som den søger.

Et aspekt af dette er, at det er grundlæggende for videnskaben, at universet er ordnet; at det er underkastet lovmæssigheder; at det har en form, som potentielt kan opdages. Det betyder ikke nødvendigvis, at der skal være en formgiver, men et religiøst præg hænger ved mange af ordene, som bruges. Alene herved kan videnskabsmændenes udforskning af lovmæssigheder og form få karakter af et ønske om guddomslignende indsigt – og man kan frygte, at de lader sig beruse af den magt, som de derved kommer til at besidde.

Berømt er fysikeren J. Robert Oppenheimers reaktion, da den første atombombe blev sprængt i New Mexicos ørken den 16. juli 1945. Ordene, der faldt ham ind ved synet af eksplosionen, kom fra det indiske helligskrift Bhagavadgita: "I am become Death, the destroyer of worlds." Når ordene citeres, er det ofte i anti-atom-sammenhænge, hvor de bliver brugt som udtryk for Oppenheimers fremsynede forståelse for, at atombomben var en trussel mod menneskeheden; det gælder f.eks. i John McTiernans film *The Hunt for Red October* (1990, *Jagten på Røde Oktober*), hvor de er blevet skrevet ned af den heltemodige russiske ubådskaptajn Ramius' afdøde hustru; Ramius (Sean Connery) er af hende blevet overbevist om atomkaprustningens farer og beslutter sig derfor til at gøre hvad han kan for at bremse den ved at hoppe af og tage sin nykonstruerede atomangrebsubåd med sig. Men det er ikke til at overse, at der i Oppenheimers ord ved siden af forfærdelsen også er et element af ekstatisk begejstring over de guddomslignende ødelæggelsekræfter, som hans opfindelse besidder; ordene, han gør til sine, siges i Bhagavadgita af den guddommelige Krishna, der i sin strålende herlighed lyser som tusinde sole.

Opfindelsen af atombomben syntes at være en slående bekræftelse af frygten for, at videnskabsmændene i deres bestræbelser på at skabe ny og kraftfulde frembringelser mister kontrollen over ødelæggende kræfter. Den, der mere end nogen anden står som repræsentant for en videnskab, der synes skræmmende ubekymret af faren for, at jorden kan gå til grunde i et atomart ragnarok, er selvfølgelig Doktor Merkwürdigliebe, eller, som han kalder sig efter at være kommet til USA: *Dr. Strangelove*, titelfiguren i Stanley Kubricks ultra sorthumoristiske film fra 1964, spillet af Peter Sellers. Han har lige som Rotwang en mekanisk hånd, og sidder dertil i rullestol; deres legemlige skavank er tydeligt et allegorisk udtryk for, at deres hjerner har revet sig løs fra fortøjningerne.

At tillæge legemlige handicap allegorisk

vægt kan synes anderledes problematisk, når der er tale om virkelige personer. Der er imidlertid noget slående ved hvor fremragende en metafor for åndens sejr over materien det er, at verdens måske mest kendte nulevende naturvidenskabsmand, Stephen Hawking, er lammet i hele kroppen, lænket til en rullestol, og alene i stand til at kommunikere ved hjælp af en maskine. Når jeg tillader mig at bringe ham på bane i denne sammenhæng, er det fordi Hawkings nærmeste fortæller, at hans handicap på sæt og vis er forudsætningen for hans videnskab; at de kosmologiske teorier, han har fremsat, kun kunne udformes, som de er blevet, fordi han har måttet udvikle sin evne til at visualisere og tackle videnskabelige problemer, der bedst løstes gennem visuelle modeller. Det kan man høre i Erroll Morris' fascinerende dokumentarfilm *A Brief History of Time* (1992).

Den bærer den samme titel som Stephen Hawkings utroligt velsælgende populærvidenskabelige bog, hvori han gengiver sine kosmologiske teorier. Disse teorier har også deres plads i filmen, men Morris har i fuldt så høj grad ønsket at give et portræt af denne bemærkelsesværdige videnskabsmand, og den er bygget op af interviews med Hawkings kolleger, venner og familie.

Filmen slutter med en række nærbilleder af forskellige mekaniske detaljer af Hawkings rullestol, som sluttelig ses direkte bagfra. Baggrunden er en sort, stjernestrøet himmel; og mens Hawking således skuer mod kosmos, hører vi hans ord gennem hans mekaniske stemme-simulator:

> Hvis vi virkelig opdager en fuldstændig teori for universet, skulle den med tiden i sine overordnede principper være forståelig for alle, ikke bare nogle få videnskabsmænd. Så vil vi alle - filosoffer, videnskabsmænd, og helt almindelige mennesker - være i stand til at tage del i diskussionen om, hvorfor det er, at vi og universet eksisterer. Hvis vi finder svaret på det, vil det være den menneskelige fornufts endegyldige sejr, for da ville vi kende Guds tanker [the mind of God].

Man skal lede længe efter en mere slående fremstilling af menneskeåndens transcendens end billedet af Hawkings rullestol, svævende i verdensrummet.

Opløst i atomer

Roslynn Haynes' før omtalte bog om litteraturens fremstilling af videnskabsmænd er præget af en vis irritabilitet over forfatterenes tilbøjelighed til at lade galningene få så fremtrædende en plads. Hun ser imidlertid et håb for en mere rimelig betragtning af videnskabsmændene i to udviklinger, som giver mindre plads for titaniske himmelstormere, men tværtimod gør den enkelte til en del af et meget større, samvirkende hele, nemlig internettet og den økologiske bevidsthed. Hun slutter sin bog med at citere Einstein:

> Et menneske er en del af helheden, den helhed som af os kaldes "universet", en del begrænset både i tid og rum. Mennesket opfatter sig selv, sine tanker og følelser, som noget adskilt fra resten - en art optisk bedrag i vor bevidsthed. Dette bedrag er en art fængsel for os, som indskrænker os til vore personlige længsler og omsorg for de få, der står os nærmest. Vor opgave må være at befri os fra dette fængsel ved at udvide omkredsen for vor medfølelse til at favne alle levende væsener og hele naturens verden i al sin skønhed. (Citeret efter Haynes 1994, s. 315)

Haynes giver hermed selv en del af forklaringen: Einsteins tale om medfølelse lyder besnærende, men der er noget bekymrende ved drømmen om at kunne frigøre sig fra båndene til det nære, og ønsket om

selvudslettelse er kun tilsyneladende beskedent.

Det kan man se ganske klart ved at betragte Professor Challenger, en af de djærveste af alle fiktive videnskabsmænd, der udtrykker tilsvarende synspunkter på en mere krigerisk facon. Challenger blev opfundet i 1912 af Arthur Conan Doyle, og den sandhedskærlighed og det skarpe intellekt som man finder hos Doyles mere velkendte frembringelse, Sherlock Holmes, går igen hos Challenger. Hans vulkanske personlighed blev uovertruffent indfanget af Wallace Beery i filmatiseringen fra 1925 af *The Lost World*, hvor Challenger i Det Kongelige Zoologiske Selskab mødes af studenternes støjende mishagsytringer for at have påstået, at der i Sydamerika på et skjult bjergplateau i junglen endnu lever kæmpeøgler og andre fortidsuhyrer. Challenger vender hjem med en fuldvoksen brontosaurus, der desværre løber amok i Londons gader. I romanen (og i den seneste tv-movie-udgave fra 2001 med Bob Hoskins som Challenger) er der kun tale om en pterodaktyl, en flyveøgle, der ikke kan forvolde frygtindgydende skade på en hel by; filmens Challenger er indirekte skyld i en katastrofe, fordi han vil bevise for verden, at hans teori (om nulevende kæmpeøgler) er rigtig.

Challengers beskrivelse af den ideelle videnskablige indstilling findes i en senere roman, *The Poison Belt* (1913, *Den giftige zone*). Her har han regnet sig frem til, at jordkloden vil passere gennem en dødbringende giftig sky i æteren, og Challenger forudser, at det vil betyde verdens undergang. De forsamlede, blandt dem hans yndlingsmodstander Professor Summerlee, lytter spændt til hans videre betragtninger:

> "Man kan forestille sig en klase druer," sagde han, "som er dækket af mikroskopiske, men skadelige baciller. Havemanden fører den gennem et desinficerende medium. Det kan være, at han ønsker at gøre sine druer renere. Det kan være, at han skal bruge plads til at avle ny baciller, mindre skadelige end de foregående. Han dypper den i giften og de er borte. Vor Havemand skal nu til – antager jeg – at dyppe solsystemet; og den menneskelige bacille, den lille dødelige vibrion som vred og bugtede sig på jordens ydre skorpe, vil på et øjeblik blive steriliseret bort for stedse."

Denne udsigt skræmmer dog ikke Challenger:

> "Den sande videnskabelige bevidsthed skal ikke været tøjret til sine egne omstændigheder i tid og rum. Den bygger sig et observatorium opført på nuets grænselinje, som adskiller den uendelige fortid fra den uendelige fremtid. Fra denne sikre post gør den sine udfald helt til al tings begyndelse og slutning. Hvad døden angår, dør den videnskabelige bevidsthed på sin post, arbejdende på normal og metodisk vis til det sidste. Den lader en så ubetydelig ting som sin egen fysiske opløsning så fuldstændigt ude af betragtning som alle andre begrænsinger på det stoflige plan. Har jeg ret, Professor Summerlee?"
>
> Summerlee vrissede tvært sit samtykke.
>
> "Med visse forbehold er jeg enig," sagde han.
>
> "Den ideelle videnskabelige bevidsthed," fortsatte Challenger - "jeg anfører det i tredje person for ikke at virke for selvbehagelig - den ideelle videnskabelige bevidsthed bør være i stand til at gennemtænke et stykke abstrakt viden i det tidsrum, der går, fra dens ejermand styrter ned fra en ballon og til han rammer jorden. Der fordres mænd af denne stærke støbning til at udgøre Naturens erobrere og sandhedens livvagt." (Citeret efter Jay and Neve 1999, s. 81-82)

Denne opløsning af selvet, denne frigørelse fra materielle og personlige hensyn er et farligt og skræmmende ideal, som kan være skadeligt ikke bare for omverdenen, men nogle gange først og fremmest for videnskabsmanden selv. Et patologisk ud-

Riget

tryk finder vi hos Professor Bondo i Lars von Triers *Riget*. I første episode følger vi Bondos undervisning. Midt i det snævre, mørke kælderauditorium ligger et lig klar til dissektion. De studerende er tøvende, beklemte. Bondo finder denne frygtsomhed utidig:

> Jeg siger ... berøringsangst ... angst for at komme for tæt på andre ... er angst ... for at dø! Hvorfor det? Fordi det er angsten for *fællesskabet*. (Han skriver ordet på tavlen). Fællesskabet. Hver gang I rykker længere ind til siden på sædet i bussen for ikke at komme til at røre ved den der sidder ved siden af ... hver gang I viger tilbage for at stikke fingrene i en eller anden sygdom som en patient kommer med, så er det angsten for fælleskabet! ... for det store fællesskab. Alle, vi arbejder med hernede, har accepteret deres plads i fællesskabet ... Et lig kræver jo ingenting. Et lig yder med sit sublime storsind sin krop til vores allesammens *videnskab* ... Vi har fået en ny lov, som kræver, at vi i modsætning til tidligere skal bede om de efterladtes samtykke til sektion. Denne lovgivning kan måske nok vanskeliggøre vort arbejde, men hvis henvendelsen foretages på en åben og saglig måde kan *ingen argumentere mod det fornuftige i en sektion*. De levendes lov kræver, at vi spørger først, men de dødes lov er at yde ... det maner til respekt ... og så skærer vi for!

Når Bondo lader en syg lever transplantere til sig selv for at komme i besiddelse af det hepato-sarkom, som vokser på den, er det ikke fordi han i virkeligheden er optaget af det menneskelige fælleskab, men fordi han i sin uerkendte men overvæl-

dende indblidskhed ikke kan skelne mellem sit eget ego og selve videnskaben, som han selvfølgelig også vil betænke med sin egen krop. Han siger: "Jeg ønsker at indgå i præparatsamlingen ... men ingen transplantationer, forstår du det?"

Den bedste opsummering giver horroreksperten David Skal, der har skrevet en både underholdende og indsigtsfuld bog om gale videnskabsmænd på film, *Screams of Reason: Mad Science and Modern Culture*. Her konkluderer han:

> Det kan tænkes, at den gale videnskabsmands notorisk overudviklede ego i sig selv er den folkelige fantasis reaktion på videnskabens reduktionismelære. I et århundrede hvor vi - ubarmhjertigt - har fået indprentet at sjælen og selvet er illusioner, at vore hjerner blot er computere, og at maskinerne vil arve jorden, påviser den gale videnskabsmand dristigt at den enkeltes personlighed stadig er en kraft, som man må regne med. Når alt kommer til alt, hvad er den typiske gale videnskabsmand andet end en heksekedel af ustyrlige subjektive tilbøjeligheder? Han nærer sig selv ved indre lidenskaber, personlig ærgerrighed, faglig skinsyge, og hemmelige rædsler - alt det som videnskaben siger den ikke direkte kan iagttage eller måle og som derfor, hvad angår en videnskabelig diskussion, ikke eksisterer. Hvis den gale videnskabsmand driver den romantiske individualisme en smule for vidt, gør han det måske kun som et nødvendigt korrektiv til den traditionelle videnskab og dens ubarmhjertige angreb på selvet. (Skal 1998, s. 315)

Efter min mening må man se en opmuntrende udvikling i den omstændighed, at vi i de senere år er blevet langt bedre til at forstå, hvorledes ånden lever i kroppen (se f.eks. Mark Turners *Den litterære bevidsthed*, George Lakoff og Mark Johnsons *Philosophy in the Flesh* og Antonio Damasios *The Feeling of What Happens*). Naturvidenskaben har hjulpet os til at se, at vores sprog, vores tænkning, vores omverdensforståelse, vores drømme er formet af og tager afsæt fra vores fysiske tilstedeværelse i verden - og det er måske nok værd at minde om, at det gælder selv den sandeste videnskabelige bevidsthed.

Oplevelsen af, hvor stor ildhu vore forgængere har lagt i at kaste lys over naturens mysterier, kan måske hjælpe til at tydeliggøre, at der er et stort sjæleligt udbytte for den enkelte i denne virksomhed, og på den måde tegne billedet af et mere menneskeligt univers.

Artiklen er baseret på et foredrag holdt i forbindelse med udstillingen "Det menneskelige univers" i Rundetårn i København, 14. september 2000.

Litteratur

Bazin, André. 1993. "Ontologie de l'image photographique". In *Qu'est-ce que le cinéma?* Paris: Cerf. Opr.udg. 1945.

Burch, Noël. 1990. *Life to those Shadows*. Oversat af B. Brewster. London: BFI.

Clarke, Arthur C. 1973. "Technology and the Future". In *Report on Planet Three and Other Speculations*. New York: Signet. Opr.udg. 1972.

Dahl, Henrik. 2003. "Litterære og almindelige idioter" [online] 10 Februar [http://www.kommunikationsforum.dk/dahl.asp?articleid=5609]. Hentet 3 April 2003.

Damasio, Antonio R. 1999. *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness*. New York: Harcourt Brace.

Gor'kij, Maksim. 1995. "Maksim Gor'kij über den Cinématographe Lumière (1896)". *KINtop: Jahrbuch zur Erforschung des frühen Films* 4: 11-25.

Haynes, Roslynn D. 1994. *From Faust to Strangelove: Representations of the Scientist in Western Literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press.

Jay, Mike, and Michael Neve, red. 1999. *1900: A Fin-de-siècle Reader*. Harmondsworth: Penguin.

Jensen, Johannes V. 2000. *Den gotiske Renaissance*. København: Gyldendal. Opr. udg. 1901.

Lakoff, George, and Mark Johnson. 1999. *Philosophy in the Flesh: The Cognitive Unconscious and the Embodied Mind: How the Embodied Mind Creates Philosophy*. New York: Basic Books.

Manguel, Alberto. 1997. *Bride of Frankenstein, BFI Film Classics*. London: BFI.

Nelson, Victoria. 2001. *The Secret Life of Puppets*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

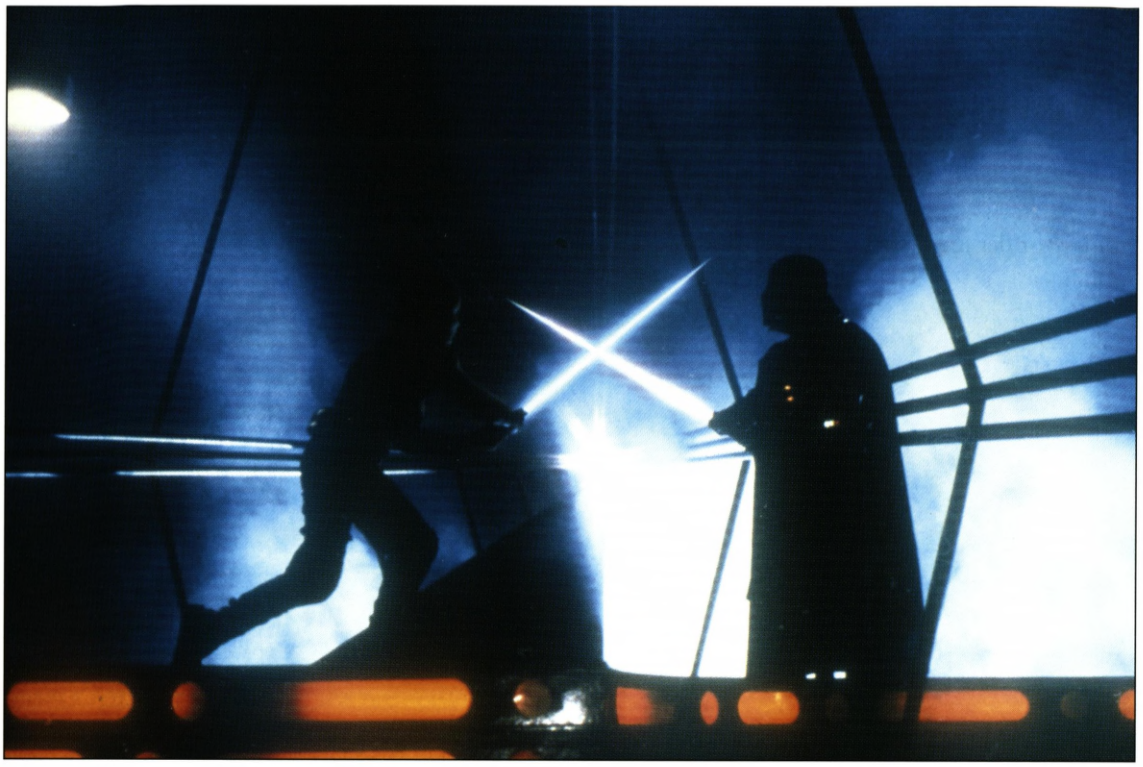
Roth-Lindberg, Örjan. 1997. "Vetenskaparen och hans skugga: Om kunskabsmyten i klassisk skräckfilm". *Filmhäftet* 25 (3-4): 44-56.

Skal, David J. 1998. *Screams of Reason: Mad Science and Modern Culture*. New York: Norton.

Toulet, Emmanuelle. 1988. *Cinématographe: Invention du siècle, Découvertes Gallimard*. Paris: Gallimard.

Turner, Mark. 2000. *Den litterære bevidsthed: En kognitiv teori om tankens og sprogets oprindelse*. København: Haase.

Zielinski, Siegfried. 1999. *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'Actes in History*. Oversat af G. Custance. Amsterdam: Amsterdam University Press. Opr. udg. 1989.



Star Wars

In A Galaxy Far, Far Away

Eventyret om *Star Wars* og den gode forretning

Af Christopher Seidelin

Da *Star Wars* (*Stjernekrigen*) fik premiere i USA den 25. maj 1977, var det ikke rigtig gået op for filmens instruktør og manuskriptforfatter, George Lucas, at dette var dagen, hvor hans film endelig skulle blive vist i biograferne. I over tre år havde han arbejdet på at fuldbyrde filmen, hvis budget svulmede fra $3,5 millioner til $10,5 millioner, ligesom premieredatoen måtte rykkes flere gange, da vitale dele af filmen til stadighed manglede at blive færdiggjort. Både filmstudiet Fox, der stillede $6,5 millioner af budgettet, og store dele af Lucas' filmhold tvivlede på, at filmen nogensinde ville blive færdig – endsige blive en god forretning.

På selve premieredagen knoklede George Lucas med at færdiggøre lydmikset til den europæiske udgave af filmen. I en frokostpause kunne Lucas og hans ko-

ne, Marcia, fra en burgerrestaurant dog se over til biografen Mann's Chinese Theatre, hvor der var kø hele vejen rundt om bygningen. Lucas spurgte udmattet sin kone, om hun vidste, hvilken film folk stod i kø for at se. Parret kiggede op på biografens front, hvor der med store bogstaver stod STAR WARS.(1)

Frem til starten af 80'erne indtjente *Star Wars* $524 millioner på verdensplan. (2) Filmen blev dermed historiens mest indtjenende; en position den bibeholdt indtil *E.T. The Extra-Terrestrial* i 1982 overhalede den. Hverken George Lucas eller velsagtens noget andet menneske kunne have forudset *Star Wars*' popularitet. Filmen ramte en nerve hos det brede filmpublikum og vendte op og ned på de gængse meninger om, hvad der konstituerer et populært kulturprodukt, samt *hvor* populært et sådant produkt kan være. Om verdenen måtte pludselig tage stilling til en succes af hidtil usete dimensioner. Hvordan var dette fænomen skabt? Hvad bestod Lucas' vinder-cocktail af?

Gammel vin og nye flasker. *Star Wars* er et rumeventyr, der foregår "a long time ago in a galaxy far, far away...". Det onde Imperium, med guvernør Tarkin og hans kappe- og hjelmklædte håndlanger, Darth Vader, i spidsen, forfølger en gruppe af de frihedselskende rebeller gennem galaksen, da disse har frarøvet Imperiet planerne til deres ypperste våben, Dødsstjernen – en gigantisk kuglerund rumstation med mægtig ildkraft. Kort før sin tilfangetagelse sender rebellernes leder, Prinsesse Leia, to robotter afsted med planerne, som skal nå frem til en tidligere allieret, den ædle jedi-ridder Obi-Wan Kenobi, på planeten Tatooine. Robotterne falder i hænderne på den unge landmand Luke Skywalker, der bringer robotterne til Obi-Wan, som heldigvis ikke bor langt væk. Obi-Wan betror Luke, at Lukes far, Anakin Skywalker, også var jedi-ridder, men blev dræbt af Darth Vader. Nu vil han optræne Luke i jedi-riddernes kunnen, der hovedsagelig består i beherskelse af en magisk "kraft", der flyder mellem alt levende. Luke indvilliger og tager med Obi-Wan afsted i rumsmugleren Han Solos rumskib for at bringe planerne til Leias far. På vejen suges de dog ind af Dødsstjernens kraftfelt og må her undslippe, befri Prinsesse Leia og kæmpe sig ud igen. Under aktionen omkommer Obi-Wan i duel på lyssværd med Darth Vader, og Luke indskriver sig uden mentor i rebellernes endelige forsøg på at angribe den mægtige Dødsstjerne med små jagerfly. Ved hjælp af kraften lykkes det i et sidste, desperat forsøg for Luke at tilintetgøre Dødsstjernen.

Således er *Star Wars* befolket med sære navne, religioner, væsener og teknologi, som filmen igennem forbliver fuldstændig utilknyttet til den virkelige verden. Var filmens indhold fremmed, var formen dog velkendt; George Lucas gik fra starten efter at lave et moderne eventyr.

> Da jeg først kom ind i *Star Wars* slog det mig, at vi havde mistet alt det - en hel generation voksede op uden eventyr. De er der ikke mere, og det er det bedste i verden - eventyr i fjerne lande og riger. Det er *sjovt*.(3)

Således causerede Lucas selv over *Star Wars* kort før filmens premiere. For at skabe sin egen eventyr-hybrid plyndrede Lucas alle de inspirationskilder, som havde optaget ham som barn og ung mand.

Udgangspunktet var i første omgang 30'ernes seriefilm, som Lucas især havde oplevet via tv. Disse film var bygget op omkring fantastiske, actionmættede hændelser, der i slutningen af hver film førte til at helten (ofte spillet af den alle-

Star Wars-premiere: Mann's Chinese Theatre, Hollywood Boulevard.

stedsnærværende Buster Crabbe) skulle redde sig selv, heltinden eller sine venner ud af en stor fare. Hvert afsnit sluttede dermed med en *cliffhanger*, der kunne lokke publikum tilbage til den næste film i rækken og se, hvordan helten reddede sig fra den sikre død.

George Lucas' første idé var at omsætte tegneserien *Flash Gordon* (*Jens Lyn*) til en moderne film, men da den italienske producent Dino de Laurentiis allerede havde købt filmrettighederne (med henblik på en filmatisering ved Federico Fellini!)(4), begyndte Lucas at konstruere sin egen historie:

> Jeg undersøgte børnefilm, hvordan de fungerer, og hvordan myterne fungerer; og jeg så meget omhyggeligt på de elementer i eventyrgenrens film, som gjorde dem succesrige. (...) Jeg fandt ud af, at en myte altid foregår langt borte, i et eller andet fjernt, eksotisk land. For grækerne var det Odysseus, der drog ud i det ukendte. For det viktorianske England var det Indien eller Nordafrika eller skatteøer. For Amerika var det det vilde vesten. Der måtte være mærkelige vilde stammer og bizarre ting i et eksotisk land. Nu var det sidste af denne mytologi uddød i midt 50'erne med de sidste af mændene, der kendte det gamle vesten. Det sidste sted, der er 'langt borte', er rummet.(5)

sagde Lucas i 1979.

Begyndervanskeligheder. Manuskriptet til *Star Wars* var dog ikke noget, Lucas umiddelbart rystede ud af ærmet. Efter i en årrække at have leget med tanken om at skabe en rumfilm, gik Lucas for alvor i gang med at omforme de løse idéer til en egentlig historie, da hans nostalgiske ungdomsfilm *American Graffiti* (1973, *Sidste nat med kliken*) indtjente over $50 millioner, hvilket gav Lucas den fornødne kapi-

tal og goodwill til at kunne realisere det mere ambitiøse projekt, der på dette tidspunkt endnu var unavngivet.

I maj 1973 forelå så den første, 13 sider lange (men aldrig offentliggjorte) outline for filmen *The Star Wars*' handling. Denne var dog så ambitiøs og langtrukken, at Lucas indså, at han her havde stof til adskillige film. Han skar synopsen i to dele og besluttede sig for at koncentrere sig om starten af den anden del af historien, der indeholdt mest action og virkede mest overkommelig at omsætte til film. Lucas indsnævrede fokus, og gennem de næste tre år omskrev han på daglig basis sit manuskript. Personer, elementer og handlingstråde kom og gik, især i samråd med vennen Francis Ford Coppola, der havde været executive producer på *American Graffiti*.

Samuraier og gunslingers. Til blandingen af fremmede elementer og kendt struktur føjede Lucas en række figurer direkte modelleret over kendte genre arketyper. Skurken er klædt i sort, helten i hvidt; den kække rumsmugler Han Solo blev til en opdatering af de klassiske westerns' opportunistiske gunslinger à la Doc Holliday (dog uden selvdestruktion); den vise jedilærermester Obi-Wan Kenobi er som taget ud af Kurosawas *Shichinin no samurai* (1954, *De syv samuraier*), ligesom de to robotter C-3PO og R2-D2 er udgjort af lige dele Gøg og Gokke og de to håndlangere Tahei og Matakashi i *Kakushi toride no san akunin* (1958, *Den skjulte fæstning*). Endelig er der klare selvbiografiske træk mellem Lucas, der voksede op på en valnødderanch ved den støvede soveby Modesto, CA, og kun drømte om at blive racerkører, og filmens helt Luke, der keder sig bravt som medhjælper ved sin onkels landbrug midt i ørkenen og ønsker at søge ind på rumakademiet.

Ved at knytte filmens personer til arketyper i andre film var Lucas i *Star Wars* ikke nødt til at spilde tid på at forklare personerne og deres handlinger; en reference til personer i andre film var nok. Hele scener kunne dog også duplikeres og dermed få en ikon-agtig status. Da Luke sammen med Obi-Wan Kenobi i ørkenen finder ligene af de små skrammelhandlere, jawaerne, regner Luke ud, at Imperiets onde stormtropper formodentlig også har angrebet hans onkel og tante. Han ræser tilbage til gården og finder den i flammer, med onkelens og tantens brændende skeletter lagt frem til skue. Seeren vil straks forstå scenen som en western-pastiche – på Fords *The Searchers* (1956, *Forfølgeren*) i særdeleshed – og Lukes beslutning om at forlade sit hjem for evigt og drage ud i det ukendte forekommer dermed helt rimelig. Han Solo introduceres ligeledes med en western-kliché; her ved at skyde en rivaliserende gunslinger (i form af den grønne alien Greedo) gennem saloon-bordet. Da han efterfølgende kaster en mønt til bartenderen og henkastet mumler: "Sorry about the mess", er referencen klar for alle.

Lucas' forkærlighed for Kurosawas samuraifilm kommer også til udtryk på flere planer. Ordet jedi er direkte afledt af det japanske *jidai-geki*, der betegner kostumedramaer. Samtidig kan de mystiske, kappeklædte og ærebundne jedi riddere, der hellere kæmper med civiliserede, og dødbringende, lyssværd end klodsede skydevåben, overhovedet ses som interstellare samuraikrigere. Lucas gik så langt som at overveje at caste skuespilleren Toshirô Mifune som Obi-Wan Kenobi, men måtte hurtigt droppe idéen. Obi-Wan-figuren er dog stadig kraftigt inspireret af både den gamle samurai i *Shichinin no samurai* (*De syv samuraier*) og generalen (spillet af

Mifune), der beskytter den unge prinsesse i *Kakushi toride no san akunin* (*Den skjulte fæstning*). Fra sidstnævnte film har Lucas i øvrigt kopieret hele åbningsscenen, der bliver til robotterne C-3POs og R2-D2s opgør i ørkenen i starten af *Star Wars*.

Filmens spektakulære *dog fights* mellem rebellernes og Imperiets jagerrumskibe er endvidere inspireret af Anden Verdenskrigs-film, der også tjente som materiale til slutningens jagerangreb på Dødsstjernen. Både Andersons *The Dam Busters* (1954, *Mørkets eskadrille*), hvor britiske fly benytter sig af "bouncing bombs" til at ramme det tyske mål, og Graumans *633 Squadron* (1964), hvor jagerne må benytte sig af et vanskeligt flyvemønster for at ramme en svært bevogtet tysk raketfabrik i Norge, stod model til angrebet på Dødsstjernen, hvor de små rumskibe under heftig beskydning skal flyve gennem en lille grøft for at ramme et lille mål med særlige proton-torpedoer.

Slutscenen, hvor Han Solo, Luke og det hårede væsen Chewbacca får overrakt tapperhedsmedaljer og tiljubles af en hel sal af rebellernes soldater, synes endelig meget tæt på Leni Riefenstahls *Triumph des Willens* (1934, *Viljens triumf*), hvor Adolf Hitler tiljubles af den nürnbergske skare.

New Age-religiøsitet. Som bærende princip for jedi-ridderne, der er *Star Wars*' omdrejningspunkt, fandt Lucas på den mytiske "kraft". Denne er hovedsagelig inspireret af den kinesiske religion *taoisme* (undertiden *daoisme*), hvor den troende og mediterende kan opnå en slags udødelighed, og hvor menneskekroppen er sammenkædet med universet. De universelle guder opleves i taoismen som tilstedeværende i selve kroppen. Med særlig koncentreret meditation kan disse guder fremkaldes og indføres i egen krop, hvorved man fastholder deres tilstedeværelse og forlænger sit eget liv.

Disse principper udnyttes i *Star Wars* til jedi-riddernes særligt harmoniske og uaggressive holdning til tilværelsen. Alting foregår i symbiose mellem jedi ridderne og omverdenen, mens had, frygt og aggression er kilden til "den mørke side" af kraften. Udnyttes kraften, peger man som jedi-ridder på det guddommelige ved sig selv, ligesom man kan komme i kontakt med afdøde jedi riddere, der som ånder kan råde og vejlede en. Dette sker blandt andet for Luke til sidst i filmen, hvor han med stor præcision skal skyde sine torpedoer ind i et lille mål i Dødsstjernen. Her kommer den afdøde Obi-Wans stemme pludselig frem og vejleder Luke i at slappe af, stole på sine følelser og bruge kraften til at ramme målet.

Samtidig med fascinationen af asiatiske religioner må det slås fast, at *Star Wars* er en film af, med og til det hvide middelklasse-publikum. Det er de amerikanske middelklasseværdier, der fejres, og flirten med taoisme bliver dermed ikke til meget mere end en new age-beskæftigelse med alternative religioner. I *Star Wars* er religion således brugt på linje med andre referencer til samuraifilm, westerns, 1930'erserier og Anden Verdenskrigs-film.

Teknik og magi. Sammen med dette potpourri af referencer forestillede George Lucas sig, at *Star Wars* skulle være langt mere spektakulær, end hvad man hidtil havde opnået på film. For at realisere de mange visuelle effekter stiftede han i 1975 firmaet Industrial Light & Magic med den unge effektmager John Dykstra som chef. Dykstra mente, at han over tid kunne udvikle et computerstyret kamerasystem, hvor man kunne bevæge kameraet forbi modellerne af rumskibene for derefter at

nulstille kameraet og lade det udføre nøjagtig den samme bevægelse med en anden model. Kombineret ville de to optagelser give illusionen af, at begge rumskibe befandt sig i samme rum. Dette havde hidtil været umuligt, da man hellere fastlåste kameraet og omhyggeligt bevægede modellerne foran det (som det kan ses i Kubricks *2001: A Space Odyssey* (1968, *Rumrejsen år 2001*)).

Det resulterende kamerasystem, med navnet Dykstraflex, endte med at sluge store dele af filmens budget, men revolutionerede samtidig brugen af visuelle effekter på film. Sammen med dygtig brug af glasmalerier og innovative lydeffekter blev rumskibenes færd gennem galaksen fuldstændig troværdig. George Lucas ville have, at al fremtidsteknologi skulle forekomme brugt og dagligdags. Alle modellerne af rumskibe samt robotter blev derfor gjort passende beskidte, og lydeffekterne, der akkompagnerede dem, blev optaget fra gamle fly, industrielle maskiner og mekanisk værktøj. Ved samtidig at nægte publikum forklaringer på, hvordan svævebiler, laserpistoler og rumskibe fungerer, glider teknologien sømløst ind i diegesen. Når fiktionsuniverset fungerer komplet, vil ingen blandt publikum stille spørgsmålstegn ved mekanikken bag jedi-riddernes lyssværd.

Som en genistreg valgte Lucas at understrege det velkendte ved dette ukendte univers ved at benytte gammeldags, symfonisk musik. Af Steven Spielberg fik han anbefalet komponisten John Williams, som Spielberg havde brugt til *Jaws* (1975, *Dødens Gab*), filmhistoriens indtil da største kassesucces. Til *Star Wars* leverede

Star Wars

Williams musik, der trak på de klassiske Hollywood-komponisters forkærlighed for 1800-tallets romantiske komponister:

> Alt det visuelle skulle være fremmedartet. Det, som var bekendt, var den emotionelle forbindelse, som filmen har gennem øret til det fysiske. Dette må jeg give George Lucas æren for: ideen med at gøre musikken, hvad en komponist ville kalde solidt tonal og klart melodisk, akustisk snarere end elektronisk (6)

sagde Williams om sin musik til filmen. Han gik så langt som at give hovedpersonerne (dog ikke Darth Vader) hvert sit ledemotiv, som han kombinerede med introens triumfale og medrivende march - alt i alt komponerede Williams hele 88 minutters musik til den 121 minutter lange film.

Dette var formodentlig Lucas' største kup: Ved at skabe en fuldstændig troværdig fantastisk verden, hvor det umulige er dagligdags og fortælleformen er velkendt, trak han uden modstand publikum ind i sin film. Med *Star Wars*' enorme popularitet gled Lucas op i kategori med Jim Henson, skaberen af *Muppet Show*, og Walt Disney som popkulturens fremmeste leverandører af fiktive personer til den kollektive referenceramme.

Den gode forretning. På trods af sit middelstore budget var *Star Wars* en forholdsvis billig film at lave. Filmens producer, Gary Kurtz, gik så langt som at kalde den "et $600.000 epos til Roger Corman"(7), med hentydning til den navnkundige low-budget producer, mens Lucas simpelthen kaldte den "den dyreste low-budget film der nogensinde er lavet"(8). Filmstudiet Fox håbede derfor blot at få et pænt overskud ud af filmen og for at holde omkostningerne nede, aftalte de med Lucas og Kurtz, at deres løn blev forholdsvis lav: Lucas ville få $50.000 for at skrive manuskriptet og yderligere $100.000 for at instruere, mens Gary Kurtz ville modtage $50.000 for at være producer på filmen. Til gengæld ville Lucas' filmselskab, Lucasfilm, tage 40% af filmens overskud, og George Lucas ville få eneret på merchandising og eventuelle sequels. Merchandising var på dette tidspunkt et stort set ukendt fænomen i forhold til film. Legetøjsgiganten Mattel og Fox havde 10 år tidligere brændt fingrene alvorligt på *Dr. Dolittle*-merchandise, som ingen gad købe, så Fox så det som en udmærket handel at give enerettighederne gratis til Lucas mod et lavere honorar. Lucas anede dog mulighederne i at lade sit farverige persongalleri optræde som kagedåser, kopper og figurer samt give dem videre liv i form af romanudgaver af manuskriptet (novelizations) og tegneserier. Lucasfilm forhandlede sig frem til aftaler med forlaget Del Rey, tegneseriebladet Marvel samt legetøjskæden Kenner. Aftalerne gav som udgangspunkt rettighederne til at lave *Star Wars* merchandise væk temmeligt billigt, mod at Lucasfilm fik en stor bid af et eventuelt overskud.

George Lucas satsede rigtigt. I løbet af ingen tid var der er hidtil uset marked for merchandise, og en lang række producenter af alt fra sengetøj til morgenmad sikrede sig *Star Wars*-figurene på deres produkter – til noget mindre favorable priser. Især Kenner skovlede penge ind på deres aftale med Lucasfilm, som havde kostet legetøjsfirmaet $750.000. Alene i 1978 solgte firmaet over 42 millioner *Star Wars*-figurer(9) og har indtil 1999 tjent $7 milliarder på deres *Star Wars*-legetøj(10). Den store vinder var dog Lucasfilm, der endte med at tjene langt mere på merchandising end på selve filmen.

Med merchandise- og biografindtjenin-

gerne fra *Star Wars* var George Lucas og Lucasfilm klar til at lave sequels. Lucas fandt sit 13-siders udkast frem igen og fortsatte sin rumsaga, med en mere dyster historie, hvor mange af de elementer, der blev antydet i *Star Wars*, ville blive forklaret. Manuskriptskrivningen faldt dog igen Lucas svært, så han hyrede veteranen Leigh Brackett til at skrive det for sig. Da Brackett inden færdiggørelsen døde af kræft lod Lucas manuskriptet, som han stadig var stærkt utilfreds med, gå videre til den unge Lawrence Kasdan. Lucas var samtidig så rystet over besværlighederne under indspilningerne af *Star Wars*, at han hyrede en anden veteran, Irvin Kershner, til at stå for instruktionen. Lucas selv ville stå tilbage som executive producer og blive krediteret for at finde på historien. Med sin nye likviditet stod Lucasfilm denne gang selv for hele produktionen, der dog gik så meget over budgettet, at Fox igen måtte skride ind og garantere en række lån, hvilket sikrede dem de nu meget fordelagtige distributionsrettigheder til en eventuelt yderligere sequel.

Star Wars' efterfølger kom til at hedde *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back* (1983, *Imperiet slår igen*). George Lucas forklarede samtidig, at både *Star Wars*, som ved re-release i 1981 fik titlen *Star Wars: Episode IV – A New Hope*, og *The Empire Strikes Back* var del af et større epos i ni dele. Del seks ville fuldbyrde midtertrilogien, og derefter ville Lucas kaste sig over indledningstrilogien, *Episode I-III*.

The Empire Strikes Back omhandler de endnu en gang trængte rebeller. Imperiet har samlet sig igen under Darth Vader og den mystiske og magtfulde kejser, der jager vores helte gennem galaksen. Luke tager til sumpplaneten Dagobah, hvor et lille, grønt og meget rynket væsen, Yoda, oplærer ham i brugen af kraften. Han Solo og Prinsesse Leia forelsker sig, men tages til fange af Darth Vader. Luke forlader da sin træning for at befri dem og samtidig konfrontere sin fars morder. Ved den følgende lyssværdduel afslører Darth Vader, at *han* er Lukes far, Anakin Skywalker. Den forfærdede Luke reddes i sidste øjeblik af Leia, mens den stadig tilfangetagne Han Solo sendes til skurken Jabba the Hutt, som har sin egen interesse i den laserpistolskydende smugler.

Den længe ventede *The Empire Strikes Back* blev et skoleeksempel på en *critic proof* sequel, der rent faktisk er bedre end sin forgænger. Filmen formåede på en gang at tilfredsstille sit kernepublikum med en god gang mere-af-det samme og uddybe *Star Wars*-universet med dygtige plot-twists, gode, nye personer og bedre skuespil. Således er der igen eksotiske locations (isplaneten Hoth, sumpplaneten Dagobah, et asteroidefelt der huser en stor rumsnegl, himmelbyen Bespin samt mængder af high tech-interiører fra Imperiets kliniske rumskibe), eksotiske personer (ismonsteret wampaen, jedilærermesteren Yoda, skabt af *Muppets*-dukkeføreren Frank Oz, den opportunistiske Lando samt dusørjægeren Boba Fett) og masser af dueller på lyssværd, laserpistoler, rumskibe og andet fremtidsisenkram.

Flere kritikere bemærkede samtidig, at filmen både var bedre skrevet og instrueret end sin forgænger. Selv om Lucas angiveligt var meget utilfreds med Kershners instruktion var det klart, at hans langsomme tempo og mere indgående arbejde med skuespillerne passede denne mere mørke film, hvor Imperiet slutter med overtaget og vores helte er spredte. Filmens mindre letsindige stemning blev også understreget af John Williams nys-

The Empire Strikes Back

krevne 'Imperial March', der dog hovedsagelig får karakter af ledemotiv for Darth Vader. Det står som et af de bedste stykker filmmusik nogensinde og sikrede yderligere salg af soundtracks for Lucasfilm.

Imperiet grundlægges. *The Empire Strikes Back* blev en uundgåelig succes – tiårets næstmest indtjenende film, kun overgået af *Star Wars*. Med endnu en kæmpesucces i hus, var Lucas og Lucasfilm uafhængige af resten af den etablerede filmverden. Lucas brugte i første omgang filmens indtjeninger til at realisere sin drøm om et uafhængigt filmmiljø uden for Hollywood. Han opkøbte store landarealer i Marin County i Nordcalifornien og lagde i juli 1980 grundstenen til, hvad der efterhånden blev til Skywalker Ranch. Ranchen er et større kontorkompleks for Lucasfilm med omfattende computerredigeringsfaciliteter, en biografsal, lydsystemet Skywalker Sound (1987), en koncertsal samt samlinger af Lucas-memorabilia fra *Star Wars*-filmene og Lucas' andre, senere produktioner.

Samtidig syntes *Star Wars*-feberen ikke at aftage. Markedet var enormt, og Lucas' erklæring om en tredje *Star Wars*-film med premiere i 1983 blev imødeset af utallige fans. Igen dikterede Lucas historiens indhold, mens Lawrence Kasdan skrev manuskriptet og den talentfulde Richard Marquand, der kun havde to spillefilm bag sig, instruerede. Arbejdstitlen på dette tredje epos var "Revenge of the Jedi", men efterhånden besluttede Lucas, at en velafbalanceret jedi-ridder ikke kan tage egentlig hævn, og titlen ændredes til *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi* (*Jedi-ridde-*

ren vender tilbage). Det er dog blevet hævdet flere gange, at Lucas med vilje lækkede den falske titel for at kunne spotte de mængder af uautoriseret merchandise, der oversvømmede markedet. Samtidig foregik dele af indspilningerne under titlen "Blue Harvest" komplet med taglinen "Horror beyond your imagination" for at vildlede meget ihærdige fans, der ikke kunne vente til premieren med at få et glimt af den nye film. Merchandise, der bærer "Revenge of the Jedi"- og "Blue Harvest"-navnet, er selvsagt afsindigt sjælden og i høj kurs blandt *Star Wars*-samlere.

Lucasfilm havde denne gang ingen problemer med at finansiere filmen selv, selvom budgettet ikke overraskende svulmede, denne gang til $ 32,5 millioner – tre gange så meget som *Star Wars*' budget.

Return of the Jedi omhandler Lukes redningsaktion for at befri Han Solo fra tilfangetagelsen hos den sneglelignende gangster Jabba the Hutt. Herefter færdiggør Luke sin jedi-træning hos den døende Yoda, der røber, at Leia er Lukes søster. I god behold ruster Han Solo, Luke og de andre rebeller sig til det endelige opgør mod Darth Vader og kejseren, der er i færd med at bygge en ny og endnu mere dødbringende Dødsstjerne. Det store klimaks involverer Han Solos forsøg på at sprænge Dødsstjernens kraftskjoldgenerator, der befinder sig på skovmånen Endor, og Landos efterfølgende jagerangreb på Dødsstjernen. Samtidig befinder Luke sig i kejserens gemakker i Dødsstjernen, hvor den onde kejser prøver at lokke Luke til at gå over til den mørke side af kraften. Dette lykkes næsten, da Luke tvinges til en drabelig lyssværdduel med Darth Vader, som han næsten besejrer. Kejserens forsøg hindres dog i sidste ende af Lukes standhaftighed og Darth Vaders endelige medynk med sin søn. Kejseren styrtes i en afgrund, Darth Vader tager masken af og dør, Luke undslipper Dødsstjernen kort før den sprænges af Lando, og vores helte genforenes på Endor.

Selv de mindst kritiske seere kunne ikke undgå at opleve, at *Return of the Jedi* i højere grad end sin forgænger var et opkog af *Star Wars*-elementer. Således synes den lange åbningsdel, hvor Luke befrier

Episode II – Attack of the Clones

Han Solo, Chewbacca, Leia og robotterne fra Jabba the Hutt, som noget unødvendig for det egentlige plot, og i højere grad motiveret af mulighederne for at omsætte de mange kulørte figurer, der optræder i Jabbas palads, i merchandise-muligheder. Samme skæbne synes bestemt for de nuttede småbamser, ewokerne, der bebor Endor og hjælper rebellerne i kampen mod Imperiet, mens flere scener virker kopierede fra de to foregående film. Især scenen på Endor, hvor Luke og Leia kæmper mod en gruppe af Imperiets soldater på meget hurtige, flyvende motorcykler virker som en opgradering af *Star Wars*' klimaks, hvor de små jagere i svimlende fart flyver gennem en lille grøft.

På trods af filmens eventuelle mangler er den dog som sine to forgængere en hæsblæsende filmoplevelse, der fastholder sit "no-questions-explained" fantastiske univers, hvilket heller ikke fornægtede sig ved billetlugerne: *Return of the Jedi* blev 80'ernes næststørste pengegenerator, kun overgået af *E.T. The Extra-Terrestrial.*

Fremfor at give sig i kast med flere egentlige *Star Wars*-film, lod Lucas efter *Return of the Jedi* universet leve videre i to tv-film, der mere målrettet sigtede på børnepublikummet. *The Ewok Adventure* (John Korty, 1984) omhandler en families nødlanding på skovmånen Endor. Forældrene bliver ulykkeligvis væk fra deres to børn, lillesøster Cindel og storebror Mace, som dog hjælpes af de primitive men nuttede ewoker, der bebor månen. I efterfølgeren, *Ewoks: The Battle for Endor* (Jim Wheat, Ken Wheat, 1985), angribes ewokerne af de onde marauders, og den overlevende Cindel må sammen med ewoken Wickett og den gamle eneboer Noa stå sammen i et angreb på marauderne.

Begge tv-film blev store seer-successer, men kan ikke betegnes som mere end fodnoter i den egentlige *Star Wars*-kanon.

Citizen Lucas. Da George Lucas i midten af 80'erne besluttede sig for at vente lidt med den næste *Star Wars*-trilogi, var han den amerikanske filmindustris rigeste enkeltperson. Indtjeningerne fra *Star Wars*- og Indiana Jones-filmene (som var finansieret af Lucasfilm) og deres respektive merchandisekampagner gjorde Lucasfilm til planetens mest succesfulde uafhængige filmselskab, og Lucas kunne nu sidde i sit selvskabte Xanadu, The Skywalker Ranch, og se sine forskellige selskaber spinde guld. Lydsystemet Skywalker Sound (en overtagelse af *Star Wars*-lydsystemet "Sprocket Systems", der fik sit nuværende navn i 1987), lyd- og billedsystemet THX (stiftet 1983), Industrial Light & Magic samt computerspilafdelingen Lucasarts (stiftet 1987), der sikrede Lucas de fulde indtjeninger af computerspiludgaverne af Star Wars- og Indiana Jones-filmene, blev alle state-of-the-art-institutioner inden for hver deres felt. Selv i dag er ingen af disse selskaber børsnoterede; George Lucas *ejer* dem. Lucas' egen beskrivelse af The Skywalker Ranch som et alternativ til det evigt profittænkende og ukreative Hollywood føles dermed som en selvmodsigelse. På ranchen er Lucas kejser i eget imperium, hvor han egenhændigt kontrollerer sine filmprojekter – og sine selskabers projekter.

Lucas' indflydelse er dog større end som så. Filmhistorisk er *Star Wars* en milepæl, som kun vanskeligt lader sig overvurdere. Filmens betydning skal både ses i dens kvaliteter og i forhold til det filmlandskab, der var gældende, da den blev skabt.

Hverken den store, mytiske fortælling eller science fiction var overhovedet populære i 70'ernes amerikanske filmlandskab. De pænt indtjenende film var typisk

Disney-film og katastrofefilm, der moralsk placerede ansvaret for en gruppe menneskers død hos en grisk byggespekulant, der i et anfald af hybris har omgået brandsikringen. Katastrofefilmene kombinerede ofte den langvarige og udpenslede destruktion af materiel og menneskeliv med castingen af en række top-skuespillere, der dermed sikrede biografindtægterne.

70'erne blev desuden indvarslet med overraskende successer som Nichols' *The Graduate* (1967, *Fagre voksne verden*), Penns *Bonnie and Clyde* (1967, *Bonnie og Clyde*), Hoppers *Easy Rider* (1969) og Atlmans *MASH* (1970), der alle benyttede sig af komplekse anti-helte med usikre mål for deres eksistens, flertydige slutninger og en intellektuel holdning til filmen som fortælling. Denne tendens fortsatte jævnt op gennem første halvdel af 70'erne, der dermed i høj grad blev de amerikanske auteur-instruktørers epoke. Som aldrig før (eller siden) fik visionære og uprøvede filminstruktører lov til at fuldbyrde deres idéer, da der rent faktisk var et bredt publikum for deres film.

Med sit *Star Wars*-projekt søgte Lucas at gå imod disse tendenser. Målet var ikke at skildre et realistisk blodbad eller den projektløse protagonists besvær med at finde et formål i tilværelsen. *Star Wars* skulle være godhjertet *fun*. Ikke mere. Den spektakulære uvirkelighed blev filmens projekt; publikum skulle måbe – ikke reflektere.

Denne tilgang til kommerciel filmkunst (om man kan tale om noget sådant) havde ikke været populær blandt publikum siden 50'ernes stort anlagte oldtidsfilm som DeMilles *The Ten Commandments* (1956, *De ti bud*) og Wylers *Ben-Hur* (1959). Lucas skrællede disse films værste moralisering væk, men beholdt de tyndt definerede personer og de fantastiske *spectacles*. Strategien kom til at danne præcedens:

> Denne prioritering af visuelle oplevelser over narrativ spidsfindighed eller dybtgående karakterisering markerer Star Wars som en af de første moderne action-film. Og filmens succes åbnede døren for high concept- og kulisse-baserede film, der blev videreudviklet af producere som Don Simpson, film som lovede publikum en sansemæssigt overlæsset rutschebanetur - og som ved at gøre det genoplivede den ikke-fortællende fryd ved rene billeder, som den tidlige film gav samtidens publikum, (11)

skriver Edward Lawrenson om *Star Wars*' katalysator-effekt på filmindustrien.

Lucas' og Spielbergs tidlige succeser (*Jaws*, *Close Encounters of the Third Kind* (1977, *Nærkontakt af tredje grad*), *Raiders of the Lost Ark* (1981, *Jagten på den forsvundne skat*) samt *E.T. the Extra Terrestrial*) medførte egenhændigt et fokusskifte i Hollywood, hvor blockbuster-auteuren var konge, og 70'ernes store instruktører, Bob Rafelson, Martin Scorsese, Robert Altman, Arthur Penn og Alan J. Pakula, kun i ringe grad formåede at tiltrække publikum til deres film. I langt højere grad begyndte studierne at satse på megafilmen, blockbusteren, der skulle indbringe den helt store indtjening. *Star Wars* viste vejen for denne type film: Endimensionelle personer, flotte effekter, letforståelige fortællemønstre, et væld af referencer til populærkulturen samt en grundlæggende nostalgisk holdning, der afspejlede et ønske om at overstå de problemfyldte 1960'ere og 1970'ere og komme tilbage til en tid før mordene på JFK, Martin Luther King og Malcolm X, Vietnamkrigen, LSD, Watergate samt Black Panther-bevægelsen, hvor autoriteterne var til at stole på og fjenderne klart defineret ved at være skurkagtige og uamerikanske.

Star Wars var således på sin vis filmen,

der indvarslede Reagan-æraens forkærlighed for det virkelighedsfjerne. Ronald Reagan selv kan endog siges at stamme fra det samme mytologiske stof, der fostrede *Star Wars*-personerne. Reagan var samtidig USAs første blockbuster-præsident, der forstod at sætte image og slagord før politik. På en gang enhver amerikaners flinke ven og magnetisk larger-than-life-personlighed, blev Reagan præsidentrækkens ækvivalent af Obi Wan-Kenobi og Indiana Jones; en opdatering og maksimering af 30'ernes b-filmhelte som Flash Gordon og Buck Rogers.

Sammenhængen mellem Reagan og 70'ernes og 80'ernes blockbusters skulle aldrig blive tydeligere, end da præsidenten i 1983, samme år som *Return of the Jedi* fik premiere, offentliggjorde planerne for forsvarssystemet *Strategic Defence Initiative*, en rumbaseret laser, der skulle kunne destruere fjendtlige missiler, før de gjorde skade på USA. Programmet fik øgenavnet 'Star Wars' – hvilket Lucas uden held sagsøgte USAs regering for. Star Wars-systemet er dog aldrig kommet til at virke, men er under George W. Bushs embede blevet taget op igen.

Star Wars-trilogiens rolle som fader til den moderne blockbuster har altid været et kildent emne for George Lucas. På en gang er han kommet til at stå som den ultimative auteur, der har total kontrol over sine film og lader sin personlige vision gennemsyre dem. Samtidig har blockbuster/action adventure/mega-filmen ifølge mange kritikere betydet et livstruende stød mod den seriøse filmkunsts instruktører, hvis visioner ikke involverer lyssværd, eksplosioner, dinosaurer eller tusindvis af special effects. Lucas nægter pure, at dette skulle være tilfældet:

> Af den halvanden millard dollars, som Star Wars indspillede, gik halvdelen, $700 millioner, til biografejerne. Og hvad gjorde biografejerne med dem? De byggede multibiografer. Da de så havde alle disse sale, var de nødt til at sætte noget på plakaten, hvilket betød, at kunstneriske film som blev vist i små biografer i småflækker, pludselig gik i mainstream-biografer og begyndte at indspille penge... Så på en måde ødelagde jeg filmindustrien, men jeg ødelagde den ved at gøre filmene mere intelligente, ikke mere infantile, (12)

sagde Lucas i 1997. Et hurtigt blik på ethvert større biografhus' filmliste reducerer dog Lucas' udsagn til ønsketænkning. Biografejernes øgede indtægter fik dem muligvis til at opføre flere sale, men de fyldte dem med flere blockbusters – ikke flere art film. Denne udvikling skete hurtigt; blockbusterens status som filmhistoriens mest populære og dermed mest lukrative produkt blev med *Star Wars* så tydelig, at filmhistorikeren James Monaco allerede i 1979 med næsten profetisk klarsyn kunne postulere: "I stigende grad vil vi alle komme til at se de samme ti film."(13)

Special Edition. Tiden efter *Return of the Jedi* bød ikke på lutter successer for George Lucas. En række kostbare flop i løbet af 80'erne, f.eks. tegneseriefilmatiseringen *Howard the Duck* (1986) og eventyrfilmen *Willow* (1988), gjorde Lucasfilm forholdsvis inaktiv som produktionsenhed i starten af 90'erne.

På trods af flere af Lucas' øvrige selskabers succes (specielt Industrial Light & Magic, som op gennem 90'erne stod for filmhistoriens største spring fremad på teknikområdet) virkede Lucas som en afdanket general, der havde haft sin spektakulære tid på toppen af populærkulturen. *Star Wars* virkede død.

Dette ændrede sig pludseligt med udgivelsen af en stribe *Star Wars*-romaner i

starten af 90'erne. Timothy Zahns tre romaner *Heir to the Empire* (1991, *Imperiets arving*), *Dark Force Rising* (1992, *Den mørke styrke*) og *The Last Command* (1993, *Den sidste kommando*) toppede overraskende bestsellerlisterne, og det blev klart, at *Star Wars* stadig var populær hos en meget stor gruppe meget trofaste fans. En yderligere række af *Star Wars*-romaner og computerspil baseret på *Star Wars*-universet cementerede interessen og udvidede den etablerede *Star Wars*-kanon i en grad, så der opstod en autoriseret *Star Wars* bibel, der sikrede kontinuitet blandt de forskellige *Star Wars*-produkter. George Lucas godkender naturligvis alle tiltag, der inkluderes i denne kanon.

Det var dermed til mange fans' store glæde, da Lucas i 1994 åbent begyndte at tale om at gå i gang med endnu en *Star Wars*-trilogi. Denne skulle omfatte Episode I-III og omhandle den første trilogis forhistorie. Lucas meddelte dog samtidig, at projektet tidligst ville blive realiseret i 1997, hvor han til gengæld ville filme alle tre film samtidig for dermed at holde udgifterne nede.

Sådan kom det ikke til at gå. De udviklinger inden for digitale effekter, Lucas havde brug for til at realisere den næste generation af *Star Wars*-film, lod vente på sig. Hans selskaber arbejdede dog støt på dem op gennem 90'erne, og de blev anvendt i prøvekludsprojekter som tv-serien *Young Indiana Jones* (1992-1996) og filmen *Radioland Murders* (Mel Smith, 1994), hvor Industrial Light & Magic for alvor fik testet deres evner udi syntetiske sets, bortviskning af personer m.v.

Den ny teknologis helt store test kom dog med genudsendelsen af de tre gamle *Star Wars*-film. Til *Star Wars*' 20-års jubilæum i 1997 besluttede Lucas sig for at genudsende de tre film i en oppudset og teknisk overlegen udgave. Dette skyldes både behovet for at tilfredsstille de mange *Star Wars*-fans, der afventede den nye trilogi (så at sige som at udsende et greatest hits-album), og at bringe filmene tættere på den vision, Lucas oprindelig havde haft (som det hed i pressemeddelelserne). Allerede i 70'erne havde Lucas udtrykt utilfredshed med *Star Wars*:

> Sagen er, at vi ikke havde pengene, og nøglen til special effects er tid og penge. Jeg blev nødt til at skære genveje som en gal. Jeg skar scener ud til højre og til venstre. Og jeg skar over et hundrede special effects shots væk. Filmen er ca. 25% af det, som jeg ønskede, den skulle være, (14)

sagde Lucas i 1979. Med udgivelsen af *Star Wars; Episode IV – A New Hope – Special Edition* havde han lejlighed til at få nogle af pengene tilbage i filmen.

Star Wars led dog ikke bare under mangelfulde effekter, men også under anvendelsen af en række forskellige typer billig råfilm. Der var gået tyve år siden premieren, og filmstrimlerne var nu i så ringe forfatning, at Lucas beordrede en billede-for-billede rensning og gendannelse af farverne. Samtidig rekonstruerede han en tidligere optaget scene, hvor Han Solo møder Jabba the Hutt (som ellers først optræder i *Return of the Jedi*). I den gamle optagelse havde Lucas ladet en skuespiller i vamset pels agere Jabba og regnet med senere at kunne skifte ham ud med et ikke-menneskeligt rumvæsen. Dette kunne dog ikke lade sig gøre med datidens teknologi, men med Industrial Light & Magics landvindinger inden for computereffekter, kunne det en digital Jabba træde i skuespillerens sted i *Special Edition*. Lucas selv udtrykte stor tilfredshed med denne nye scene, der dog især ved tilbageblik forekommer noget kunstig. Den digi-

tale Jabba virker meget todimensionel, især da Han Solo går en tur rundt om Jabba og synes næsten at passere igennem ham. Ikke desto mindre ville brugen af computergenererede personer blive et bærende princip for de kommende *Star Wars*-film.

Udover den nye scene med Jabba the Hutt tilføjede Lucas *Star Wars* en række nye indstillinger, især af den skumle ørkenby Mos Eisley, samt en generel opdatering af de mange special effects. Alt i alt kom *Special Edition* med de rensede billeder, de opgraderede effekter, et par nye indstillinger, en ny scene og ny-mixet THX-lyd til at vare fire minutter længere end originalen og koste Lucas godt $10 millioner – cirka det samme som hele *Star Wars* kostede 20 år tidligere.

Samme overhaling fik *The Empire Strikes Back* og *Return of the Jedi*, hvoraf især den sidstnævnte fik nævneværdige tilføjelser: Et kort musiknummer i Jabba the Hutts palads blev opgraderet med computergenererede figurer til en regulær *show stopper*, og filmens afsluttende fejring af Imperiets undergang blev udbygget med indstillinger af jublende masser på andre planeter, blandt andre regeringsplaneten Coruscant, som var velkendt af *Star Wars*-fans fra forskellige *Star Wars*-romaner. Alt i alt blev *The Empire Strikes Back* tre minutter længere og *Return of the Jedi* fire minutter længere i *Special Edition*-udgaverne, som sammen med *Star Wars* satte indtjeningsrekorder for genudsendte film. Med *Star Wars*' ekstra indtægter generobrede filmen samtidig titlen som historiens største kassesucces – hvilket den dog tabte igen til *Titanic* (James Cameron, 1997) samme år.

The Saga Continues. Med *Special Edition*-filmenes succes var markedet og teknologien klar til den første af de tre *Star Wars*-prequels. I 1997 meddelte George Lucas, at han selv ville instruere i hvert fald den første af de tre film, og at den ville få premiere i 1999.

Forkastet var nu tanken om at producere de tre film samtidig, ligesom det i 1994 foreslåede budget på maksimalt $35 millioner voksede til $115 millioner. Lucas havde egentlig tænkt sig at filme digitalt, men måtte gå over til almindelig 35 mm-film, da teknologien inden for digitale kameraer endnu ikke var nået langt nok. Filmen skulle dog være ambassadør for anvendelsen af computerskabte "fotorealistiske" personer, der kunne træde i stedet for de dukker og mænd-i kostumer, der havde befolket Episode IV-VI.

Star Wars: Episode I – The Phantom Menace (1999, *Den usynlige fjende*) viste sig at blive filmhistoriens mest ventede film. Da den første teaser-trailer blev lanceret i biograferne i december 1998, oplevede flere biografejere, at ivrige fans løste billet til Martin Brests *Meet Joe Black* (1998) for at forlade biografen igen, når de havde set *Star Wars*-traileren. I USA frygtede flere koncerner enorme tab, når deres medarbejdere formodentlig ville melde sig syge for at kunne se filmen ved premieren. *Star Wars*-hysteriet var tilbage i en grad, hvor Lucas ikke behøvede at bekymre sig om, hvorvidt nogen reelt ville bryde sig om filmen eller ej. Fox, der igen distribuerede filmen, forventede en distributionsindtægt på cirka $100 millioner, mens Lucas personligt stod til at tjene over $2 milliarder på merchandise alene. Så stor var interessen for at komme med på merchandise vognen, at The TriCon Group, der ejer fast food-kæderne Pizza Hut, Taco Bell og Kentucky Fried Chicken, betalte Lucasfilm $2 milliarder for at få lov til at byde deres kunder på *The*

Phantom Menace-mad.(15) Filmen var således formentlig den første i filmhistorien, som ville være en god forretning, selvom ikke en eneste person løste billet til den.

Lucas skrev selv manuskriptet til *The Phantom Menace*, igen baseret på hans 13-siders synopsis fra 1973. Historien foregår 30 år før begivenhederne i *Star Wars*. Obi-Wan Kenobi er en ung mand og bliver oplært som jedi-ridder af Qui Gon Jin. De to jedi-riddere bliver af jedi-rådet sendt til planeten Naboo, hvor den luskede Handelsføderation har taget planeten som gidsel. Obi-Wan og Qui-Gon opdager dog, at Handelsføderationen, der i al hemmelighed styres af den kutteklædte Darth Sidious, er i færd med at invadere planeten med en hær af militærrobotter. De redder planetens Dronning Amidala fra føderationens kløer og må under hård beskydning kæmpe sig væk fra Naboo. Med et skadet rumskib nødlander jedi-ridderne og dronningen på ørkenplaneten Tatooine, hvor de møder den lille slave, Anakin Skywalker. Qui-Gon bemærker straks drengens evner udi kraften og vædder med Anakins ejer, skrothandleren Watto, om udfaldet af et væddeløb, Anakin skal deltage i. Anakin vinder løbet og er dermed fri til at følge jedi-ridderne til regeringsplaneten Coruscant, hvor Dronning Amidala skal tale sin planets sag. Idet de vil forlade Tatooine angribes de dog af den mystiske sith-ridder, Darth Maul, jedi-riddernes ækvivalent fra den mørke side af kraften. Qui-Gon klarer dog frisag, og jedi-ridderne kan med deres følge tage videre til Coruscant. Her finder Dronning Amidala dog ikke den støtte, hun forventer, selvom det lykkes for hende at udskifte senatets kansler Valorum med en ny Supreme Chancellor, Palpatine. Med uforrettet sag tager Dronning Amidala med jedi-ridderne og Anakin tilbage til Naboo. Her overtaler Amidala de primitive gunganere til at hjælpe sig i kampen for at generobre planeten. I en stort anlagt slutsekvens møder gunganerne den teknisk og talmæssigt overlegne robothær: Qui-Gon dræbes i kamp mod Darth Maul, som efterfølgende dræbes af Obi-Wan, mens Anakin ved en række tilfælde får Handelsføderationens moderskib til at eksplodere, hvilket medfører en nedlukning af kamprobotterne på Naboo.

> Enhver film, der begynder med en titel på syv ord og så inkluderer ordene "taxation" og "debate" i sine første fem sekunder, er enten et dødbringende historisk epos om den amerikanske revolution eller tager sit publikum for givet. (16)

Sådan indledes anmeldelsen af *The Phantom Menace* i Sight and Sound, der her rammer hovedet på sømmet: *The Phantom Menace*, der i høj grad kunne tage sit publikum for givet (eller være ligeglad med det), er til tider temmelig kedelig. Den gamle trilogis charme bestod netop i den lille brug af plotmotivation. Der var bestandig fuld fart fremad og ingen besvær med at forstå plotrelationerne, der knyttede de fantastiske scener sammen. Selv efter gentagne gennemseninger af *The Phantom Menace* kan det være svært at finde ud af, hvad det egentlig handlede om med Handelsføderationens invasion af Naboo. Således er filmen langt mere plottung end sine forgængere, hvilket der kompenseres for gennem overdådige, computergenererede special effects. Lucas har med computerens muligheder kunnet gøre hvert billede i filmen til en maksimal attraktion, med rumskibe og svimlende udsigter i baggrunden, og generelt perfekt visuel mise-en scène. I kommentarsporet til dvd-udgaven af filmen fortæller Lucas endog om, hvordan han i nogle scener har

valgt at placere den computergenererede gunganer Jar Jar Binks "tilfældigt" i udkanten af billedet for at hindre en for kunstig opstilling. Samme strategi er blevet anvendt i slutningens store kamp mellem de computergenererede gunganere og de computergenererede robotter i et computergenereret landskab. Denne scene er for så vidt lige så animeret som den samtidige film *Toy Story 2* (1999), ligesom Lucas har anvendt computerens redigeringsmuligheder i post-produktionsfasen som et cut-and-paste-instrument, der kan flytte skuespillere rundt i billedet, og lukke munden på dem, hvis replikken skulle forkortes.

På sin vis har Lucas' muligheder for at kontrollere samtlige aspekter af mise enscène, redigering og effekter drænet al naturlighed ud af filmen. Mange kritikere bemærkede, at *The Phantom Menace* i al sin kontrollerede rabalder næsten var *for* perfekt. Ingenting er overladt til tilfældigheder, da alting kan reddes i redigeringen af troldmændene fra Industrial Light & Magic. I 1995 skrev Mike Atkinson:

> Hvis man tager mulighederne af computeranimationens evige sneboldeffekt i betragtning, vil man snart indse, at praktisk taget alt er muligt, måske bortset fra realismens sikkerhed. (17)

Dette synes i høj grad at være tilfældet med *The Phantom Menace.*

Lucas havde endvidere ikke instrueret en film siden *Star Wars.* Selvom personinstruktionen heller ikke dengang var Lucas' stærkeste kort, kæmper selv dygtige skuespillere som Pernilla August, Liam Neeson og Ewan McGregor i *The Phantom Menace* med temmelig håbløs dialog, som de har fremsagt foran en blå skærm til personer, der først er blevet tilføjet i postproduktion. Dette kan selvsagt ikke have haft en givtig effekt på skuespillernes arbejde.

Mest modvind fik Lucas dog for den computeranimerede, ledeløse Jar Jar Binks, der synes at komme fra Caribien; en klodset comic relief for det alvorlige, storpolitiske plot. Mængder af Jar Jar-merchandise kan stadig findes i 10'er butikker i København som et testamente over, at *Star Wars*-fans ikke tager hvad som helst for gode varer.

The Phantom Menace har dog også sine meritter, den 25 minutter lange væddeløbsscene, hvor Anakin som en anden Ben-Hur trodser sine unfair modstandere, er totalt unødvendig for plottet, men har lidt af de gamle trilogis medrivende sans for morskab. Også den kulørte skurk Darth Maul er fin med sit dobbelte lyssværd og horn i panden; en god Darth Vader-substitut, som desværre har for lidt tid på lærredet.

På trods af den relativt solide kritik, som *The Phantom Menace* blev mødt med, har George Lucas fastholdt sin glæde ved filmen og især dens anvendelse af den digitale teknik. Denne blev iøvrigt forbigået ved den årlige Oscar-uddeling, hvor *The Matrix* (1999) vandt prisen for bedste visuelle effekter – en pris både *Star Wars, The Empire Strikes Back* og *Return of the Jedi* tidligere har vundet.

"Begun the Clone War has". På trods af mængden af kritik og det faktum, at *The Phantom Menace* aldrig blev det popkulturelle fænomen, som de første tre *Star Wars*-film, var filmen både i kraft af merchandise og billetindtægter en stor økonomisk succes. George Lucas havde allerede før premieren på *The Phantom Menace* lovet, at trilogiens *Episode II* og *Episode III* ville få premiere i henholdsvis 2002 og 2005, altså ligesom med den gamle trilogi

med tre års mellemrum.

Lucas satte sig igen til møjsommeligt at skrive manuskriptet til *Episode II*, denne gang med assistance fra Jonathan Haley, der ligesom resten af Lucas' hold primært havde erfaring fra *Young Indiana Jones*-serien.

Sammen konstruerede Haley og Lucas et manuskript baseret på Lucas' historie, der foregår 10 år efter begivenhederne i *The Phantom Menace*. Anakin Skywalker er nu 19 år og i lære som jedi-ridder hos Obi-Wan Kenobi. De kommer igen i kontakt med Amidala (der nu er blevet senator), da hun udsættes for et attentatforsøg. Anakin bliver Amidalas livvagt, mens Obi-Wan forfølger et spor til den mystiske planet Kamino. Her opdages det, at nogen har igangsat konstruktionen af en mægtig klonhær, som snart vil blive galaksens mægtigste magtfaktor. Hærens ophav peger tilbage på det politiske klima på Coruscant, hvor den galaktiske republik er på randen af opløsning, da flere og flere solsystemer samler sig i eksterne magtbalancer. Disse separatister viser sig at være ledet af den tidligere jedi-ridder Grev Dooku, der søger at skabe en alliance af stormagter, der kan overtage magten i galaksen. Da Obi-Wan opdager dette, tages han til fange på planeten Geonosis, og snart følger Amidala og Anakin, der har forsøgt at redde ham. For at kunne modstå truslen fra separatisterne gives der i republikkens senat enevældige beføjelser til Supreme Chancellor Palpatine. Han vælger at tage klonhæren i brug, og med dens hjælp lykkes det jedi-ridderne at befri Amidala, Anakin og Obi-Wan samt i et mægtigt slag at nedkæmpe Dookus inferiøre robothær. Grev Dooku, der viser sig at være sith-ridderen Darth Tyranus, undslipper dog med planerne over et endnu mere dødbringende våben og mødes på Coruscant med den listige sith-fyrste, Darth Sidious. Anakin og Amidala gifter sig i hemmelighed.

Filmen kom til at hedde *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* (2002, *Klonernes Angreb*), og selvom den lider af mange af de samme problemer som *The Phantom Menace*, er filmen en klar forbedring. Mørkere i tonen og med et mindre episodisk plot, minder filmen mest om en hyperaktiv, digital opdatering af *The Empire Strikes Back*. Lucas synes med mange elementer at vende tilbage til sine rødder: R2-D2, C-3PO og Yoda er brugt langt mere end i den foregående film, uden at der dog er slækket på kravet om nye, fantastiske væsener og verdener. De langstrakte og yndefulde kaminoer fra en vanddækket planet, hvor det altid regner, og de insektagtige geonosianere, der bor i termitlignende bygningsværker, er alle computerskabte, men virker bedre end gunganerne og deres undervandsby i *The Phantom Menace*.

Samtidig ser man igen Lucas' forkærlighed for samuraifilm og westerns; da Amidalas forklædte tjenerinde dræbes i et attentatforsøg, er der igen klare paralleller til Kurosawas *Kakushi toride no san akunin* (*Den skjulte fæstning*), og Amidalas handlekraftige senator har et stærkt slægtsskab til Prinsesse Yukihime fra samme film. *Attack of the Clones*' tydeligste reference er dog Anakins jagt på sin mors bortførere gennem et Monument Valley-lignende landskab på ørkenplaneten Tatooine. Bortførerne, de onde *tusken raiders*, bor i tipier rundt om et ildsted, og uden at alarmere vagthundene sniger Anakin sig hen til tipien, hvor hans mor holdes fanget. Med sit lyssværd skærer han sig vej gennem teltdugen og når at se sin mor, før hun dør i hans arme. Den vrede Anakin træder derefter ud af tipien og går med sit

lyssværd løs på de misdædende tusken raiders.

Med denne scene kommer Lucas tættere end nogensinde på sin generations største forbillede, Fords *The Searchers*. Anakin Skywalkers deroute fra lovende jedi-ridder til den onde, mørke sith-ridder Darth Vader er dermed analog med den grusomme westernhelt Ethan Edwards lange ridt, der på faretruende vis bøjer det basale, medmenneskelige moralkodeks. Først til sidst i *The Searchers* får Ethan medlidenhed med sin egen æt – ligesom Vader gør det i slutningen af *Return of the Jedi*.

Med *The Phantom Menaces* og *Attack of the Clones*' fokusering på Anakins fald fra kraftens lyse til dens mørke side skifter de to trilogiers overordnede historie endvidere spor. De tre gamle *Star Wars*-film er dybest set en kulørt udviklingsroman, hvor Luke Skywalker opdager en verden, der er større end hans egen lille, meget støvede baghave. Han hvirvles ind i et storpolitisk spil om galaksens fremtid og må erkende sin skæbne som den frie verdens frelser, alt imens hans familierelationer bestandigt afsløres at være anderledes, end han troede.

Med den nye trilogi viser det sig, at de gamle films store antagonist, Darth Vader, i virkeligheden er vores egentlige hovedperson. Det er hans fald og ultimative genrejsning, der er *Star Wars*-sagaens rygrad; hans søn, Luke Skywalker, er blot et instrument i dette.

George Lucas har med sine tre prequels ønsket at uddybe historiens episke spænd med indragelse af politik, store slagscener og mere baggrundsstof om jedi ridderne, sith-ridderne og kraften. Spørgsmålet er, om det specielt klæder *Star Wars*-universet. Det uforklarede, og dermed umiddelbare, er et grundlæggende princip i de tre førstes fuld-fart-fremad-fortællinger. Her er der ingen uddybning, ingen alvor og dermed ingen hindringer for drivkraften bag filmens intention: At skabe spektakulær underholdning.

Med de to nyeste *Star Wars*-film torpederes dette projekt netop af filmenes vægelsindethed. Lucas har ikke kunnet beslutte sig for, om han ville *fortælle* eller *vise*. De to films mere indviklede plots bliver dermed forløst gennem sønderrivende eksplosioner og effekter. Måske ville sagaen være bedre tjent uden.

Overgangen fra det simple til det komplekse, både plot- og effektmæssigt, skyldes først og fremmest Lucas' muligheder for at anvende computere til at forløse sine problemer. *Attack of the Clones* er formentlig den film i historien, hvor der er foregået mest i post-produktionen. Denne gang lykkedes det for Lucas at filme i et digitalt format, nemlig et såkaldt *24 Frame High Definiton Progressive scan camera* udviklet særligt til Lucas af Sony og Panasonic. Med en digital master-udgave af filmen er det i princippet muligt at skabe digitale kopier i tilsvarende kvalitet. Kun en håndfuld biografer (alle i USA) installerede dog de nødvendige digitale projektorer, mens resten af verden måtte opleve filmen kopieret fra den digitale master til konventionel film.

Det digitale format gav dog også Lucas fordelen ved sømløst at kunne integrere mængderne af computereffekter ind i filmen. Cut-and-paste-teknikken, som Lucas benyttede i *The Phantom Menace*, er denne gang drevet endnu længere; i flere glimt er skuespillerne erstattet af digitale udgaver, Christopher Lees ansigt er i den afsluttende lyssværdduel mellem Grev Dooku og Yoda kopieret henover stuntmandens, mens Yoda for første gang har forladt dukkestadiet og blevet en 100% digital person. I flere scener er skuespiller-

nes bevægelser endvidere blevet ændret, så de bedre interagerer med de computergenererede personers – eller fordi Lucas slet og ret ombestemte sig efter optagelserne var i kassen. Kommentarsporet til dvd-udgaven af *Attack of the Clones* er dermed et eldorado af ufrivillige vidnesbyrd om, hvor ringe en personinstruktør George Lucas er. Her forklares det i tide og utide, hvordan skuespillerne har fået en pind i hånden, og derefter selv har måttet forestille sig medskuespillere, set, rekvisitter og sågar deres egne bevægelsesmønstre. *Alting* kan som udgangspunkt ændres i post-produktionsfasen, hvor filmen kommer til live. Hvad kameraet har indfanget på optagedagen, er således kun et af de mange elementer, der udgør George Lucas' film.

Hermed har Lucas på sin vis bragt filmmediet ind i et nyt stadie, hvor filmskaberen ikke længere kan nøjes med at instruere filmen i indspilningsfasen og derefter lade en klipper redigere optagelserne sammen. Med Lucas' metode må han samle filmen som et puslespil af optagelser, modeller, computergenererede effekter, glasmalerier og et tæt lydmix, hvor al dialog er eftersynkroniseret og effektlydene blander sig med underlægningsmusikken. Med Lucas' beslutning om at lade Yoda og samtlige kloner være computergenererede, må man overveje, hvem der i den næste episode skal tage springet fra fysisk objekt til binær kode. R2-D2 og C-3PO? Darth Vader? Obi Wan Kenobi?

Ringen sluttes. Dette vil altsammen blive afsløret, når *Episode III* (hvis titel endnu er uvis) får premiere i 2005. Filmens handling vil lukke hullet mellem *Attack of the Clones* og *Star Wars*:

Med sine nyvalgte beføjelser og klonhæren i ryggen, vil Supreme Chancellor Palpatine udråbe sig selv som kejser. Samtidig vil han lokke Anakin Skywalker endeligt over til den mørke side af kraften, hvorved Anakin bliver til Darth Vader. Klonhæren vil under kejserens og Vaders ledelse jage og dræbe alle jedi ridderne, bortset fra Yoda, som gemmer sig på sumpplaneten Dagobah, og Obi Wan Kenobi, som i en mægtig duel næsten dræber Darth Vader. Denne overlever dog ved hjælp af en særlig maske med indlagt respirator. Obi-Wan tager herefter Darth Vaders og Amidalas unge søn, Luke, og gemmer ham for hans onde far hos drengens onkel på Tatooine, hvor Obi-Wan også slår sig ned. Jedi-ridderne er ved filmens slutning udryddet, og sith-ridderne regerer galaksen som et ondt Imperium.

Rygter vil vide, at Lucas allerede har filmet en scene til filmen; den såkaldte "Harry Potter-scene", hvor Obi-Wan overleverer Luke til sin onkel og tante på Tatooine. Scenen blev filmet i Tunesien, da man alligevel var i gang med indspilningen af *Attack of the Clones*.

Med *Episode III* vil George Lucas' *Star Wars*-saga nå sin slutning. Planerne om en yderligere trilogi er ifølge Lucas definitivt skrinlagt. Hermed er Anakin Skywalkers historie som galaksens største skurk - og ultimativt også helt - fortalt. Samtidig vil Lucas kunne se tilbage på seks film, der i hold af tre har ændret filmhistorien på hver sin måde.

Med Episode IV-VI definerede Lucas blockbustergenren. Ved at opgradere et lækkerland af underlødige, popkulturelle elementer til et spektakulært bombardement for øjne og ører viste filmene, hvordan personudvikling, plotafvikling og virkelighedsgengivelse kan negligeres til fordel for ren skuelyst. Kombineret med en massiv merchandise- og marketingskampagne (der forstærker hinanden) kan fil-

men gå ud over sit element og blive et større fænomen, der igen sikrer produktets videre salgbarhed. Blockbusteren er hermed i teorien en sikker forretning, hvor publikum lokkes i biografen med løfter om medrivende spektakel – ikke filmkvalitet i den gængse forstand.

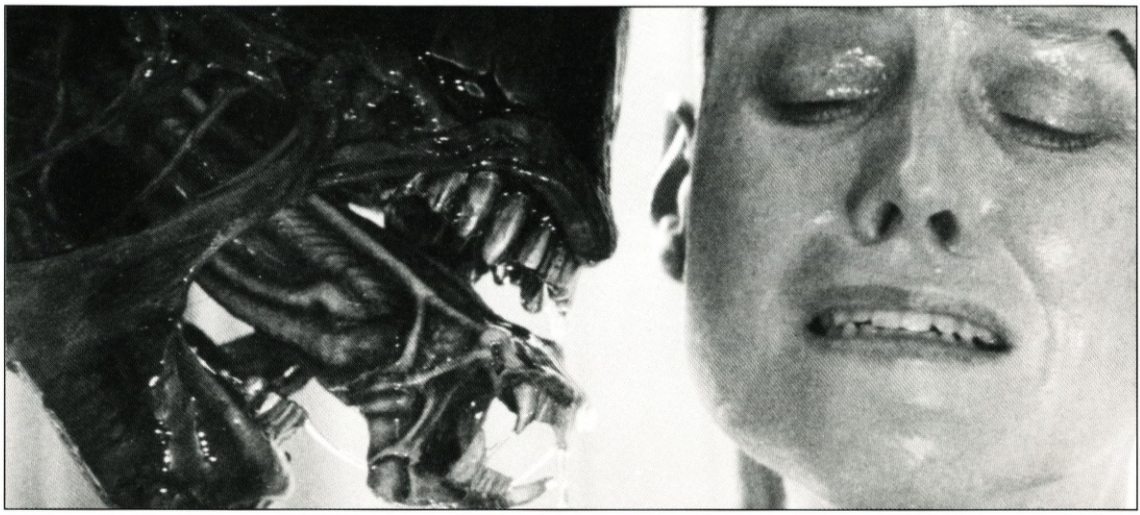
Denne strategi synes aldrig tydeligere defineret end med *Episode I* og *Episode II*. Disse film er dybest set ikke særligt gode. Alligevel er deres rene størrelse og deres tilknytning til den etablerede *Star Wars*-kanon nok til at sikre svimlende biograf- og merchandiseindtægter.

Samtidig har Lucas med de hidtil fem *Star Wars*-film og sin karriere generelt presset udviklingen af filmteknologien foran sig. Hans films succeser har betydet en generel accept og anvendelse af denne ny teknologi – i form af computerskabte effekter fra Industrial Light & Magic eller avanceret lyd fra Skywalker Sound og THX. Som en blanding af pisk og gulerod har Lucas senest meddelt, at *kun* biografer, der har investeret i digitale projektorer, får lov at vise den næste *Star Wars*-film, *Episode III*. Det bliver interessant at se, om Lucas igen ene mand kan forestå den slags ændringer i filmindustrien.

Lucas' arv vil dog primært være *Star Wars*' totale omvæltning af Hollywood. Popularitets-, teknik- og marketingsmæssigt er filmen en milepæl, som ingen moderne filmskaber kan undlade at forholde sig til. De renskårne helte, digitale monstre og eksplosive handlingsgange, der med meget få undtagelser dominerer tidens mest populære biograf- og videofilm, afslører, i hvor høj grad den amerikanske filmindustri står i gæld til *Star Wars* i tilvejebringelsen af det helt store mega-hit. Her har filmmediet fundet et format, der tilsyneladende rummer et bestandigt Midas-potentiale. Med *Star Wars* beviste George Lucas, at kraften vil være med Hollywood. Altid.

Noter

1. Pollock, Dale, *Skywalking The Life and Films of George Lucas*, Harmony Books, New York 1983, s. 185.
2. Ibid., s. 188.
3. Citeret fra Zito, Stephen, "George Lucas Goes Far Out" in Kline, Sally (ed.), *George Lucas Interviews*, University Press of Mississippi, Jackson 1999, s. 53.
4. Baxter, John, *George Lucas A Biography*, Harper Collins Publishers, London 1999, s. 141.
5. Citeret fra Pye, Michael og Myles, Lynda, "George Lucas" in Kline (1999), s. 80.
6. Citeret fra Baxter (1999), s. 231.
7. Ibid., s. 211.
8. Ibid., s. 180.
9. Maxford, Howard, *George Lucas Companion*, B.T. Batsford, London 1999, s. 69
10. Ibid., s. 70.
11. Lawrenson, Edward, "Devils in the detail" in *Sight and Sound*, volume 12, issue 7 (2002), s. 22.
12. Citeret fra Baxter (1999), s. 245.
13. Citeret fra Cook, Pam og Bernink, Mieke, *The Cinema Book 2nd Edition*, British Film Institute, London 1999, s. 102.
14. Citeret fra Kline (ed.) (1999), s. 82.
15. Baxter (1999), s. 401.
16. O'Heir, Andrew, "Soft-war" in *Sight & Sound*, volume 9, issue 7 (1999), s. 34.
17. Atkinson, Mike, "Delirious Inventions" in *Sight and Sound* volume 5, issue 7 (1995), s. 16.



Alien

Ripleys børn

Den monstrøse teknologi i *Alien*-filmene

Af Kenneth T. de Lorenzi

I 1979 markerede Ridley Scotts *Alien* en ny tidsalder, ikke blot for science fiction-filmens visuelle stil, men for det tematiske omdrejningspunkt i en lang række af sci-fi/horror/action/adventurefilm. *Alien* har etableret sig som urmoder i en celluloidfremtid, hvor familien synes uden chancer og maskinerne endeligt har fået overtaget. Noget der er set utallige gange siden, i originale værker såvel som i inferiøre efterligninger, men fundamentet blev støbt med denne lille rumgyser.

I de fire *Alien*-film, der, indtil videre, har set biografrummets mørke, kan man (bl.a.) følge en kontinuerlig afsøgning af familiens barske vilkår i denne tilsyneladende golde fremtid. De første tre film, *Alien*, *Aliens* (1986) og *Alien*^{3} (1992), udgør i sig selv en robust (og afsluttet!) trilogi, der ultimativt kommenterer hinanden og går i dybden med en central tematisk problematik – angsten for 'maskinerne', eller, mere præcist, informationsteknologien og de korrupte multinationale giganter. Den fjerde og hidtil sidste i rækken, Jean-Pierre Jeunets lidt fjollede, komedieagtige *Alien Resurrection* (1997), inkarnerer det meste af sin spilletid blot det overfladisk selvironiske og strømlinede produkt i sequel'ens tidsalder. Men hvor den tredje film ender uden håb for mennesket, viser Jeunets en mere optimistisk vej til en

fremtid hvor 'det fremmede' kan blive en integreret del af os selv.

Denne fredelige interaktion har dog tidligere været antydet i både *Aliens* og andre James Cameron-film som *The Abyss* (1989) og *Terminator 2* (1991), hvori der anes (et lille) håb om en fremtid, hvor (nogle) maskiner og mennesker kan leve i fredelig samdrægtighed og familien atter har en (minimal) chance for overlevelse.

Angsten for det fremmede. Selv om *Alien* langtfra var uden forgængere hvad den ret enkle historie angår (f.eks. Christian Nybys *The Thing from Another World*, 1951, og Edward L. Cahns *It! The Terror From Beyond Space*, 1958), kom dens nihilistiske og dystre grundtone som lidt af et chok i en periode, der var præget af letfordøjelige, banale rumwesterns som *Star Wars*- og *Star Trek*-filmene samt Spielbergs godmodige og altruistiske science fiction/fantasy *Close Encounters of the Third Kind* (1977). Men i *Alien*, der blev markedsført under den inciterende, exploitative kliché: "In space no one can hear you scream" var der, så at sige, ingen kære mor.

Scotts film kombinerer fermt science fiction-filmen med den på samme tid ligeså populære horror-subgenre, "slasher-filmen" (der tog sit amerikanske afsæt med John Carpenters *Halloween* i 1978), men den introducerer som sagt først og fremmest et tema, der til dato stadig bliver taget op i både sequels og enkeltstående film udi de fantastiske genrer, nemlig angsten for det artificielle eller det umenneskelige, gerne eksemplificeret af gigantiske, 'ufølsomme' korporationers spekulation i menneskeliv til gengæld for militær overlegenhed eller simpel økonomisk vinding. Alt noget man, helt eller delvist, vil kunne nikke genkendende til fra genrehovedværker som *Robocop* (1987), *Blade Runner* (1982), *The Terminator* (1984), *The Matrix* (1999) og *Jurassic Park* (1993), samt fra lidt mindre overbevisende præstationer som *Species* + *Species II* (1995, 1998), *Deep Blue Sea* (1999) og *Universal Soldier* (1992). Paul Verhoevens mærkværdige, parodiske og hæsblæsende hybrid mellem *Aliens* og en tandpastasmilende, fascistisk propagandafilm, *Starship Troopers* (1997), er et helt kapitel for sig.

Disse multinationale selskaber fremstiller ofte kunstige individer (androider, replikanter, cyborgs, robotter eller, som Bishop [Lance Henriksen] siger i *Aliens*: "I prefer the term 'artificial person'"), som naturligvis tjener deres ejere så loyalt som kun lydigt, forprogrammeret afkom kan. Det er først og fremmest disse kunstige sønner og døtre – disse avancerede maskiner – der truer Familien i den verden som introduceres i *Alien*.

Kains børn. Filmen tager sin begyndelse, da det kommercielle rumfragtskib Nostromos computer, 'Mother' vækker sine syv 'børn' før de har nået deres egentlige destination, da 'hun' har opfanget et signal fra en ubeboet planet. Mother ved at signalet ikke er et SOS, men på nær den 'gode' søn, Ash (Ian Holm), har de andre ingen grund til at tro noget andet – før det er for sent, for signalet er naturligvis en advarsel fra det strandede rumskib, der huser monstrenes rede.

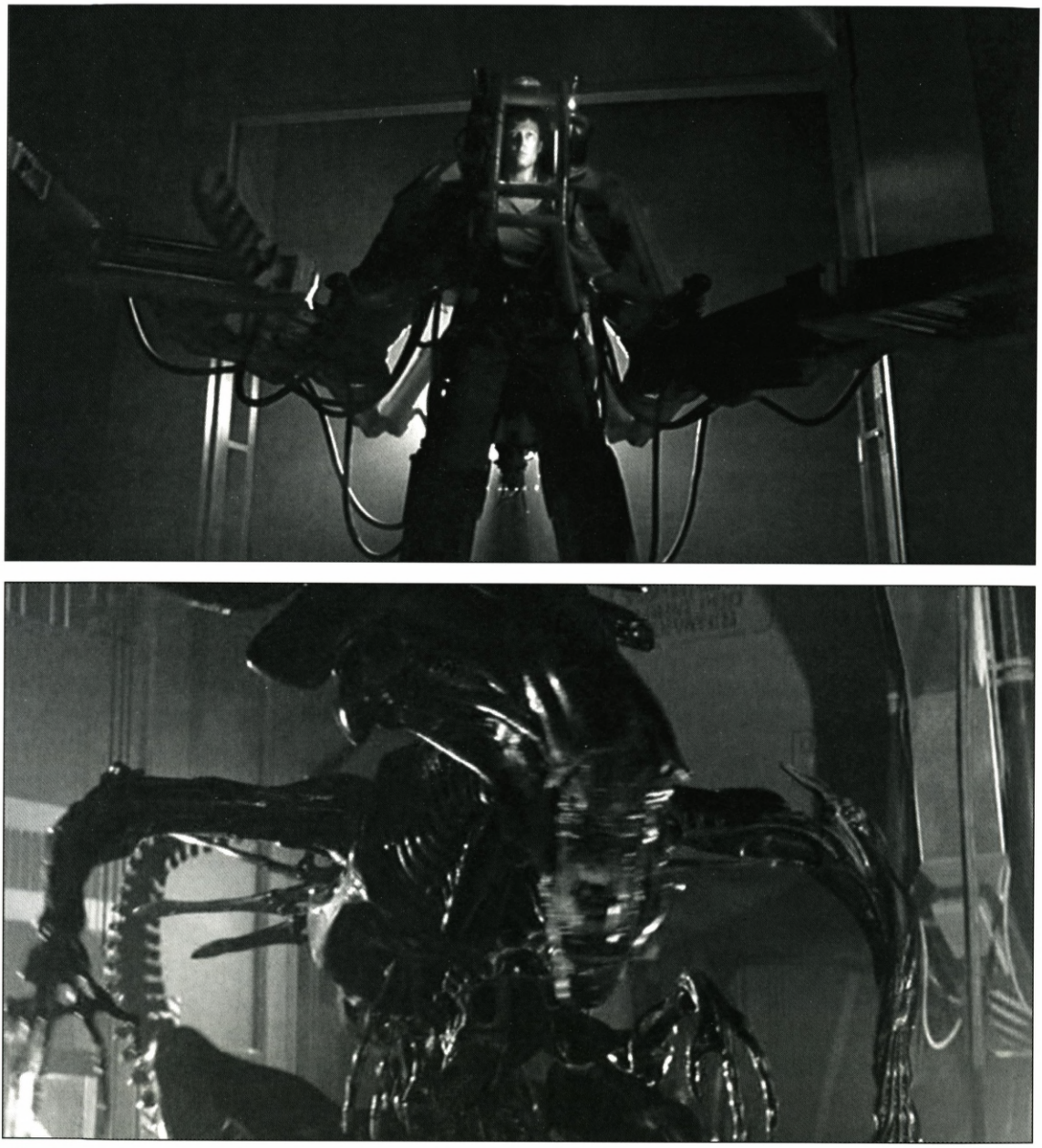
Som man måske kan fornemme, er *Alien*, såvel som de tre efterfølgere, spækket med både direkte og mere symbolske referencer til far, mor og børn, fødsel og død (den seksuelle symbolik i filmene er, forståeligt nok, blevet analyseret til bevidtsløshed). Selv enkelte bibelske referencer peger i den retning. Ikke mindst da Kane (John Hurt) føder 'facehuggerens' afkom, 'chestbursteren' i yderste smerte og

Alien

dør i barsel. Hans navns fonetiske slægtskab med den kristne mytologis første morder, Cain (Kain), kunne afskrives som en tilfældighed, men kun indtil hvad man kunne kalde 'det ny menneske', Ash tænksomt benævner den morderiske alien "Kane's son". Således bliver dette lidet charmerende barn, rent symbolsk i det mindste, en af menneskehedens forfædre: et destruktivt monster, der dræber uden at vise nåde.

Det er muligt at monstret, som Ripley (Sigourney Weaver) siger, ikke dræber for egen vindings skyld, men som destilleret *id* kan det ikke andet end at slå ihjel og æde. Det er til gengæld en dygtig dræber, der hurtigt lærer at gå i ét med sine omgivelser og det destruerer alt omkring sig med sit koncentrerede syreblod, hvis man skyder det eller på anden vis eksponerer dets indre. Man kan, med andre ord, ikke skille det destruktive fra 'maskineriet' uden at ødelægge alt.

Ligeså skrupelløs som uhyret er androiden Ash, 'Firmaets' (the Company) håndlanger. Han trodser Ripley, da han bryder karantænen og slipper den smittede Kane ind i rumskibet, på 'Mothers' ordre naturligvis, vel vidende at ingen blandt den oprindelige besætning har en chance. Mother-Ash-Alien er den treenighed, der bliver besætningens endeligt – en computer, en robot og en næsten uovervindelig, mekanisk dræber, der naturligvis eftersträbes af militæret pga. præcis disse egenskaber. Således præsenteres teknologi-



Alien

ens bagside, jf. at de fleste teknologiske fremskridt sker som led i militær research. For at understrege trøstesløsheden i det ydre rum fremstår de fleste besætningsmedlemmer som pengegriske egoister. Undtagelsen er først og fremmest Ripley, som er det intelligente, lettere fremmedgjorte individ, der mest af alt tænker på almenvellet.

Menneske eller maskine. For Ripley er teknologi lig med militært vanvid og

ufølsom udnyttelse og derfor er hendes største fejl, at hun ikke kan se forskel på menneske og maskine. Hun opdager da også først Ash' hemmelighed i allersidste øjeblik. Da han under det afgørende opgør mod Ripley begynder at malfungere, prøver han at 'voldtage' hende oralt med et sammenrullet blad (eller det der ligner) og simulerer således 'facehuggerens' inseminations-mekanisme, såvel som akten minder om rumuhyrets brug af en ekstra, fremadskydende dræbermund. Desuden understreger den mælkehvide væske, der sprøjter ud af ham, hans fremmedhed, selv om hans blod ikke er destruktivt som monstrets (den seksuelle symbolik er, som sagt, til at tage og føle på).

Da Ripley, som den sidste overlevende, gør redningsfartøjet klart, overser hun ligeledes at monstret har klemt sig ind blandt alt fartøjets teknologiske udstyr, selv om hun står lige foran den og programmerer autopiloten. I det øjeblik den hvæser af hende, er det som om selve det højteknologiske fartøj truer hende. I *Aliens* er der en tilsvarende sekvens, da Ripley for første gang bløder op og roser Bishop-androiden og denne, sekundet efter penetreres bagfra af alien-moderens hale, der, som en efterligning af uhyrets brutale afkom bryder ud gennem den menneskeliggjorte robots brystkasse. Som sidst har monstret gemt sig i en revne i fartøjet, denne gang blot udvendigt. Vigtigst af alt antydes det for første gang, at der er positive aspekter ved teknologien – marine-soldaternes højteknologiske og ikke mindst destruktive grej fejlede jo fælt, det "gjorde ingen forskel" som den lille Newt forudsagde – ikke mindst da Ripley understreger sit slægtskab ved at spænde en kæmpemæssig, robotlignende 'gaffeltruck' (*loader*) på og sparke dronningen ud i det ydre rum. "Not bad for a human!", bobler Bishops afrevne overkrop med ægte beundring i stemmen. Sandt nok, men hun brugte også teknologien mod dræbermaskinen, hun kæmpede *med* i stedet for at kæmpe imod.

Præcis ligesom monstrene ikke dræber for egen vindings skyld, er androidernes lejlighedsvise svigefuldhed heller ikke personligt motiveret, de gør det fordi de ikke kan andet – de gør hvad de er programmeret til. I slutningen af seriens anden del forstår Ripley dette til fulde: det er hende der har et valg, og hun afviser offerrollen og vælger at handle.

Kunstig kærlighed. En lignende indsigt når Sarah Connor mod slutningen af James Camerons *The Terminator*. I *Terminator 2* indser hun også den eneste mulige fremtidsløsning, da hun oplever sin søn, John (som er computerhacker!), sammen med den gode Terminator (Arnold Schwarzenegger), der optræder som den far han aldrig lærte at kende (fordi faderen, i den første film, kæmpede *mod* Terminatoren – og døde.)

I den nu eneste gængse version af Ridley Scotts *Blade Runner* (director's cut versionen) må Deckard (Harrison Ford) erkende, at han ikke længere formår at skelne mellem replikant og menneske, i det mindste ikke hvad hans egen person angår. Han forelsker sig i en replikant, der ikke selv er klar over at hun er kunstig, og han er desuden blevet inspireret af disse menneskeskabte maskiners overvældende kærlighed til livet. En kærlighed han ikke finder hos sine egne (hvis han da *er* menneskelig). Slutningen efterlader ikke meget håb for replikanterne, men menneskeheden synes lige så fortabt.

I Spielbergs 'Kubrickfilm', det ekstreme sci-fi/adventure/melodrama *A.I. Artificial Intelligence* (2001), er en lille kunstig

dreng, med et Pinocchio-kompleks af de helt store, det sidste, der er tilbage af menneskeheden, da jorden får besøg fra rummet et par tusind år ude i fremtiden. David er da også den mest menneskelige i hele filmen, og det ville være ubærligt hvis han ikke fik sit ønske om at blive en rigtig dreng opfyldt til sidst, om så det kun er for en enkelt dag. Han er muligvis bare en robot, men han *vil* jo gerne være være rigtig. Han er programmeret til at elske sin menneskemor betingelsesløst og den eneste måde hvorpå denne kærlighed kan blive gengældt, er hvis han kan blive en rigtig lille dreng. Som filmens *tagline* siger: "His love is real, but he's not". Mange hadede filmen netop fordi man blev manipuleret til at føle med en robot, men hvorfor egentlig denne modvilje? Skuespilleren Haley Joel Osment *er* jo et rigtigt menneske. Desuden, hvad med tegne- og dukkefilm? Føler man ikke med stakkels Woody, når den selvfede Buzz Lightyear overtager hans plads i *Toy Story* (1995)? Er det forkert?

I det hidtil mest ambitiøse forsøg på at lave en film med kunstigt skabte, menneskelignende skuespillere, den computeranimerede *Final Fantasy: The Spirits Within* (Hironobu Sakaguchi & Moto Sakakibara, 2001), er den kvindelige hovedrolle, dr. Aki Ross, insemineret af et rumvæsen som en anden Ripley. Det viser sig dog til sidst, at de aliens, der truer jorden, blot er hjemløse (omend livsfarlige) spøgelser fra en planet destrueret af endeløse krige. På jorden forsøger en ligeså krigsliderlig officer at efterligne udåden ved at udrydde de fremmede uden tanker for jordens fremtid. At Aki er heltinden som redder dagen kommer næppe som nogen overraskelse, men hun er naturligvis også den der bærer nøglen til frelsen i sit liv. Den 'gravide' Ripley bliver også frelseren i *Alien*[3] (1992) selv om hun ikke formår at redde særlig mange, endsige sig selv og det er nøglen til den totale udryddelse hun bærer under (i) sit bryst, ikke frelse. 200 år senere viser hendes anstrengelser sig at have været forgæves, men kun tilsyneladende.

Menneskemaskinen. Den 'gode moder' Ripley stikker først hovedet frem i *Alien*, hvor computeren, 'Mother', er "the bitch" og katten Jonesy det eneste overlevende 'barn'. Hun bliver ét med rollen i *Aliens*, hvor hun bekæmper en anden "bitch", den onde alien-moder, denne gang for at beskytte sin 'adoptivdatter', Newt. Ripley bliver så selv gravid med en ny alien-moder i den tredje film (som tilfældigvis også er den eneste film, hvor hun har sex) for så, med genteknologiens hjælp, endeligt at fusionere med selve den onde bitch i *Alien Resurrection*.

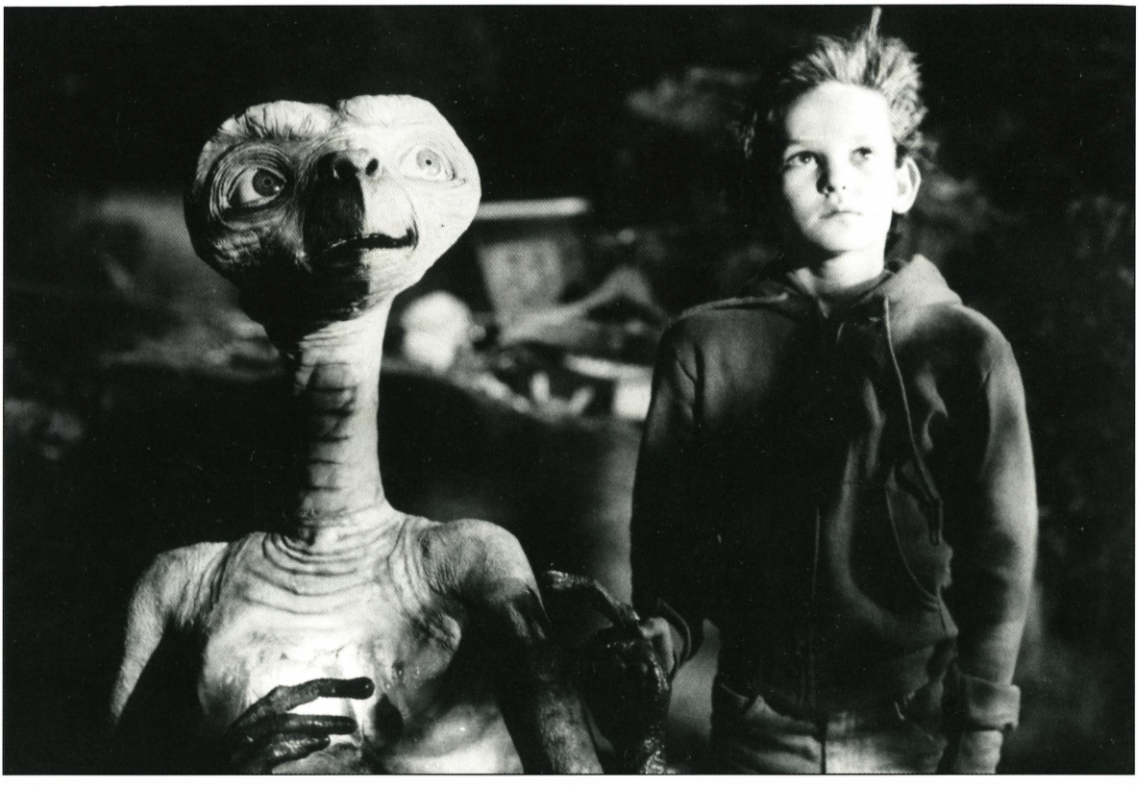
Hvor Ripley det meste af tiden repræsenter det bedste ved menneskeheden er androiderne Firmaets sande børn. I Scotts film viser barnet sig at være en gøgeunge, der ofrer alle de andre, på Mothers ordre. Hvor Ash er en ufølsom lakaj for Firmaet, er Bishop i *Aliens*, efter eget udsagn, programmeret til ikke at kunne gøre mennesker ondt, selv om det nu er svært at verificere. Især da en ny Bishop-model dukker op i slutningen af *Alien3*, endnu engang som "Firmaets mand". Selvom han forsøger at overbevise Ripley om at han bare er den forsker der har skabt den artificielle Bishop, lader hun sig ikke længere narre.

I *Alien Resurrection* er Firmaet ophørt med at eksistere – endeligt og utvetydigt erstattet af det altid destruktive militær – men androiden er også en human (og for første gang kvindelig) spionmodel ved navn Call (Winona Ryder), hvis mission det er at sætte en stopper for militærets

farlige alien-eksperimenter (jf. Deckard i *Blade Runner*). Hun har ganske enkelt overtaget Ripleys oprindelige mission, hvilket er praktisk nu da sidstnævnte er en hybridart med overmenneskelige kræfter og syreholdigt blod og ergo må være uden klart defineret tilhørsforhold. På tilsvarende vis overtager Ripley rollen som alien-moder, efter at denne har født den første 'naturlige' alien/menneske-hybrid og dette afkom vælger Ripley som mor og dræber moderdyret. Naturligvis er dette, omend nok så kærlige fusionsuhyre ikke en acceptabel ertatning for den nuttede Newt (der døde på rejsen mod den tredje film), men Ripley kniber da en meget moderlig tåre og siger undskyld da hun 'aborterer' misfostret.

Klonen Ripley og androiden Call er hinandens spejlbillede: begge har de indoptaget deres tilsyneladende modsætning, hhv. det 'onde' og det 'gode' og begge har de lært at håndtere fusioneringen. Der er ikke længere brug for "Kane's son" – det primitive, præ-teknologiske menneske. Som it-alderens sande børn er de fredselskende, de er kvinder – endda uovervindelige superhelte – og, som seriens hidtil sidste billede viser, så står de på tærsklen til at arve jorden. Ikke længere fremmedgjorte eller angste, men selve inkarnationen af fremtiden: menneskemaskinen.

Unge John Connor stritter stadig lidt imod, hvilket man kan observere ved selvsyn, når *Terminator 3 – Rise of the Machines* (Jonathan Mostow, 2003) får premiere senere i år. Man må håbe for ham og 'Big Arnie', at Ripleys børn er på deres side.



E.T.

Drømmen om en anden barndom

Fra *E.T.* til *A.I.*

Af Jesper Andersen

Steven Spielberg er om nogen blevet forbundet med rejser ind i fantastiske universer. Hollywoods wunderkind har bragt rumvæsener ned på jorden - *Close Encounters of the Third Kind* (1977, *Nærkontakt af tredje grad*) og *E.T. The Extra-Terrestrial* (1982, *E.T.*), genoplivet dinosaurerne - *Jurassic Park*-filmene (1993, 1997), opbygget store eventyr-verdener - *Indiana Jones*-serien (1981, 1984, 1989) og *Hook* (1991) - og skabt imponerende fremtidsvisioner - *A.I Artificial Intelligence* (2001, *A.I. Kunstig intelligens*) og *Minority Report* (2002). Spielbergs fantastiske universer udspringer ofte af eller er tæt forbundne med hans dyrkelse af barndommen som livsafsnit og børns fantasivirksomhed. *E.T.*, *Close Encounters of the Third Kind*, *A.I.* og *Poltergeist* (som Spielberg skrev manuskript til og producerede) dvæler alle ved nærbilleder af åbne, nysgerrige barneansigter, der udtrykker for-

ventning og undren.

I Spielbergs ideologiske univers besidder barnet en umiddelbar modtagelighed, som bringer det i kontakt med det ukendte og eventyrlige. De spøgelser der hjemsøger familien i *Poltergeist* afslører i starten kun deres eksistens over for den lille pige Carol Anne, og hun kidnappes til deres åndelige verden. Da faren første gang skal præsenteres for de forunderlige hændelser, siger moderen; "Reach back to when you had an open mind", det vil sige til barndommen. I *Close Encounters of the Third Kind* formidles den samme opfattelse af barnet og barndommen via den lille dreng, der leende og uden frygt løber ud over marken for at møde de fremmede væsener. Også i *Indiana Jones and the Temple of Doom* (*Indiana Jones og templets forbandelse*) demonstreres det, at de sande følelser ligger gemt i barndommen. Kineserdrengen Short Round udfrier helten fra det onde ved hjælp af kodeordene "Indy, I Love You", ligesom Elliott vækker E.T. fra de døde ved at erklære rumdværgen samme umiddelbare kærlighed. Og *A.I.* handler om robotdrengen David, der tror så meget på, at eventyr kan blive til virkelighed, at han forfølger sin drøm i over 2.000 år.

Det naturlige barnerum. I *E.T.* fremtræder Spielbergs barndomsideologi særlig tydelig, da filmen bygger på et grundlæggende modsætningsforhold mellem børnenes verden og de voksnes. Historien hviler på forholdet mellem rumvæsenet E.T. og drengen Elliott. Handlingens dynamik og dramatik udløses af modsætningsforholdet mellem E.T./Elliott og forskellige nære og fjerne voksenautoriteter.

Det mandlige undersøgelseshold, som i filmens optakt jager E.T. og hans rumfolk på flugt forbindes med forurening (nærbillede af udstødningsrør), manglende respekt for naturen (tramper gennem skoven) og magt (lygter der lyser – ofte lige ind i kameralinsen – og nøgler der klirrer). Selvom rumfolket kommer fra en fremmed planet, er det mændene, der skildres som forstyrrende fremmedelementer. De mænd, der indkredser E.T. i løbet af fortællingen får kun identitet gennem de hjælpemidler, de benytter. Når voksenkulturens repræsentanter vises, domineres billedfeltet af disses hjælpemidler – lommelygter, kameraer, måleinstrumenter, kardiografer – og de bliver mere og mere avancerede, jo tættere mændene kommer på E.T. Voksenkulturens fremmedgørelse demonstreres blandt andet ved, at de voksne ikke snakker direkte med hinanden, men kommunikerer via telefon eller walkie-talkie. De voksnes rationalitet kommer f.eks. til udtryk efter E.T.'s død, hvor det vigtigste synes at være at få fastslået det nøjagtige dødstidspunkt: "15 hours, 36 minutes". Ingen af lægerne taler med E.T., men overlader ham blot til maskinerne.

De fremmede væsener er ved filmens begyndelse landet i skoven og bevæger sig nænsomt rundt for at samle planter, som de holder i live i rumskibets smukke drivhus, der fungerer som et levende laboratorium. Rumfolket griber ikke forstyrrende ind i naturen hvilket vises ved klip til en kanin, der fredeligt gumler græs. Denne "invasion" fra rummet er i pagt med naturen. E.T.'s natursamhørighed symboliseres også i forbindelsen mellem E.T. og stueplanten, der visner i takt med, at livet forlader E.T., og blomstrer op samtidig med at han får livet tilbage.

På trods af sine magiske evner er E.T. som et barn. Han oplever verden fra barnehøjde og med uerfarne øjne, da han skal lære alting forfra for at kunne begå

sig på jorden. Elliotts manglende erfaring betyder, at han er åben over for naturen og det ukendte. Han møder det fremmede væsen med fordomsfri nysgerrighed. Han lægger slik ud til E.T. og vil gerne, at de skal være venner. Derfor kommer E.T. til ham og ikke til de voksne: "Grown ups can't see him. Only little kids can see him", siger Elliott til lillesøster Gertie. Det bekræftes i en scene, hvor Elliotts mor, Mary, er beskæftiget med at lægge madvarer i køleskabet. Hun er fortravlet og bekymret og får ikke øje på E.T., selv om hun banker køleskabslågen ind i hovedet på ham.

Venskabet mellem E.T. og Elliott er hævet over den rationelle fornuftsorden, voksenverdenen er baseret på, idet de står i telepatisk forbindelse med hinanden på et følelsesmæssigt plan. Det understreges af storebror Michael, da han over for en læge skal forklare, hvordan E.T. kommunikerer gennem Elliott. Læge: "Elliott thinks his thoughts?" / Michael: "No, Elliott feels his feelings". Den samme transcendentale nærkontakt eksisterer mellem rumskibets besætningsmedlemmer. Deres hjerter lyser på én gang rødt, da en klokke ringer som tegn på fare og signal til afgang.

Frelserbarnet og eventyret. Modsætningerne mellem det gode og det onde og livet og døden er i *E.T.* vævet ind i en kristen forestillingsverden. Selve fortællingen om E.T.'s korte ophold på jorden har lighedstræk med Jesu lidelseshistorie. E.T. bliver syg og dør, genopstår på historiens syvende dag og farer til himmels. Han kan, ligesom Jesus, helbrede andre, men ikke sig selv, og hans jordiske mor hedder Mary (Maria). Hun fremstår flere steder som en madonna-figur. Det er tydeligt, da den syge E.T. kalder på hende: "Mum..." og i slutningen af filmen, hvor hun knælende og med ømhed betragter Elliott tage afsked med E.T. Da Elliotts kammerater ser E.T. for første gang, fremstilles det som et møde mellem den genopstandne Jesus og hans disciple. E.T. står i varevognen og er således hævet over børnene. Han dukker op af et tågeslør, iført en hvid kjortel, og drengene kigger betaget på ham. Da E.T. og Elliott er indlagt på felthospitalet ligger de ved siden af hinanden med nøgne overkroppe og armene ud til siden, hvorved der skabes associationer til en korsfæstelse. De gråhvide farvetoner, der dominerer interiøret og lægernes påklædning, understreger dødssymbolikken.

Andre forhold medvirker til, at man opfatter E.T. som en kristen frelserfigur og ikke blot som en strandet rummand. De første sammenhængende ord, E.T. lærer er "be good". Han gentager Gerties udsagn: "B...good", hvormed hun mener, at det er fint, at han kan sige "B". Gennem dette ordspil knyttes "be good" til E.T. De to ord, der er kristendommens hovedopskrift på en bedre verden, udgør også E.T.'s exitreplik til Gertie, inden han forlader det jordiske liv. E.T. kommer endvidere, ligesom Jesus, med kærlighed, hvilket symboliseres i hans røde hjertelys, der skinner fra det meste af brystkassen.

En af grundene til, at E.T. kan alliere sig med børnene er, at de "tror" på ham: "I am going to believe in you all my life, every day", siger Elliott, da han står ved E.T.s metalkiste. Den åbenhed og umiddelbare kærlighed, der tillægges børnene i filmens univers, kædes således sammen med "tro" i religiøs forstand. Hvis man "tror" af et rent uskyldigt hjerte - og det gør børn i filmens univers - kan man også opleve eventyret og det guddommelige, som sidestilles i *E.T.*.

Denne sammenhæng etableres også via Marys oplæsning af *Peter Pan* for Gertie.

E.T.

Hun læser det afsnit, hvor Klokkeblomst er blevet forgiftet og er ved at dø: : "She was saying that she thought she could get well agA.I.n if children belived in fA.I.ries". Gertie klapper i hænderne, ligesom børnene gør det i James M. Barries historie fra 1911 som tegn på, at de tror på eventyr, og Klokkeblomst er reddet. Marys stemme høres på lydsiden samtidig med, at man ser E.T. fjerne Elliotts sår med sin lysende finger. Oplæsningen af *Peter Pan* udgør naturligvis en parallel til E.T.s død senere i filmen. Den antyder, at hvis Elliott "tror", så vil E.T. leve videre. De flyveture, drengene sendes ud på, er et direkte citat fra Disnyes tegnefilm. I *Peter Pan* er det nemlig kun børn, der kan flyve. De voksne har glemt, hvordan man gør: "Want of practice, they called it; but what it really meant was, that they no longer believed" (Barrie 1971, p. 209). Også andre af de tidlige Spielberg-film understreger sammenhængen mellem barnlig fantasi og en religiøs forestillingsverden. I *Empire of the Sun* (*Solens rige*) siger Jim til sin mor: "I was dreaming about God.. perhaps that's where God is all the time... perhaps he's our dream and we're his".

Børnenes rum udgøres i filmen af Elliotts værelse og hans skab, hvor de gemmer E.T.. De mange lave kameravinkler (der blandt andet viser, at Elliott og E.T. ser op, når de ser på Michael), hvor loftet er med i billedet, giver rummene et huleagtigt præg. De domineres endvidere af kontrastfarver og et varmt gult lys.

Værelserne får et skær af eventyrverden, og farverne afspejler børnenes foretagsomhed og fantasi (i *Empire of the Sun* er Jims rum - både i hjemmet og i den japanske fangelejr - ligeledes udsmykket som "fantasi-kokoner", der beskytter ham mod omverdenen). Idet videnskabsmændene trænger ind i huset i E.T., bliver farvekontrasterne til Elliotts værelse endnu større. Et hvidt skærende lys slår ind gennem persienner, døre og trapper og ind i stuen, der omdannes til et gråhvidt, spøgelsesagtigt landskab, hvor lægerne færdes i hvide kitler. Interiøret og påklædningen afspejler videnskabsmændenes kolde beregning og fantasiløshed.

I tilknytning til farvemetaforikken gennemspiller filmen en modsætning mellem lys og mørke. E.T. kommer fra det mørke naturrum og kan ikke tåle kraftigt lys. Han falder bagover, da Mary tager et blitzbillede af ham, og han flygter fra lommelygternes lys (i optakten og ved sammenstødet med Elliott i majsmarken). E.T. og Elliott optræder i en blød, dæmpet belysning, der repræsenterer harmoni, eller i et tåget lys, der kaster eventyr og magi over begivenhederne. De centrale fjendeskikkelser medbringer i modsætning hertil et hvidt skærende lys. De trænger frem ved hjælp af bil- og lommelygter, og de opstiller projektører i og udenfor Elliotts hjem, da de har indtaget det. Det hvide antiseptiske lys udtrykker videnskabelighed, magt og dominans.

Lægernes videnskabelige formåen kan ikke redde E.T.. Han liver op som følge af Elliotts "tro" og umiddelbare kærlighedserklæring og som resultat af rumskibets tilbagetrip til jorden. De barnlige følelser udkonkurrerer voksenrationaliteten. Kærligheden besejrer teknologien. Hvor børnene og E.T. skaber tæthed og nærvær gennem deres umiddelbare følelser og kontaktsøgen, skaber de voksne afstand og fravær ved at lade de tekniske hjælpemidler dominere deres liv og indbyrdes relationer. E.T.s "telefon" repræsenterer i forlængelse heraf en slags alternativ teknologi. Den består af ting, som indgår i hverdagen, og som man er fortrolig med - en bøjle, en gaffel, en paraply, et savblad og et børne-computerspil - og den får energi fra vinden. E.T. er ikke underlagt teknologien, men styrer den og har et legende forhold til den.

I familiens favn. Mary og den videnskabsmand, der i rollelisten benævnes Keys, optræder som medierende figurer i forhold til filmens centrale betydningsmodsætninger. Mary optræder ikke anonym som de andre voksne, idet hendes ansigt vises fra starten af filmen. Det der gør hende til en del af de voksnes verden er, at hun udgør en trussel mod E.T., og at hendes følelser for det ukendte og eventyrlige er stivnede i frygt ("If you ever see it agA.I.n, whatever it is, don't touch it. Just call me and we'll have somebody come and take it away"). I den scene, hvor de robotagtige skikkelser trænger ind i huset fra alle sider, tager hun imidlertid børnenes parti eller rettere: hun forsvarer familien mod den udefrakommende fare. Senere træder hun ind i fortrolighedscirklen omkring E.T., idet hun ikke røber børnenes planer for rumdrengens befrielse. Elliott og Mary nærmer sig endvidere hinanden under indtryk af begivenhederne. Elliott kaster sig i armene på moderen, da E.T. er ved at dø. I afslutningssekvensen klippes der fra E.T.s og Elliotts afsked til nærbilleder af Mary. Herved demonstreres, at Mary har åbnet sig for eventyret og "barnet i sig selv" og dermed opnået større forståelse for Elliott.

Videnskabsmanden Keys træder ind i

fortællingen sammen med de øvrige læger og videnskabsmænd, der trænger ind i Elliotts hjem. Man ser ham bære på et stort nøglebundt ("Keys"), da han tager beskyttelsesdragten på, og man følger ham ind i huset. På den måde forbindes han med de anonyme mænd, der jagter E.T.. Nøglerne, der repræsenterer magt og autoritet, og hans status som videnskabsmand giver ham en central placering i filmens fjendebillde. Keys adskiller sig imidlertid fra de øvrige videnskabsmænd ved at insistere på at tale med Elliott, selv om det bliver frarådet ham ("He should't talk now / He has to talk, major"). Han spørger drengen, om der er noget, de kan gøre for at hjælpe E.T.. Det er en anerkendelse af, at Elliotts (barnets) forståelse betyder noget, hvis rummanden skal overleve. I mødet med E.T. ser Keys endvidere en livslang drøm gå i opfyldelse: "Since I was 10, I have been wishing for this to happen. His being here is a miracle, Elliott.. He came to me, too". Keys er værdig til at blive optaget i kredsen af E.T.s disciple. Han har bevaret en åbenhed over for det irrationelle og eventyrlige, hvilket er egenskaber som i filmen tillægges børnene. Forløberen for Keys i Spielbergs film er Lacombe i *Close Encounters of the Third Kind*. Han er ligeledes videnskabmand, drevet af en besættelse efter at møde "extraterrestrials".

Keys tager sig faderligt af Elliott efter E.T.s død, og der skabes associationer mellem den forstående videnskabsmand og Elliotts far, som har forladt familien og er taget til Mexico med sin elskerinde. Voksenbegrebet omslutter alle de voksne, indtil myndighederne invaderer huset. Herefter udskilles det i Mary og Keys på den ene side og myndighederne på den anden. Sidstnævnte trækkes skarpere op, idet de anonyme mænd viser sig at være "U.S. Government" og politi med geværer - altså selve samfundet (i den nye version af E.T. er geværerne digitalt udskiftet med walkie-talkies).

Det vigtigste ord, E.T. lærer under sit korte ophold på jorden, er ordet "home". Elliott forstår, at E.T. har hjemlængsel og må tilbage til sine egne for at overleve: "He needs to go home", siger han til Keys. Elliott er også "hjemløs", da familien er splittet. E.T. kommer hjem og det gør Elliott også. Familien viser sin styrke ved, at Mary og børnene finder sammen og det antydes, at E.T. erstatter den fraværende far. Mary og Keys er de eneste voksne, der "får lov til" at opleve afskeden mellem E.T. og børnene. De står ved siden af hinanden, og da Mary knælende ser på Elliott og E.T., lægger han hånden på hendes skulder. Familien viser sin sammenhængskraft og overlevelsesevne, da den for alvor trues.

Spielberg vender sig i flere af sine tidlige film nostalgisk mod sit eget opvækstmiljø. Idylliseringen af middelklassen og forstadsmiljøet er særlig tydelig i *Poltergeist*. Filmen indledes med scener, der viser tætte og kærlige relationer mellem familien Freelings medlemmer, og den forholder sig kærligt humoristisk til middelklassens "elektroniske" livsstil (en korpulent mand, der hjembringer dåseøller til eftermiddagens fodboldkamp i TV, væltes af cyklen af legetøjsbiler, der fjernstyres af en gruppe børn. Naboer fører "krig" ved at skifte kanaler på hinandens TV ved hjælp af "remote-control"). *Poltergeist* viser familiens evne til at holde sammen i "times of trouble", idet okkulte kræfter truer med at rive den fra hinanden. Spielbergs positive billede af middelklassefamilien var allerede i 1982 en sjælden vare i amerikansk film. Flere og flere film hyldede i stedet den enlige forsørger eller forholdt sig iro-

nisk dissekerende til familielivet. Omkring samme tidspunkt startede en strøm af "buddy movies", der er Molly Haskells betegnelse for film, i hvilket et mandligt heltepar bærer historien igennem uden at blive distraheret af kvinder eller familieliv. Denne udvikling i amerikansk film afspejlede direkte og indirekte, at familien på grund af den samfundsmæssige udvikling ikke længere kunne udgøre det værdicentrum, den var i de ældre Hollywood-produktioner.

Science fiction, fantasi og eventyr. E.T. er iscenesat som en fantasifigur, der på fiktionsplanet udspringer af Elliotts trængsler, men på et mere direkte science fiction-niveau er E.T. en efterladt rummand, der dukker op i baghaven hos en amerikansk middelklassefamilie. E.T. er på det plan en historie om mødet mellem to væsener fra hver sin klode. Med det fælles behov for tæthed og for at komme "hjem", udvikler forholdet mellem rumdværgen og middelklassedrengen sig gennem forskellige stadier - fra frygt og nysgerrighed over venskab til ubrydelig kærlighed.

E.T. er i sin form et eventyr og har mange lighedstræk med traditionelle eventyrfortællinger. Ligesom Klods Hans' og Askepots underlegne udgangsposition forandres i løbet af fortællingen, gør Elliotts det også. At det gode sejrer, at kærligheden er stærkere end døden, og at farer og forhindringer overvindes ved hjælp af magiske kræfter er almindelige eventyringredienser. E.T.s lysende finger minder, i forlængelse heraf, om troldmandens tryllestav. I flere scener refereres der til forholdet mellem fantasi og virkelighed inden for filmens univers, f.eks. da Gertie nægter at tro på, at voksne ikke kan se E.T. ("Give me a break") og ved kammeraternes første møde med rumvæsenet ("Elliott: "We are taking him to his spaceship" / Greg: "Why can't he just beam up" / Elliott: "This is reality, Greg").

Den magt, Elliott tiltager sig i løbet af fortællingen er magten til at bryde ud af sin ensomhed og tilsidesatte position. Han bliver midtpunktet for sine søskende, gør oprør mod den disciplinerende skoleundervisning, kysser den pige, han er hemmeligt forelsket i og udkonkurrerer voksenautoriteterne som anfører for de andre børn. "Follow me", siger han, da børnene jages af politiet. E.T. er en figuration af Elliotts betrængte position. Det understøttes af, at de har samme begyndelses- og slutbogstav i deres navne og af, at de tænker og føler det samme. Elliott bruger endvidere "we" om sig selv (og E.T.): "We are fine....I think we are dying". Han påberåber sig også et ejerforhold til vennen fra verdensrummet: "He belongs to me", råber han, da han køres væk fra E.T.s sygeleje. Via E.T. skaber Elliott en fantasiverden, hvor han selv handler og har kontrol med tingene, hvor han kan overvinde realitetens afsavn og afmagt. Med E.T.s tårevædede afsked adskilles dobbeltidentiteten imidlertid. Drømmen om almagt og barnlig selvbestemmelse, som E.T. repræsenterer, flyttes fra hverdagen ud i det ydre rum eller ind i det indre Elliott. Det understreges af E.T.s velsignelsesagtige afskedshilsen: "I'll be right here", som han afleverer med sin lysende finger på Elliotts pande. Elliott stritter flere gange imod adskillelsen fra E.T. ("We could grow up together E.T. I would not let anybody hurt you"). Filmens budskab er dog, at fantasien nok har sin plads - i det indre liv, men realiteten kræver afkald og tilpasninger. Drømmen om en anden barndom, der figurliggøres i E.T. og understøttes mange steder i filmen, ender i familiens favn. Mens Elliott siger farvel til E.T., står Mary og

Keys parate i kulissen, klar til at træde ind på scenen. Elliott må forlade barndommens eventyrland og blive voksen, men uden at miste sine barnlige følelser og egenskaber.

Det tabte barndomsland. I *E.T.* knyttes der, som vist, en række positive værdier til barndommen som livsafsnit. Drengen Elliott møder tilværelsen og det ukendte med åbne og uerfarne øjne, hvilket udtrykker intuition, "tro" og fordringsløs kærlighed. I modsætning til de voksne er børnene i levende kontakt med "den indre natur", fantasien og følelserne. Når man læser anmelderreaktioner og kommentarer til *E.T.* er det tydeligt, at Spielbergs romantiske barndomsunivers appellerer til de voksne anmeldere. De koncentrerer sig især om de egenskaber, filmen tillægger børnene. Lars Borberg skriver f.eks. (i Ålborg Stiftstidende):

> Og en smuk tanke, et smukt budskab har den da også med det hele: At vi skal se til børnene, for at finde godheden - se bort fra al den voksne forbeholdenhed, mistænksomheden, aggressionen, og i stedet nærme os hinanden med barnets åbne, varme tillidsfuldhed. Enten det er E.T., naboen eller en fremmed nation, vi står overfor.

Sammenhængende hermed knytter mange anmelderes fascination af filmen sig til, at "de menneskelige værdier", repræsenteret ved Elliott og E.T., besejrer myndighederne og teknologiens håndlangere. Et eksempel på dette kan være Elisabeth Lyne borgs kommentar i Kristeligt Dagblad:

> I en krisetid i et samfund der har tabt de etiske værdier, hvor alt er blevet til kroner og ører, hvor børn er besværlige og dyre og lever deres eget liv uden for de voksnes cirkler, hvor dyr ikke er levende væsener, men en vare på en kødfabrik, hvor kristendom og fantasi er blevet tabuemner, hvor forvildede satellitter truer med radioaktivt atomnedfald: I et sådant samfund er der hårdt brug for en E.T., ja man kunne måske sige, at filmen giver udtryk for menneskenes længsel efter Messias.

Spielberg og avisanmeldelserne udtrykker en længsel efter en barndom, hvor eventyret ventede ude i baghaven eller lige rundt om hjørnet. At have et sentimentalt forhold til sin egen barndom er uden tvivl et almenmenneskeligt træk. Naturaliseringen og ophøjelsen af barndommen har sit ideologiske udspring i romantikken. Man søgte dengang tilbage til en religiøst besjælet natur samhørighed som reaktion på den stigende industrialisering og urbanisering af miljøet. I forlængelse heraf priste man barnets oprindelighed, uskyld og fantasi.

Børnenes oplevelse af *E.T.* kan man ikke læse om i anmeldelserne, men det romantiske barndomsbillede og de religiøse allusioner, som de voksne anmeldere kredser om, går uden tvivl hen over hovedet på et børnepublikum. For børn kan filmen ikke udløse en længsel mod barndommen, da de er midt i den. *E.T.* repræsenterer for dem snarere drømmen om en anden barndom. De identificerer sig med Elliott, der udvikler sig fra en lidt ensom og tilsidesat position, som mange børn kender, til at styre begivenhederne omkring sig og blive genstand for kammeraternes beundring. Herunder gennemspilles en række konflikter (afhængighed/selvstændighed, magtesløshed/magt, nederlag/fremgang, føjelighed/oprør), som børn oplever i deres hverdag.

En mørk fremtidsvision. Med *A.I.* betrådte Spielberg nogle af de samme territorier, som han udforskede tyve år tidligere i *E.T.*. De to film har ikke kun initial-titlen tilfælles. Begge fortællinger har et barn i

A.I.

hovedrollen og foregår i en verden af science fiction, fantasi og eventyr. David i *A.I.* er endnu en af Spielbergs ensomme drenge på jagt efter forældreomsorg og tabt barndom - som Elliott i *E.T.*, "The Lost Boys" i *Hook* og Jim i *Empire of the Sun*. *Empire of the Sun* er historien om den engelske overklassedreng, Jim, der kommer væk fra sine forældre under japanernes invasion af det britisk dominerede ShanghA.I. under Anden Verdenskrig. Efter at have drevet rundt i byens gader interneres han i en japansk krigsfangelejr sammen med amerikaneren Basie, der lærer Jim at stjæle sko fra de døde og sæbe fra de levende. Jim må, ligesom David i

A.I., bevæge sig gennem en mareridtsverden for til sidst at komme hjem til mor. Begge slår de følge med en voksen - henholdsvis Basie (*Empire of the Sun*) og robot-gigoloen Joe (*A.I.*). Som figurer er Basie og Joe defineret ved deres evne til at tage sig af det barn, som de må tage ansvar for.

A.I. griber ikke bare indholdsmæssigt, men også visuelt tilbage til *E.T.*. De scener, som skildrer indfangningen af David og de andre robotter ("mekaer") bringer mindelser om videnskabsmændenes og politiets jagt på E.T. og Elliott. Forfølgelsesscener i *A.I.* er dog noget mere skræmmende og klaustrofobiske end i *E.T.*. Den uhyggelige luftballon, som opsamler mekaer i *A.I.*, genkalder ikke blot det mest berømte *E.T.*-ikon (den flyvende cykel med Elliot og E.T. i silhuet mod månen), men også moderskibets landing i *Close Encounters of the Third Kind*. Hvor månen symboliserer noget fredfyldt og religiøst besjælet i de tidlige Spielberg-film, er den et faresignal i *A.I.*. "Moon on the rise", råber mekaerne til hinanden, inden de flygter i alle retninger forfulgt af luftballonen og motorcykler, der ligner glubske ulve. Spielberg vender modigt sine mest magiske øjeblikke til uhyggelige og skræmmende optrin.

A.I. beskæftiger sig ikke mindst med moralske spørgsmål omkring forholdet mellem mennesket og kunstige livsformer, men det er også en fortælling om de fundamentale aspekter ved barndommen som livsafsnit. *A.I.* er komponeret i tre afgrænsede dele, hver med sin dramatiske struktur, farveholdning og stil. Første del er et familiedrama eller en fabel om barndommen. Anden del følger Davids rejse ind i de voksnes verden og hans jagt på Den Blå Fe, og tredie del er en kosmisk drøm om en anden barndom end den, han har forladt.

A.I. er løst baseret på Brian Aldiss' novelle *Super-Toys Last All Summer Long*, der handler om et kunstigt barn og dets forældre. Stanley Kubrick erhvervede filmatiseringsrettighederne i 1983 og ville realisere projektet i forlængelse af *E.T.*s succes. Kubrick opgav efter sigende disse planer efter at have set de digitale effekter i *Jurassic Park*. Han var bange for, at på det tidspunkt, hvor han kunne færdiggøre *A.I.*, ville filmens special effects tage sig forældede ud. Kubrick foreslog derfor Spielberg, at han skulle instruere filmen. Da Kubrick døde gik Spielberg i gang med at realisere projektet og skrev selv filmens manuskript (det første siden *Poltergeist*). En række anmeldere betragtede *A.I.* som en sammensplejsning af Spielbergs varme romantiske optimisme og Kubricks kolde, modernistiske pessimisme. Der er dog ingen tvivl om, at *A.I.* først og fremmest er Spielbergs projekt. Den mørke fremtidsvision i *A.I.* var desuden ikke noget engangsudspil fra Spielberg. Tonen og stilen i *Minority Report* er på mange måder mere kuldslået og "Kubricksk"end i *A.I.*.

A.I. foregår i en post-apokalyptisk fremtid, hvor drivhuseffekten har fået isen ved polerne til at smelte og byer som Venedig, Amsterdam og New York er blevet oversvømmet. Knapheden på naturressourcer har medført, at der er indført begrænsninger i antallet af naturlige fødsler. Robotter varetager en lang række funktioner lige fra babysitning til seksuelle serviceydelser. Hovedpersonen i *A.I.* er barnet David, en prototype på en ny robot ("meka"), der som den første kunstige livsform kan føle kærlighed, tænke og drømme. Som et forsøg bliver David adopteret af ægteparret Henry og Monica Swinton, hvis egen søn, Martin, ligger i coma i en kuldetank og venter på, at der udvikles en

behandling, som kan kurere hans livstruende sygdom. Efter at Monica har vænnet sig til Davids lettere syntetiske smil og høje mekaniske latter, indkoder hun ham til hans hovedopgave: at elske hende for evigt. Davids første "rigtige" følelse er angsten for at miste Monica.

Da Martin en dag pludselig vågner af sin coma-tilsand og vender tilbage til familien, begynder han med det samme at terrorisere David og forsøge at udstøde ham af familien. David er programmeret til kærlighed, men ikke til had og jalousi. Han er derfor forsvarsløs over for Martins taktiske manøvrer Efter at David uforvarende er skyld i, at Martin er ved at drukne i familiens swimmingpool, må Monica skille sig af med robotdrengen. I stedet for at returnere ham til producenten, efterlader hun ham i en skov sammen med den kloge robot-bamse Teddy.

Første del af *A.I.* består næsten udelukkende af interiør-optagelser. Handlingen udspiller sig i Swinton-familiens hjem, der er holdt i kølige, gråblå pastelfarver. Vinduerne er belyste udefra, hvilket eliminerer fornemmelsen af en verden udenfor. Hjemmet fremstår som et lukket reservat og et beskyttelsesrum mod omverdenen. Kontrasten er derfor stor til filmens anden del, der foregår i kaotiske exteriør-miljøer, domineret af stærke kontrastfarver: slagteskuet (Flesh FA.I.r) og den farverige forlystelsesby Rouge City, som scenografisk synes inspireret af bymiljøerne i såvel *Metropolis* som *Blade Runner* og *The Fifth Element* (*Det femte element*). I jagten på Den Blå Fe bliver David indfanget til slagteskuet, hvor udtjente robotter destrueres på fantasifulde måder som underholdning for masserne: ".They are made to steal your heart and replace your children", siger lederen af robot-jægerne: "We are only demolishing artificiality". Robotterne destrueres for at mennesket kan blive ved med at være i overtal. I filmens sidste del – 2.000 år senere – er menneskeracen ironisk nok uddød og jorden overtaget af andre livsformer.

Pinocchio og Peter Pan. I en tidlig scene i *A.I.* læser Monica op for David og Martin af Carlo Collodis historie fra 1883 om marionetdukken Pinocchio, der ved hjælp af Den Blå Fe udvikler sig til en dreng af kød og blod. Da David henviser til Pinocchio-historien i den hjerteskærende afskedsscene i skoven, siger Monica: "Stories are not real. Neither are you.... Sorry I didn't tell you about the real world". David er imidlertid overbevist om, at han også kan forvandles til en rigtig dreng og dermed opnå Monicas kærlighed og vende hjem. Som et barn af Spielberg må David afvise voksenverdenens forbehold og fantasiløshed og forfølge sine drømme. Anden del af *A.I.* handler om Davids indtog i en brutal voksenverden og hans forsøg på at finde Den Blå Fe.

De mest åbenlyse referencer til Pinocchio-historien i tidligere Spielberg-film forekommer i *Close Encounters of the Third Kind*, hvor den i stigende grad barnlige far forsøger at overtale sine børn til at gå med i biografen og se Disneys *Pinocchio*. I slutningen af filmen, efter moderskibets landing, hører man desuden enkelte intonationer af "When You Wish Upon a Star", der indgår i Disneys filmversion. Den udgave af Pinocchio-historien, vi præsenteres for i *A.I.*, adskiller sig imidlertid fra originaludgaven derved, at David ikke skal overvinde fristelser eller indfri betingelser i bestræbelserne på at blive en rigtig dreng: "The hero here has no conditions to meet and no temptations to overcome", skriver filmkritikeren Andrew Sarris. "He is instead a monomaniacal pil-

grim in search of little-boyhood only as means to an end, that end being the love of a real-life mother. Hence there is no moral to the film, only the excitement of an emotionally driver adventure". Davids klassiske rejse til regnbuens ende er samtidig endnu en af Spielbergs Peter Pan-historier.

I *Hook* er drengen, der ikke vil være voksen, blevet til en mand, som ikke vil være voksen mere. Han trækker sig tilbage fra karrierejob, mobiltelefoner og flyskræk til barndommens fantasiverden. *Empire of the Sun* er derimod en omvendt Peter Pan-historie om en dreng, der bliver voksen og mister sin uskyld alt for hurtigt: "Try not to think so much", siger Basie til Jim for at han kan overleve i den japanske fangelejr. I *E.T.* bringer Spielberg en direkte hilsen til *Peter Pan* ved at lade Mary læse fortællingen som godnathistorie for Gertie.

I Davids tilfælde er der ikke tale om, at han ikke vil være voksen. Han kan ikke "grow up", da han er fikseret i evig barndom. David svigtes af Monica, som har fastlåst ham til at elske sig, men alligevel forlader ham. At blive svigtet af sine forældre er uden tvivl en almen, universel erfaring, og det er på mange måder denne erfaring, som tvinger os til at blive voksne. Men David kan som robot ikke blive voksen. I modsætning til *E.T.* og *Hook* trækker Spielberg i *A.I.* på de mere tragiske og komplekse sider af J.M. Barries originale historie (*Peter Pan or the Boy who would'nt grow up*, 1904). Heri beskrives Peter Pan blandt andet som "a poor little half and half" - en tragisk figur som er både er dødelig og udødelig og således dømt til evig ensomhed. Davids udødelighed foregribes i den knugende scene, hvor han ligger ensom og ved fuld bevidsthed på bunden af swimmingpoolen.

Videnskab og menneskelighed. *A.I.* handler om skabelse i såvel videnskabelig som religiøs betydning. Da professor Hobby foreslår, at man bygger en ny robottype, der kan føle kærlighed, stiller en kvik student det moralske spørgsmål: "Can you get a human to love them back?". Til dette svarer Hobby med et nyt spørgsmål: "Didn't God create Adam to love him?". Videnskaben optræder i *A.I.* som en selvbestaltet guddommelig skaberkraft ved at producere nye kunstige livsformer i en verden, hvor der er indført skarp kontrol af naturlige fødsler. Men David fremstår også, ligesom *E.T.*, som en kristen frelserfigur. Da han ses første gang præsenteres han i et guddommeligt skær, ude af fokus og helt klædt i hvidt, hvilket svarer til hans ubesmittede undfangelse. Han er udødelig og kommer, ligesom E.T., med kærlighed til menneskeheden. Davids evangeliske mission er bare ikke så vellykket som E.T.s. David forbliver et fremmed væsen, hvis kærlighed ikke bliver gengældt, undtagen i hans egen drømmeverden. Genopstandelse i religiøs betydning indgår også i *A.I.*. Ligesom E.T. vækkes til live af Elliots kærlighed, genopstår Monica indirekte som følge af Davids kærlighed til hende. Men i *A.I.* har den magiske genopstandelse den tragiske og bitre omkostning, at Monica kun lever én dag. Hun er ikke længere ambivalent i sine følelser. "I have always loved you", siger hun nu 2.000 år efter, at hun efterlod ham i skoven. For at elske ham, må hun selv blive en kunstig livsform.

Af andre bibelske lån i *A.I.* kan man pege på, at rivaliseringen mellem Martin og David er et ekko af historien om KA.I.n og Abel (Abel blev dræbt af sin ældre bror KA.I.n, fordi Gud ikke modtog KA.I.ns men kun Abels offer). Og det brutale og kaotiske slagteskue, hvor mekaerne bræn-

des til publikums begejstring, er uden tvivl et billede på Helvede.

I slutningen af filmen viser det sig, at de videnskabsmænd, som har skabt David, også har fulgt ham hele tiden i hans jagt på Den Blå Fe. Hans rejse har blot været et videnskabeligt eksperiment for at finde ud af, hvor langt han ville gå i forsøget på at realisere sine drømme: "You found a fA.I.rytale and inspired by love, fueled by desire, you set out on a jurney to make her real", siger professor Hobby. "The Blue FA.I.ry is the greatest human flaw, the wish for things that don't exist or the greatest single human gift, the ability to chase down our dreams. And that is something no machine has ever done till you". Hobby er en videnskabsmand, som har bevaret et åbent sind over for fantasier og drømme, og han sidestilles således med Lacombe i *Close Encounters of the Third Kind* og Keys i *E.T.* . Undervejs på sin rejse får David flere gange at vide, at han er noget enestående, men da han besøger Hobbys laboratorium går det op for ham, at han blot er en prototype på et serieprodukt, der skal afsættes til ensomme mennesker under slogan'et: "At last - a love of your own". "I thought I was one of a kind", siger David. Hobby svarer: "You are the first of a kind." I lighed med videnskabsmændene i *E.T.* forsøger robot-producenterne i *A.I.* at inddæmme den barnlige fantasi og i *A.I.* endda at udnytte den i kommercielt øjemed. Men Spielbergs tro på fantasiens overskridende og frelsende kraft fornægter sig heller ikke denne gang. David forlader sin "far" og fortsætter sin søgen efter Den Blå Fe, som han af Dr. Know i Rouge City har fået at vide kun findes ét sted: "At the end of the world where the lions weep, here is the place dreams are born". David finder hende på bunden af havet ved Manhattan, men hun er kun en statue, som ikke reagerer på hans eneste ønske: "Please make me a real boy". Efter i 2.000 år at have siddet i "robot-coma" på havets bund, vækkes han til live i en verden, hvor menneskeracen for længst er uddød og jorden bebos af nogle væsener, som har lighedstræk med gæsterne fra rummet i *Close Encounters of the Third Kind* og *E.T.* Det er højt begavede kunstige livsformer, som står i telepatisk kontakt med hinanden og kan kommunikere via berøringer. Endelig bliver Davids ønske opfyldt - på en måde i hvert fald. Robotterne kloner hans mor fra en hårlok, som de finder på bamsen Teddy, og David tilbringer en enkelt dag badet i sin mors kærlighed: "For the first time in his life he went to that place where dreams are born", hedder det. At mennesket stræber efter udødelighed, mens en robot vil gøre alt - selv at dø - for i sandhed at leve en kort periode, er et tema som kendes fra andre science fiction film.

E.T. og A.I. I de fleste science fiction film og katastrofefilm optræder det fremmede som en ond trussel mod almindelige mennesker og den etablerede orden. Det gælder også *Jaws* (*Dødens gab*), *Poltergeist* og *Jurassic Park*. Angsten for naturen, ånder eller rumvæsener kan forstærkes af korruption eller økonomiske interesser. I *Poltergeist* føres hele miseren tilbage til den grådige ejendomsmægler, der for at spare tid og penge, kun har fjernet gravstenene og ladet ligene ligge ved omdannelsen af en kirkegård til et beboelsesområde, og i *Jaws* er skurken myndighederne, repræsenteret ved borgmesteren, der ikke vil lukke stranden ("We need summer dollars"), selv om den hjemsøges af en dødbringende haj. I *Jurassic Park* er det en skruppelløs videnskabsmand, der lukker for sikkerhedssystemet for at kunne

stjæle nogle dinosaur-fostre og på den måde er årsag til, at dinosaurerne bryder ud af deres indhegning. I *E.T.* og *Close Encounters of the Third Kind* fremstilles det ydre, mørke rum som himlen (i religiøs forstand), befolket med venligtsindede væsener, som kommer med fred. Truslen i *E.T.* hidrører ikke fra den ukendte omverden eller fra naturfænomener, men fra et teknokratisk samfund, som har sat rationaliteten over følelserne. Menneskets "indre natur" er blevet udtømt og opslugt af ydre fremmedgjorte former, dvs. de tekniske hjælpemidler. I *E.T.* kommer rumvæsenet med kærlighed og fantasi til en verden, som har undertrykt menneskelige følelser og værdier.

*E.T.*s værdicentrum, der svæver rundt i børnenes fantasiverden, forankres i 11'te time i familiens dagligstue. Familien udgør et reservat hvor den nødvendige overgang fra barn til voksen kan foregå uden at den indre fantasi og de autentiske menneskelige følelser går tabt. I *A.I.* skildres familien fra starten som et beskyttelsesrum mod omverdenen, men i *A.I.* kan familien ikke forsvare fantasien og kærligheden. Evnen til at elske og drømme, som if. Spielberg er det der gør os til mennesker, overlever i *A.I.* kun i de kunstige livsformer, meka drengen David og de robotter, der opfylder Davids højeste ønske. De "fremmedes" væsentligste funktion er hos Spielberg stadig at transformere drømme til virkelighed. Med deres tændstikform og ønskeopfyldende næstekærlighed er de avancerede robotter, der optræder i slutningen af *A.I.*, tro kopier af de rumvæsener, som kom på besøg 24 år tidligere i *Close Encounters of the Third Kind*. At robotter er mere menneskelige end mennesker er et tema som genfindes i andre science fiction film, f.eks. Ridley Scotts *Blade Runner*.

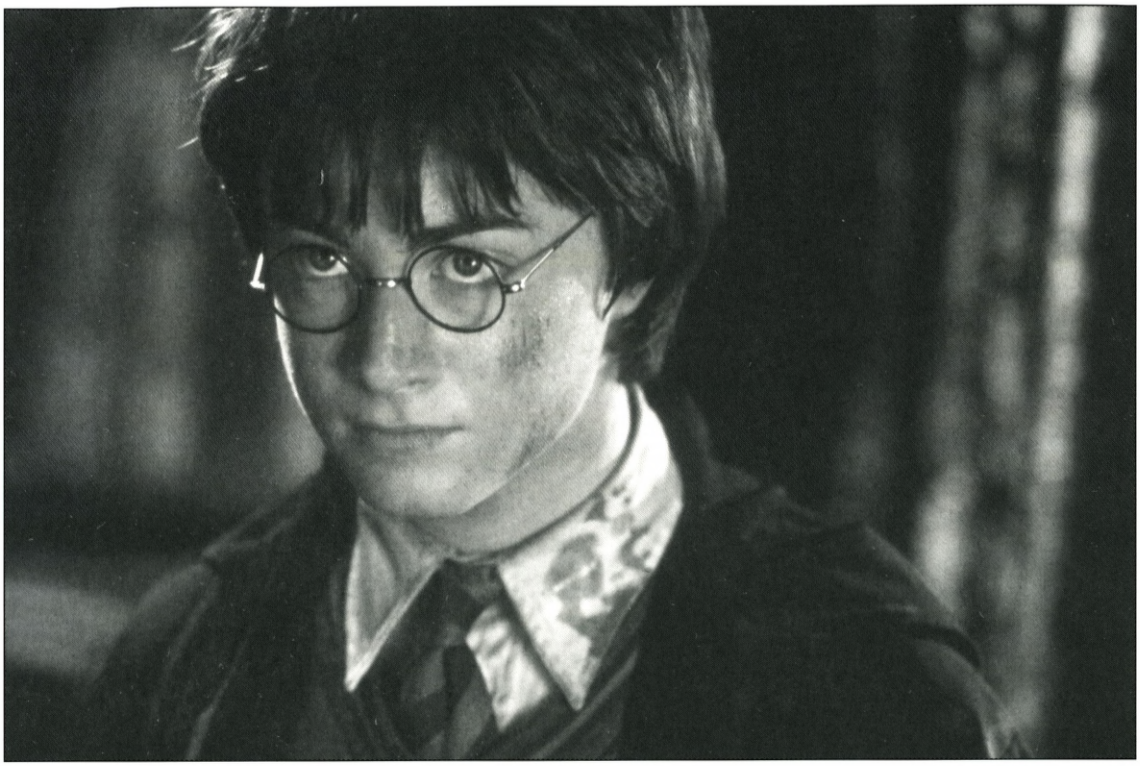
A.I. er blevet betegnet som den mørke side af *E.T.*. *A.I.* præsenterer da også et mere konfliktfyldt billede af barndommen og forholdet mellem børn og forældre end *E.T.* og appellerer til dybere følelser i tilskueren. Uskylden tilføjes sår, som ikke fuldt kan heles, men filmen bærer på den samme romantiske barndomsideologi som de tidlige Spielberg-film.

Litteratur:

Borberg, Lars: "Den må man bare stå på", Ålborg Stiftstidende, 27.12.1982

Lyneborg, Elisabeth: "Livet handler om at være god", Kristeligt Dagblad, 15.2.1983

Sarris, Andrew: "A.I.=(2001 + E.T.)^2, New York Observer, 5.2.2003



Harry Potter and the Sorcerer's Stone

The Trouble with Harry

Når mediemaskinen tromler derudaf

Af Christian Monggaard

I løbet af de første 24 timer efter, at udgivelsesdatoen blev offentliggjort, modtog den engelske udgave af internetboghandlen Amazon mere end 30.000 bestillinger på *Harry Potter and the Order of the Phoenix*, J.K. Rowlings femte bog om troldmandslærlingen Harry Potter. Og bogen, der udkommer i England den 21. juni, er en af de mest populære forudbestillinger på både Amazon.co.uk og den amerikanske moderafdeling, Amazon.com.

Udgivelsen af den fjerde bog, *Harry Potter og Flammernes Pokal*, var for snart tre år siden en mediebegivenhed på linje med et kongeligt bryllup eller verdensmesterskabet i fodbold. Da forfatteren drog England rundt i et gammelt lokomotiv, maskeret som bøgernes Hogwarts-eks-

pressen, skulle man tro, at en film- eller rockstjerne af de større var på turné, så overvældende var fremmødet fra segnefærdige børn og deres næsten lige så benovede forældre. Det resulterede i tumultagtige scener, da boghandlere over hele England valgte at holde åbent ved midnatstide på selve udgivelsesdagen for at imødekomme presset fra de mange spændte børn og voksne, som gerne ville have fat i bogen så tidligt som muligt. *Harry Potter og Flammernes Pokal* blev den hurtigst sælgende bog nogensinde, og meget tyder på, at succesen og hysteriet vil gentage sig med den nye bog.

Den 11. april udkom dvd-udgaven af *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (*Harry Potter og Hemmelighedernes Kammer*), den anden film i rækken bygget over Rowlings bøger. Premieredatoen gælder hele verden, og af frygt for dvd-pirater sendes dvd'en ikke ud til anmeldelse før i allersidste øjeblik. Men naturligvis gør distributørerne, hvad de kan for at få omtale alligevel. Man kan få tilsendt en vhs med den dansk synkroniserede udgave af filmen og deltage i et pressemøde, hvor dobbelt-disk-udgavens ekstramateriale præsenteres. Der gøres noget ud af velkomsten, når Harry kommer til byen.

Hvem er Harry Potter, spørger du? Sig mig engang, hvor har du været de seneste fire-fem år? Man skal have været mere end almindeligt blind, døv og afsondret fra alle former for medier for ikke at have stiftet bekendtskab med Harry Potter i en eller anden form. Selvfølgelig skal der nok være en provins i Kina eller en landsby i Afrika, hvor de ikke har hørt om Harry Potter, men ellers vil jeg vove den påstand, at snart sagt alle mennesker i hele verden ved, hvem han er. Og så føler jeg ikke engang, at jeg har vovet noget særligt.

Min egen søn kunne citere ordret fra bøgerne og genfortælle handlingen i de tre af dem, før han overhovedet havde fået dem læst – i dag er han på anden eller tredje gennemlæsning af bind tre og venter utålmodigt på den famøse femte bog, der faktisk skulle være udkommet for to år siden, men blev forsinket, fordi Rowling ikke var tilfreds med resultatet og derfor begyndte forfra. Et samvittighedsfuldt træk, skulle man synes, men ikke spor sjovt, hvis man er fan.

Harry Potter er i den grad blevet et fænomen med fire bøger, yderligere tre på vej, to film, en tredje på vej, computerspil, sengetøj, legetøj, lego og en hengiven læserskare på millioner af børn og voksne, der villigt har ladet sig føre ind i hans fortryllede univers. De fire bøger har solgt i nærheden af 100 millioner eksemplarer verden over og gjort den nu 36-årige Joanne Kathleen Rowling til en hovedrig kvinde og et efterspurgt popikon.

Det siger en del om bøgernes popularitet, at de tre første bind på et tidspunkt okkuperede de tre første pladser på New York Times' legendariske bestsellerliste, hvilket førte til, at avisen i forbindelse med udgivelsen af bog fire besluttede sig for at indstifte endnu en liste kun for børnefiktion. Det var en beslutning, New York Times forsvarede med hensynet til alle de øvrige skønlitterære forfattere, men som blev kritiseret for at diskriminere børnebøger, og som i hvert fald understreger den forvirrring og tumult, som Rowlings bøger har skabt i forlagsverdenen og på det litterære parnas.

Chic at kunne tale med. For mig begyndte det hele med en tegnet forside på det amerikanske ugemagasin Time den 20. september 1999. En spinkel dreng med sort strithår, store runde briller og et lyn-

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

formet ar i panden kiggede venligt på mig fra sin fremtrædende plads i min lokale bladkiosk. "The Magic of Harry Potter," stod der skrevet ved siden af forsidetegningen. "Hero of three bestsellers, he's not just for kids. Here's why the books have captured our imagination."

Det fangede mig. Det sker trods alt ikke hver dag, at Time Magazine har en tegning af en romanhelt på forsiden. Jeg købte bladet, årgang 154 nr. 12, og slugte Paul Grays artikel om Harry Potter-bøgerne, der ikke mindst i England og USA gjorde væsen af sig. På to år, fortalte Gray, var forfatterinden J.K. Rowling gået fra at være en fattig, enlig mor i en iskold slumlejlighed i Edinburgh til at være den ombejlede forfatterinde bag tre bedstsælgende bøger om troldmandslærlingen Harry Potter. I bare USA og Storbritannien havde de to første bøger på det tidspunkt solgt syv millioner eksemplarer tilsammen, og siden er salget og popularitetenen eksploderet.

Fortællingen om J.K. Rowling og tilblivelsen af Harry Potter er en solstrålehistorie, som er gået verden rundt. Den har fået eget liv, er begyndt at udvikle sig uafhængigt af sin ophavskvinde og er blevet genstand for adskillige mere eller mindre legitime udlægninger, som forfatterinden har udtalt, at hun ikke altid selv kan genkende. Jo, vist var hun enlig mor på bistand, men ludfattig var hun ikke og havde som læreruddannet gode muligheder for at få arbejde, når datteren var blevet stor nok til institution. Og lejligheden var ikke uden varme, det var blot nemmere at

få tid til at skrive, når hun lod datteren falde i søvn i sin barnevogn og så satte sig ind på en café og arbejdede. Men hvad, det er stadig en god historie af den slags, som myter er gjort af.

Dengang i 1999 var to af de tre bøger udkommet i Danmark, men uden den store opmærksomhed fra de danske medier. Så efter at have læst artiklen i Time gik jeg i Boghallen for at købe første bind på engelsk, *Harry Potter and the Philosopher's Stone* – som i USA kom til at hedde *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, fordi det lød mere spændende og mindre højpandet (på dansk hedder den *Harry Potter og De Vises Sten*).

Det var en udgave for voksne, jeg fik fat i, for det viste sig nemlig, at Harry Potter-bøgerne i sjælden grad appellerer til både børn og voksne, og begavede forlagsredaktører havde indset det fornuftige i at lave udgaver af bøgerne med afdæmpede, mere seriøse udgaver af de ellers kulørte bogomslag, så voksne læsere ikke behøvede at skamme sig over at læse Harry Potter i bussen. (Det var også entreprenante forlagsfolk, som anså det for at være et klogt træk at Joanne Kathleen Rowling forvandlede sig til det det knap så kønsspecifikke J.K. Rowling, som man med en vis fremsynethed formodede ville appellere lige så meget til drenge som til piger.)

I dag tror jeg dog ikke, at der findes mange mennesker, som ikke vil vedkende sig deres fascination af Harry Potter. Tværtimod er det blevet ganske chic at kunne tale med om mugne mugglere, djævelske dementorer, Quidditch-regler og forsvar mod mørkets kræfter og vide, hvem Voldemort, Glitterik Smørhår, Rita Rivejern, Hermione, Hagrid og Sirius Black er, og hvorfor Harry har det der lynformede ar i panden.

Troldmandens lærling. For nu at tage det sidste først: Arret fik Harry, da han var ganske spæd, og hans troldmandsfar og heksemor kæmpede mod den ondeste troldmand af dem alle, Voldemort. Harrys forældre blev slået ihjel, men Voldemort kunne ikke dræbe Harry og mistede alle sine kræfter efter at have tilføjet Harry det lynformede ar som eneste varige mén.

11 år senere bor Harry hos sin ubehagelige onkel Vernon, tante Petunia og aldeles fede og forfærdelige fætter Dudley. Mens Dudley lever livet med god mad, mange legesager, nyt tøj og sine forældres udelte opmærksomhed, må Harry nøjes med et skab under trappen og Dudleys aflagte og alt for store klude. Men på sin 11 års fødselsdag finder Harry meget mod onkel Vernons vilje ud af, at han faktisk er af ædel troldmandsslægt og efter sommerferien skal begynde at studere på Hogwarts Skole for Trolddom og Heksekunst.

Og så er det, at Harrys eventyr og liv for alvor begynder. I troldmandsverdenen, som er skjult for enhver muggler – et øgenavn for ikke magiske mennesker – ved alle, hvem Harry Potter er, og kender historien om, hvordan han som spæd overvandt selveste Voldemort. Eller, som de fleste frygsomt foretrækker at kalde ham, han-hvis-navn-ikke-må-nævnes. Det skaffer Harry mange venner på Hogwarts – hvor han havner hos Gryffindor, et af skolens fire kollegier opkaldt efter store troldmænd – og bedst blandt dem Ron Weasley og Hermione Granger og Hogwarts enorme parkforvalter og nøglevogter, Hagrid, der er halvt menneske, halvt kæmpe.

Men Harry får også fjender. Draco Malfoy og hans lumpne håndlangere fra Slytherin vil gøre hvad som helst for at drille og chikanere Harry, Ron og Hermione, mens en af skolens lærere, pro-

fessor Snape, synes at hade Harry og alt, hvad han står for af gode og ædle egenskaber. Det er på Hogwarts, som ledes af den mægtige og milde troldmand Dumbledore, at Harry lærer alt om magiens fascinerende verden. Om alle væsenerne og fabeldyrene – enhjørninge, slagpopler, drager, kentaurer etc. – om at spå i teblade, lave eliksirer, bruge sin tryllestav på den rigtige måde og til den rigtige trylleformular, og om forsvar mod de mørkets kræfter, som hele tiden lurer lige under overfladen.

Det er også på Hogwarts, at Harry første gang møder den hektiske troldmandssport Quidditch, som han viser sig at have flair for og bliver en af de bedste udøvere af. Spillet involverer seks mål, fire flyvende kugler og to hold på hver syv mand, der flyver rundt på specialdesignede kosteskafter højt over jorden, mens de prøver at forhindre hinanden i at score, f.eks. ved at fange den hurtigste af de fire kugler, det gyldne lyn, som Harry bliver ekspert i at opsnappe. Når det sker, er kampen slut.

Quidditch er en stor ting i magiens verden, og i Harry Potter og Flammernes Pokal følger vi sågar med Harry og hans venner til verdensmesterskabet i Quidditch, hvor Irland og Rumænien skal dyste om det eftertragtede mesterskabstrofæ i en kamp af de mere nervepirrende.

Fortællemæssigt turbodrive. J.K. Rowlings store kunst er, at hun fortæller en opbyggelig, moralsk historie på en lettilgængelig, spændende og ofte også virkelig morsom måde. Hun skriver godt og medrivende, der er aldrig et kedeligt øjeblik i de velkonstruerede bøger, og den fantastiske indpakning appellerer til de fleste, uanset alder, mens de tre hovedpersoner, Harry, Ron og Hermione, er tilpas forskellige til, at alle – dreng og pige, mand og kvinde – kan finde sig én at holde af og identificere sig med.

Med professor i Medievidenskab ved Syddansk Universitet, Kirsten Drotners ord, så har Harry Potter-bøgerne "et fortællemæssigt turbodrive, som fastholder læserens elementære nysgerrighed, og som rammes med det engelske begreb page turner. Rowling kan sit forfatterhåndværk, uden at historierne bliver for manierede (se hvor god jeg er til at fortælle) eller overgearede (er det ikke spændende, det her). Og i klassisk fortællestil er alle elementer og passager motiverede: De betyder noget for den videre handling."

Det er indlysende, at forskellige aldersgrupper vil få forskellige ting ud af bøgerne. De helt unge vil lade sig suge ind af eventyret og bygge videre på det fantasifulde univers, som Rowling fermt projicerer op på vores indre biograflærred. Målgruppen, der som 11-årige stod på den første bog, og som er blevet ældre sammen med Harry Potter, vil også leve sig med i de konflikter, problemer og spekulationer, som han indimellem tynges af – og som disse læsere om nogen vil kunne relatere til. Mens de voksne vil sætte pris på det hele – også den indimellem løsslupne humor, de mange referencer til den fantastiske litteratur og det fuldendte univers, som omslutter karaktererne i bøgerne.

I en verden domineret af lyd og billede, og hvor børnene hellere spiller computerspil og ser dvd end læser en bog, har Rowling formået at få en hel generation af børn og unge til at opsøge den stilhed, det kræver at læse eller få læst en bog op. I sin Time-artikel spekulerer Paul Gray over, hvad det er, der gør Rowlings bøger så tiltalende, og han når frem til følgende: "Hendes hemmelighed er lige så simpel og mystisk som hendes ufejlbarlige evne til at

tilfredsstille menneskets sult efter fortryllelse: Hun ved, hvordan hun opfylder behovet for ikke kun at læse eller høre en historie, men også for at leve den."

J.K. Rowling er ganske enkelt en forrygende god fortæller.

Dannelsesfortælling. Bøgerne om Harry Potter rummer på mange måder en traditionel dannelsesfortælling om en drengs vej fra barn til voksenliv. Bøgerne handler om at finde sin plads i tilværelsen og samfundet og erkendelsen af, at det er ens valg, mere end ens evner, som definerer én som menneske ("det nemme er ikke altid det rigtige," siger Rowling). Hvor hører jeg til, og hvor kommer jeg fra, er to af de spørgsmål, som Harry stiller sig selv, og som hans mange oplevelser er med til at give ham svaret på. Han har ingen forældre til at guide sig – en masse mennesker vil ham det godt, men i sidste ende er det kun Harry selv, der kan og skal vælge den rette vej at følge.

Undervejs i de hidtil fire bøger, som følger Harry gennem fire skoleår, vokser han og begynder at finde ud af, hvem han er, hvem hans forældre var, hvorfor og hvordan de døde, og hvad det er for en ikke uvæsentlig rolle, Harry har for verdens fremtid. Voldemort mistede nok sine kræfter, da Harry var spæd, men han er på ingen måde ryddet af vejen og på forskellige mere eller mindre snu måder kæmper han sig tilbage til fordums storhed og prøver at gøre det af med Harry og lade de onde kræfter komme til magten igen. Men det lykkes ikke, for Harry kommer hver gang i vejen, og selv om det ikke sker uden smerte og tab, så lærer han efterhånden at forstå værdien af venskab, kærlighedens magt og begå sig som troldmand med et ikke uanseligt ansvar at leve op til. Harry skal nok forsvare sig selv og sine venner og sin verden mod Voldemort og hans væmmelige håndlangere, men han skal også lære at bruge hovedet og lytte med hjertet.

Første gang vi møder Harry, er han en usikker præpubertær knægt uden de store fremtidsudsigter, men tingene ændrer sig radikalt i den første bog, og gennem bøgerne oplever vi Harry blive mere sikker på sig selv, som han møder medgang og modgang, får venner og fjender og i det hele taget lærer at gebærde sig i en verden, som ellers var ham meget fremmed.

er et godt billede på ethvert ungt menneskes forvirring over mødet med omverdenens krav og forventninger, efterhånden som man bliver ældre, som Rowling skaber i sine bøger. Tilmed bliver tilværelsen mere og mere forpligtende og kompliceret for Harry – Og tonen i bøgerne mørkere og mere alvorlig – efterhånden som han bliver ældre. I bind tre, *Fangen fra Azkaban*, og fire, *Flammernes Pokal*, begynder han tilmed at føle den kildren i maven, som de fleste mennesker oplever, når de første gang møder et menneske, de føler sig tiltrukket af på mere end venskabelig basis. Det kan ikke vare længe, før Harry rigtig forelsker sig. I bind fire dør en af bøgernes store bikarakterer, og sorgen og tragedien, som har været hos Harry, fra han var ganske lille, kommer til at spille en væsentlig rolle for hans liv. Også døden er et livsvilkår, som alle skal lære at håndtere.

"Det er slutningen på en æra, hvad angår hele bogserien," sagde Rowling selv i forbindelse med udgivelsen af bog fire. "Harry har mistet sin uskyld."

Verdensbygger. Som et af sine genremæssige forbilleder, J.R.R. Tolkien, er J.K. Rowling verdensbygger. Fra hun på en

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

togtur i 1990 fik ideen til Harry Potter skulle der gå syv år, før den første bog var en realitet. Tiden ind imellem brugte den unge forfatterinde til at planlægge seriens syv bind, fastlægge en overordnet struktur og i det hele taget udbygge den verden, som karaktererne færdes i, og lave fuldstændige biografier for alle de medvirkende.

Resultatet er indtil videre fire bøger, der som Tolkiens *Ringenes Herre* giver indtryk af at være en del af et meget større og overvældende hele. En verden med en historie, egen flora og fauna og indre logik, der bestemmer, hvordan tingene udvikler sig. Rowling ved meget mere, end hun nogensinde vil fortælle læserne, og derfor får hendes skaberværk en sjælden dybde, som man som læser får mulighed for og lyst til selv at bygge videre på.

Harry Potter-bøgerne er muligvis ikke stor litteratur – som det af kritikere er blevet anført adskillige gange – men de fungerer på deres egne præmisser, og fordi Rowling lægger så megen energi og hjerte i historierne. Det er bøger, som hun selv gerne ville læse, har hun sagt, og i den ånd er de blevet til. Man kan argumentere for, at Tolkien gjorde det mere originalt og og dybt i *Ringenes Herre*, men ingen kan fornægte Rowlings opfindsomhed og hendes evne til at forene det fantastiske med det dagligdags, så det er genkendeligt.

I så henseende er hendes forfatterskab mere i familie med C.S. Lewis' Narnia bøger, Lewis Carrolls *Alice i Eventyrland*

og L. Frank Baums *Troldmanden fra Oz* – med den forskel, at Rowlings magiske verden trods alt eksisterer side om side med mugglernes verden – meget af humoren kommer fra sammenstød mellem de to verdener – man skal bare være troldmand eller heks for at se den.

Som Rowling formulerer det, så skal Harry Potter-bøgerne "helst være fulde af overraskelser, men jeg har bestræbt mig på at sikre, at de udvikler sig på en realistisk måde. Figurerne får lov til at træde ud af deres rolle og afsløre skjulte sider af sig selv, for sådan gør almindelige mennesker af og til."

Og hvor Lewis skrev på sin egen skabelsesberetning, og Carroll og Baum leverede allegorier over et moderne, absurd samfund og magtens væsen, så er Rowlings erklærede formål – som Tolkien, selv om der siden er læst meget ind i hans tekster – at give eventyret plads til at ånde og leve og først og fremmest underholde på begavet vis og i anden række fortælle opbyggelige, moralske historier om mennesker som os selv. "Når jeg skriver, forsøger jeg ikke at give udtryk for en bestemt anskuelse eller fortælle om tilværelsens dybere mening," har hun sagt.

Fantasygenren har dog altid været et godt sted at vende og dreje mange af de grundlæggende tanker om livet, døden og maskinerne, som vi mennesker går og tumler med. C.S. Lewis mente, at Paradis ventede ethvert menneske, som havde brugt sit liv i det godes tjeneste. Og teknofoben Tolkien, der havde været vidne til Første Verdenskrigs rædsler, før han skrev sine bøger, troede på eventyret og på, at selv små skabninger kan udrette store ting.

"Litteraturens udtryksformer følger en bølgebevægelse med det realistiske og det eventyrlige som yderpunkter, og nu har vi igen opdaget, at vi ikke kan forstå verden gennem realismen alene," sagde Anne Scott Sørensen, lektor ved Institut for Litteratur, Kultur og Medier på Syddansk Universitet, for et par år siden til Information. "Fantasygenren kan iscenesætte stemninger og følelsesmønstre, der er knyttet til det moderne, og som ligger bag den virkelighed, realismen kan fremstille. I de sidste år er vi blevet mere interesserede i at forstå, hvad ondskab er, og fantasy tilbyder en mulighed for at handskes med det ondes realitet."

I fantasy er det på grund af den urealistiske, tiltalende ramme muligt at sætte begreber som godt og ondt hårdt op over for hinanden, stille de store, indlysende spørgsmål og operere med arketyper, uden at det behøver blive for sentimentalt, overfladisk eller moraliserende. Fantasy er næsten per definition eskapistisk og mere appetitlig end socialrealisme, hvorfor et firkantet budskab glider lettere ned pakket ind i genrens forførende gevanter.

"Interessen for fantasy er ikke udtryk for et boom, men for en tilbagevenden til en naturlig tilstand," sagde Jakob Stegelmann, vært på DR's *Troldspejlet*, i forbindelse med premieren på den første Harry Potter-film. "Mennesket har behov for eventyr, og det er mig en gåde, hvordan meningsdannerne i de sidste 30-40 år har kunnet bilde folk ind, at økonomi og betalingsbalance og partilederrunde er det, som livet virkelig handler om. Hvorfor er eskapisme sådan et negativt ladet ord? Hvis man kun lever i det socialrealistiske lag, det som 60'erne og 70'erne definerede som den virkelige virkelighed, går man jo bare glip af en hel masse. Fantasy og eventyr leverer de andre dimensioner."

Katarsisk effekt. Hvorfor lige Harry Potter-bøgerne i den grad tiltaler voksne

mennesker, er der også blevet spekuleret en del over. Måske har det at gøre med, at man i en kaotisk og kompleks og uoverskuelig verden, hvor begreber, traditioner og nationer er under opløsning, på sin vis kan finde orden i Harry Potter. Den urgamle kamp mellem godt og ondt skildres bemærkelsesværdigt utvetydigt, og selv om der optræder rådne æbler iført tilforladelig maske, er det ikke svært at vælge side. Sammen med Harry gennemlever vi en konflikt, som synes umulig og uløselig, og sammen med ham oplever vi, at selv når tingene ser værst ud, så er der en vej, og det giver os håb: Når Harry kan, så kan vi også.

Adjunkt fra RUC Kenneth Hansen skrev i december sidste år en kronik i Information om voksne menneskers fascination af både Harry Potter og *Ringenes Herre*. "Et bud kunne være, at vi i vores computeriserede del af verden har brug for en ny form for fortolkningsstøtte. Vi føler os måske selv som den halvhøje Frodo, uden overblik og omgivet af magiske og voldsomme kræfter, og vi føler os måske selv som Harry Potter, troldmandens nye lærling, der prøver sig frem for at finde knappen på tryllestaven, den hemmelige dør eller den næste tryllerem-se. Over for virkelighedens teknologiske vidundere bliver vi som børn igen: På én gang sårbare og nysgerrige."

Det er måske nok lidt voldsomt at læse så meget ind i Harry Potter-bøgerne, men god og spændende underholdning hænger jo også ofte sammen med, at karakterer, som alle kan identificere sig med, bliver placeret i farefulde situationer, således at vi alle kan ånde lettet op, når de slipper levende fra det. Det har en katarsisk effekt.

Infantilisering af voksenkulturen.

Interessant er det, at det er i sammenligningen med andre fantasy-forfattere, at kritikken af Rowling tager fart. "Ikke andet end Disney-tegnefilm skrevet i ord," lød en dom over Rowlings værk i ugerne op til udgivelsen af *Harry Potter og Flammernes Pokal* i sommeren 2000. Og i et nogenlunde samtidigt essay i New York Times slog William Saffire med syvtommersøm fast, at Harry Potter-bøgerne ikke er egnet læsestof for voksne.

"Dette er børnebøger," skrev Saffire blandt andet. "Deres bedrift er, at deres helts magiske charme har fanget en verden af børn og indpodet læsevaner i præteenagere, som ellers ville blive forført af voldsomme, interaktive spil. At få børn til at læse er ingen lille ting, og Rowling har forsynet dem med en nøgle til alfabetisme."

Saffire skriver videre, at problemet med, at voksne køber bøgerne, ikke til deres børn, men til sig selv, er, at det fører til "en infantilisering af voksenkulturen, et tab af fornemmelsen for, hvad en klassiker virkelig er." Saffire holder Harry Potter-bøgerne op mod allegoriske, fantastiske fortællinger som *Alice i Eventyrland* og *Huckleberry Finn* og konkluderer, at Potter-historierne ikke er i besiddelse af en lignende kompleksitet og dybde. Og han slutter af med at sammenligne Rowlings bøger med Snurre Snup-tegnefilm. Det er måske nok god underholdning, men "prisværdig kultur er det ikke; ikke meget andet end spild af voksen tid."

Med ét slag har William Saffire så at sige afvist, at populærkulturen har nogen større artistisk, samfundsmæssig betydning; at Chuck Jones' og Tex Averys smågeniale tegnefilm fra 40'erne og 50'erne ingen reel værdi har ud over underholdningsaspektet; og at Rowlings bøger ikke er stort andet end en velfungerende konstruktion, som kapitaliserer på børn

og voksnes hang til kulørt eventyr.

Men ligesom Jones og Averys film ofte er elegante studier i anarkisme og opfindsomhed, så giver Rowling ikke bare børn en nøgle til læsningens mysterier. Hun giver dem også mod på at læse sig videre gennem verdenslitteraturen, først Harry Potter, siden Lewis Carroll, Tolkien, Shakespeare og Homer. I sig selv tilbyder Harry Potter også ungerne en nøgle til deres eget liv. Det er blandt andet gennem bøger, tv og film, at børn af i dag lærer at tackle de udfordringer, som de stilles over for i en tidlig alder. Med stilheden, når der læses, kommer også eftertænksomheden, og fantasien stimuleres af Rowlings levende sprog, som tillige kræver, at man selv sætter billeder på og måske oven i købet begynder at digte videre.

Hos Rowling er ungerne godt underholdt og får samtidig at vide, at det er ok at være lidt splejset og kikset – at det oftere end ikke kommer an på det indre og ikke det ydre. Det lyder klichéagtigt og turde være indlysende, men kun for en voksen, som har vidst det, siden han eller hun som barn fik det at vide de første 100 gange. Og nok så vigtigt, så giver Harry Potter også forældre og børn indbyrdes og børn imellem noget at tale om. Hele dette eventyrlige univers er blevet et samlingspunkt for familien og et fixpunkt for en generation, der ellers har været splittet af et flimrende mediebillede, der stikker i alle retninger.

Kunst antager mange skikkelser, og selv om det er et svært begreb at håndtere og ikke skal klistres på hvad som helst – heller ikke på J.K. Rowlings bøger om Harry Potter, hvilket ingen mig bekendt har gjort endnu – så kan man formulere det således, at hendes kunst er, at hun med skrevne ord alene har formået at sætte verden næsten i stå. Og William Saffire tager Harry Potter-fænomenet til indtægt for en udvikling, som bøgerne måske i virkeligheden er med til at modvirke.

Man kan spekulere over, om Harry Potter ville være blevet så overvældende et fænomen, hvis ikke massemedier og internettet havde skubbet det ud i alle verdenshjørner. Men ingen tvivl om, at kvaliteterne ligger i Rowlings ord, ikke i den massive markedsføring, som først er kommet til hen ad vejen, hvor succesen har vist sig at være mere end solid.

I den forbindelse er det også værd at notere sig alle de fantasyforfattere, som indtil nu har levet et liv i relativ ubemærkethed, og som med Rowlings succes er blevet kastet ind i jagten på den næste fantasysucces. Forfatteren Phillip Pullman, som mange mener er bedre end Rowling, skulle nok have klaret sig med sin poetiske trilogi om pigen Lyra, men Eoin Colfers letfordøjelige, men underholdende fastfood-serie om Artemis Fowl ville nok ikke være nået til Danmark, havde det ikke være for Harry Potter, ligesom et par danske fantasydebutanter på Harrys konto nok har fået en del mere opmærksomhed for deres forsøg i genren.

Opfordring til satanisme. Vi lever i en tid besat af alt, der har med det alternative, okkulte og overnaturlige at gøre, og man kan spekulere over, om den besættelse har sin del af ansvaret for at Harry Potter-bøgerne er blevet så populære. Traditionelle, organiserede religioner kan ikke længere fastholde store menneskeskarer, og i vores søgen efter en mening med tilværelsen vender vi os mod det alternative. Nok er vi individualister, men vi kan også godt lide, at der er en større sammenhæng, at der ligger en eller anden styrende kraft bag det hele. Og hvad er så mere fascinerende end en parallelverden, hvor

hekse og troldmænd og drager hører til dagens orden?

Hvis man altså spørger mig og ikke de kristne grupper, som især i USA har taget afstand fra Harry Potter og al hans væsen. Det er ikke usædvanligt, at bøger med angiveligt kontroversielt indhold – sex, vold, misbrug og grænsesøgende adfærd – søges bandlyst fra amerikanske skolebiblioteker og pensum i folkeskoler og på gymnasier. Puritanske, politisk korrekte interessegrupper med Gud som en selvbestaltet ret på deres side har ofte held med at få den slags presset igennem og skeler sjældent til, at der kan være tale om opbyggelige historier eller stor kunst. Retter det sig ikke efter de uskrevne regler, må det væk.

At Harry Potter set med deres fedtede briller skulle være af det onde er svært at forestille sig, men ikke deto mindre mener mange konservative kristne, at det er direkte farligt for børn og unge i den påvirkelige alder at læse om en dreng, der er troldmand og lever i en verden, hvor okkulte fænomener er en del af hverdagen. De synes at mene, at bøgerne er en direkte opfordring til synd og satanisme, og jo større Harry Potter er blevet, jo mere forskrækkede har de kristne vagthunde galpet op.

Heldigvis har Harry Potter også sine forkæmpere i det kristne miljø, der tager afstand fra de mest rabiate udsagn, og selv har J.K. Rowling udtalt, at "jeg har nu mødt tusinder af børn, og ikke en eneste gang er der kommet et barn hen til mig for at sige, 'frøken Rowling, jeg er så glad for at have læst de bøger, fordi nu vil jeg gerne være heks."

På National Coalition Against Censorship, NCAC's, hjemmeside kan man finde en artikel af forfatterinden Judy Blume, hvori hun imødegår den kritik og trussel om bandlysning, som er blevet J.K. Rowling til del, og som Blume selv har oplevet: "Den virkelige fare ligger ikke i bøgerne, men i at grine af dem, der gerne vil forbyde dem," skriver Blume, der er medlem af NCAC's rådgivende organ.

"Protesterne mod Harry Potter følger en tradition, som er vokset siden de tidlige 1980'ere, og som ofte får skolerektorer til at ryste af frygt, der gives videre til lærere og bibliotekarer (...) Min mand og jeg kan godt lide at tænke på dengang, vi var ni år og læste os gennem L. Frank Baums Oz-serie, bøger fyldt med troldmænd og hekse. Og ved du, hvad disse undergravende fortællinger lærte os? At vi elskede at læse. Den gang drømte jeg om at flyve. Jeg var måske nok lille og magtesløs i virkeligheden, men i min fantasi var jeg i stand til at drøne derudaf."

En franchise er født. Der gik naturligvis ikke lang tid, fra Harry Potter slog igennem, til Hollywood viftede med checkhæftet. Det var Warner Bros. som løb af med den potentielt mest lukrative filmaftale siden *Ringenes Herre* – som i øvrigt allerede lå hos New Line Pictures, et af Warner Bros.' datterselskaber. Med Steve Kloves hyret til at skrive manuskriptet, syntes i hvert fald den del af sagen ordnet på fornuftig vis. Kloves har blandt andet skrevet og instrueret *The Fabulous Baker Boys* (*De fabelagtige Bakerboys*) og leveret manuskript til Curtis Hansons Michael Chabon-filmatisering *Wonderboys* – to dejlige film, der ikke mindst viser Kloves som en mand med humor og sans for gode replikker og velskabte karakterer og evnen til at behandle andres materiale med respekt og verve.

Først blev Steven Spielberg nævnt som mulig instruktør, men han takkede snart nej, angiveligt fordi J.K. Rowling havde betinget sig en vis indflydelse over sine ka-

rakterers og sit univers' fremtoning på lærredet, hvilket ikke ville have givet denne popcornfilmens auteur meget manøvrerum. Siden blev både Wolfgang Petersen, Alan Parker, Brad Silberling, Terry Gilliam, Rob Reiner og Peter Weir bragt på banen. Men jobbet gik til Chris Columbus, hvilket man mandens c.v. taget i betragtning godt kunne undre sig lidt over. Columbus er en af teen- og komediemesteren John Hughes' protegeer og lavede udmærket familieunderholdning med *Home Alone* (*Alene Hjemme*) 1+2 og *Mrs. Doubtfire*, men viste siden en hæslig, oversentimental side af sit talent med *Stepmom* og *Bicentennial Man* (*Robotmennesket*).

Ifølge sit eget udsagn fik Columbus jobbet, fordi han svor at være tro mod forlægget. Som han sagde i et interview med Politiken lige inden premieren på den første film, *Harry Potter og De Vises Sten*: "Jeg har hørt, at nogle ville lave en computeranimeret film, andre ville overføre historien til USA og lade børnene være amerikanske, men for mig er alle disse tanker det rene blasfemi. Harry Potter-historien foregår i England, og alle roller skal spilles af britiske skuespillere. Der er tale om så stor litteratur, at der ikke må pilles ved de fundamentale ting."

Samarbejdet mellem Columbus og J.K. Rowling var tæt, og forfatteren blev taget med på råd omkring mange ting, ikke mindst med hensyn til castingen af de rigtige skuespillere til voksenrollerne, hvilket endte med en regulær kongerække af britisk talent: Blandt andet Robbie Coltrane som Hagrid, Richard Harris som Dumbledore, Alan Rickman som Snape og Maggie Smith som en anden af Hogwarts lærere, professor McGonagall.

Sværere var det at finde de tre børn, som skulle spille Harry, Ron og Hermione. En international eftersøgning blev sat i gang og efter mange lange måneder og endnu flere rygter blev det offentliggjort hvilke tre ukendte børn, der skulle spille rollerne: Daniel Radcliffe som Harry Potter, Rupert Grint som Ron og Emma Watson som Hermione.

Resultatet var en første film, der ganske rigtigt forblev loyal mod forlægget og begejstrede de unge fans, men som havde svært ved at løfte sig som filmisk fortælling. Historien skulle introducere hele universet og sprang fra højdepunkt til højdepunkt, mens filmskaberne og effektfolkene havde travlt med at vise, hvad de kunne. Bedre blev det et år senere, i november 2002, med den anden film, også signeret Columbus og Kloves, hvor plottet har fået et bedre flow og tilmed en mørkere tone med den hævngerrige Voldemort lurende i kulissen i et forsøg på at dræbe Harry Potter og udrydde mudderblodet – betegnelse for mennesker, der er halvt troldfolk, halvt almindelige mennesker – på Hogwarts.

Begge film tjente selvfølgelig styrtende med penge – hvilket måske ikke er så underligt med et født millionpublikum – og selv den årligt tilbagevendende konkurrence mellem Harry Potter og Peter Jacksons monumentale *The Lord of the Rings*-filmtrilogi – Harry Potter kommer i november, *Ringenes Herre* i december – synes ikke at komme nogen af filmene til skade, måske har det snarere genereret omtale, interesse og dermed øget indtjening for begge franchises. De to filmserier er nået op på adskillige hundrede millioner dollars i omsætning, og sålænge der er sorte tal på bundlinjen – også sikret gennem dvd salg og merchandiseaftaler – så fortsætter i hvert fald Harry Potter med også at hjemsøge os i sin filminkarnation. Og skulle Daniel Radcliffe i titelrollen,

som det allerede er blevet nævnt, komme til at se for gammel ud, så er der intet til hinder for, at man kan finde en anden skuespiller til rollen.

Den tredje film, stadig med Radcliffe, skulle få premiere til november i år og er instrueret af mexicanske Alfonso Cuaron, der fornylig gav os den charmerende coming-of-age-beretning *Y tu mamá también* (*... og din mor*), og som tidligere har arbejdet med både eventyret og stiliserede universer i *A Little Princess* og Dickens-fortolkningen *Great Expectations*. Manuskriptet er også denne gang begået af Steve Kloves, mens Chris Columbus altså har valgt at forlade den ikke just synkende Harry Potter-skude – på trods af at han lige efter færdiggørelsen af den første film bekendtgjorde, at han sagtens kunne se sig selv som instruktør af syv film baseret på Rowlings syv bøger.

Allerede definerede universer. Rowling kæmpede i lang tid mod kommercialiseringen af sine bøger ved at nægte at give tilladelse til licenser på merchandise og den slags. Men med salget af filmrettighederne har hun i et vist omfang mistet muligheden for at kontrollere, hvilke produkter der bliver sprøjtet ud i den anden ende. Ikke mindst fordi Warner Bros. i høj grad er afhængig af de lukrative, multimillion-merchandise-aftaler, de forhandlede på plads med spil- og legetøjsfabrikanter, længe inden den første film havde forladt tegnebrættet.

Faren ved at filmatisere en bog, som så mange mennesker kender og elsker, er indlysende, at filmens billeder ikke stemmer overens med læsernes billeder. En af litteraturens styrker, ikke mindst når det kommer til den fantastiske genre, er, at den giver læseren rig mulighed for at skabe egne billeder inde i hovedet. Fantasien kender ingen grænser, og netop i Harry Potter-bøgernes tilfælde er det kun en del af charmen, at man selv forestiller sig, hvordan personer og steder ser ud – med kyndig vejledning fra Rowlings beskrivelser og meget visuelle sprog – og vækker dem til live i sit hoved.

Med to forholdsvis vellykkede og yderst indbringende Harry Potter-film i kassen går kritikken ikke længere på, om Warner Bros. kan løfte opgaven med at bringe Rowlings skaberværk nogenlunde uskadt op på lærredet. Det har de bevist, at det kunne det godt. Snarere er problemet nu, anfører forskere i den slags, at filmene og de uundgåelige computerspil og legoklodser, som er formet i bøgernes og filmenes billede, simpelthen fratager børnene muligheden for selv at være medskabere af universet.

Filmene sørger for at cementere karakternes udseende i vores bevidsthed – har man først set filmene, så er det skuespillerne derfra, man ser, næste gang man læser en af bøgerne – og på computeren gennemspiller man bare filmens handling en gang til uden selv at lægge noget til. Det samme med legoklodserne, hvor det ikke som i min barndom drejer sig om at skabe fra bunden, men samle i overensstemmelse med en vejledning og så lege med figurer og rekvisitter fra genkendelige og allerede definerede universer, som f.eks. Harry Potter eller *Star Wars*.

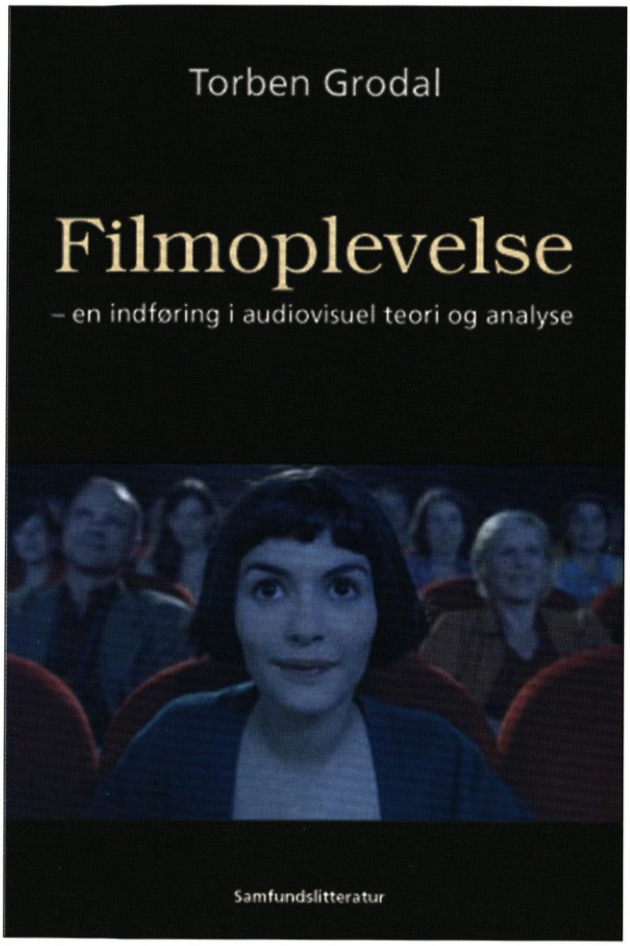
"Harry Potter-bøgerne tilbyder en pause fra en kultur mættet med kommercielle, elektroniske medier," skrev Susan Linn, psykiatrilærer på Harvard, i The Boston Globe for et par år siden. "Børn får mulighed for at bruge deres egen kreativitet, når de interagerer med J.K. Rowlings fantasiverden. De har ikke haft brug for Warner Bros. til at visualisere hendes ord. De har ikke haft brug for en Harry Potter Tryl-

lestav eller et Find Vej til Hemmelighedernes Kammer-computerspil for at nyde historierne. Alt, hvad de har haft brug for, var sig selv og en bog."

Og det var sådan det begyndte: Børnene alene med en bog. Siden blev det til en mediemaskine, der stadig tromler afsted uden at bekymre sig synderligt om, hvad det hele egentlig drejer sig om. Men det gør læserne heldigvis, hvilket de mange forudbestillinger på Amazon.com og Amazon.co.uk synes at være bevis på. De mange millioner fans har ikke glemt, at der står en håndfuld bøger i centrum af al den virak, og måske, når filmene er glemt og legetøjet stuvet af vejen på loftet, J.K. Rowlings Harry Potter-bøger igen og igen vil blive taget ned fra hylden og læst med samme iver og overbevisning, som *Ringenes Herre* bliver det i dag, 50 år efter at de tre bind første gang blev publiceret.

Så vil man med eftertryk kunne sige, at Harry Potter er blevet en klassiker.

Anmeldelser



Den nye filmteoretiske orden

Af Erik Hedling

Torben Grodal, Filmoplevelse – en indføring i audiovisuel teori og analyse. Samfundslitteratur, 2003. 346 s.

I Torben Grodals nye bog, *Filmoplevelse – en indføring i audiovisuel teori og analyse*, fremtræder forfatteren i et lidt nyt lys. Jeg er gennem flere år fortrolig med forskeren Torben Grodal, en brillant filmanalytiker med teoretisk forankring i den kognitive psykologi. De teorier, som Grodal formulerede i sin banebrydende *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition* (1997), har for altid ændret mit syn på, hvordan film fungerer i forhold til tilskueren. I en række skarpsindige artikler - for eksempel om den europæiske kunstfilm eller om pornografi - har Grodal siden yderligere cementeret sin rolle som nyskabende teoretiker på filmens område, alt sammen på højeste internationale niveau.

I den nye bog er det imidlertid lige så meget pædagogen som forskeren, der træder frem. Pædagogisk i en sådan målestok, at *Filmoplevelse – en indføring i audiovisuel teori og analyse*, relativt letlæst som den er, egner sig overordentligt godt som grundlæggende lærebog for filmstuderende, og forskningsmæssigt på en sådan måde, at Grodal har sat sig for i overskuelig form at formulere en videnskabelig teori om hele filmen som fænomen. (Letlæst er dog en mindre overdrivelse, men jeg sigter først og fremmest til det faktum, at samtlige kapitler har enkle og pædagogisk overskuelige sammenfatninger til sidst).

Grodals målsætning at i lærebogsform at kaste et helhedssyn på filmen er naturligvis beundringsværdig. Der findes ganske vist mange, som har gjort dette tidligere; nogle eksempler blandt flere er David Bordwell og Kristin Thompson i *Film Art: An Introduction* (1979), Bruce Kawin i *How Movies Work* (1987) og Bernard F. Dick i *Anatomy of Film* (1978). Et dansk eksempel på et forsøg på mere eller mindre heldækkende filmteoretisk belysning, i dette tilfælde af den filmiske fortælling, er Peter Schepelerns klassiker *Den fortællende film* (1972).

Hvor beundringsværdigt et projekt af denne slags imidlertid end er - det kræver uhørte kundskaber og en hel del analytisk skarphed for en udtømmende redegørelse - så indebærer det også en del vanskeligheder. De holistiske ambitioner kan medføre, at forfatteren får dispositionsproblemer. 'Transportpassagerne', de dimensioner som ikke er af primær interesse for forfatteren og hvor der måske allerede findes højkvalitetsforskning, bliver mindre interessante i sammenhængen. Men disse refererende dele må på en eller anden måde være med

for at de heldækkende ambitioner skal kunne gå i opfyldelse. Følgelig findes der i Grodals bog visse modsætninger mellem de pædagogiske og de forskningsmæssige ambitioner. Undertiden, som i afsnittet om subjektivitet, emotioner og filmlys, er de grodalske argumenter særdeles originale, skarpsindige og gennemarbejdede. Undertiden, som i det lange referat af David Bordwells beskrivelser af forskellige tolkningsstrategier, en redegørelse som foruden i Bordwells egen *Making Meaning* (1989) kommer igen i en mængde bøger om film, er argumenterne allerede velkendte.

Det betyder ikke, at disse mere refererende afsnit savner pointer, kun at de ikke rigtig har samme videnskabelige tyngde. Angående netop Bordwells tolkningsstrategier har Grodal imidlertid en sådan pointe, når han diskuterer den symptomatiske tolkning, at man indlæser fortrængte betydninger. Når man i 30'ernes amerikanske film fremstillede afroamerikanere som komiske underklassepersoner, behøver dette eksempelvis ikke automatisk betyde en bevidst racistisk holdning, blot at man mere eller mindre ubevidst tilpasser sig tidens stereotyper. Netop dette ræsonnement illustrerer Grodals subtile følelesesnuancer.

Gennemgående for hele bogen er Grodals forankring inden for kognitiv psykologi og neurologi og hans lyst til at modificere gængse filmteorier, ikke sjældent ud fra lidt polemisk tilspidsede synsvinkler. Undertiden fejrer han unægtelig intellektuelle triumfer, undertiden tilføres den filmteoretiske debat ikke særlig meget nyt. En triumf er det bestemt, når han allerede i det første kapitel "Filmoplevelse, audiovisuel kommunikation, sansning og filmteknik", kan korrigere selveste André Bazin og dennes teori om dybdefokusfotograferingens demokratiske potentiale. Bazin mente, at film fotograferet i dybdefokus, specielt Welles' *Citizen Kane* (1940), tillod tilskueren selv at vælge fokus i billedet. Dette stemmer imidlertid ikke, hævder Grodal, overens med vores viden om synsprocessen. Mennesket kan ikke både fokusere i dybden og opleve detaljer samtidigt; desuden fokuserer man oftest på handlingen. Således var Bazins teser mest en slags romantisk utopi med æstetisk-normative prætentioner.

Præcis som i *Moving Pictures* går Grodal til angreb på den sociale konstruktivisme, eller "kulturalismen", det vil sige det teoribyggeri som har domineret humaniora og samfundsvidenskaberne i den sidste del af forrige århundrede og som søger alle forklaringer på menneskelig adfærd i de herskende sociale og kulturelle forhold; kulturalismen, påstår Grodal, ønsker, at mennesket ved fødslen er en *tabula rasa*, hvorpå hvad som helst kan skrives (selvfølgelig af ideologiske grunde, kan man tilføje). Grodal fornægter ikke de sociale og kulturelle forholds betydning, men hævder at de ikke kan forklare alt. Vores biologisk nedarvede funktioner er mindst lige så vigtige for vores ageren, og det er en kombination af det sociale og det biologiske som Grodal med sådan overbevisning argumenterer for.

Følgelig viser han i kapitlet "Film og emotioner", hvordan filmen fremkalder følelser hos tilskuerne. Flere af disse følelser er determinerede af vores hjerner og vores nervesystem, ikke af herskende ideologiske vurderinger, og det er naturligvis her, Grodal bliver kontroversiel i forhold til de filmteoretiske paradigmer, der har været dominerende, især dem som udvikledes i 60'ernes politiserede bølger, *Screen*-teorien, Cultural Studies-traditionene, feminismen og den lacan'ske psykoanalyse. Hvad angår kombinationen af de to sidstnævnte er Grodal specielt spydig. Denne tradition, som han beævner psykofeminismen, har gennem sin ensidige fokusering på "kønsorganer" og "seksualitet" forhindret udviklingen af en kritisk forskning om kønsroller. Uanset om man vil polemisere mod Grodal her, kan man imidlertid påpege, at den tilskuercentrerede filmteori som sådan fik et kraftigt opsving i Storbritannien i 70'erne ved, at psykoanalytisk orienterede forskere vendte sig bort fra selve filmen for i stedet forsøge at undersøge tilskuerens reaktioner. Psykofeministerne - f.eks. Laura Mulvey eller Elizabeth Cowie - har så vidt jeg kan se på denne måde væsentligt bidraget til den filmteoretiske udvikling, selv om jeg naturligvis heller ikke helt ubeset køber Mulveys teorier.

Grodals bog kommenterer de fleste af filmteoriens klassiske problemstillinger: filmens relation til virkeligheden, til sproget, til den personlige oplevelse, til fortællingen og fortælleren. At han kan sin filmteori på fingrene behøver næppe diskuteres, og alt illustreres behændigt med en mængde filmeksempler taget fra forskellige genrer og fra forskellige tidsperioder. De film, som Grodal har valgt som eksempler, fra Robert Wienes *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920), Fords *The Grapes of Wrath* (1940) og Mervyn LeRoys *Gold Diggers of 1933* (1933) til Bergmans *Persona* (1965), Coppolas *Apocalypse Now* (1979) og Rob Reiners *When Harry Met Sally* (1989), illustrerer dog en gen-

nemgående strategi i bogen: de ontologiske fundamenter, som Grodal kobler såvel film som tilskuere til, præger alle (fortællende) film uanset genre, fortællestil og tidsalder (af denne grund burde filmene faktisk have haft netop tidsangivelser i bogen). Således mærker man en vis irritation hos forfatteren over for forskere, som har tilskrevet mainstreamfilmen andre karakteristika, dvs. karakteristika som ikke helt stemmer overens med Grodals evolutionære syn på udviklingen.

Grodal argumenterer her f.eks. mod Tom Gunnings og André Gaudreaults analyser af manglende narrativ sammenhæng i tidlig film - såkaldt "cinema of attraction" fra århundredskiftet og 10 år fremad - og koblingen af denne fragmentisering til den gryende modernitet. Desuden affærdiger han kortfattet Justin Wyatts (han kaldes fejlagtigt James Wyatt i bogen) teori om High Concept æstetikken i det moderne Hollywood, dvs. film som igen fokuserer på attraktioner og nedtoner de kausale fortælleforhold. Hvad gælder det første er jeg ikke helt sikker på, hvad det er, Grodal opfatter som problematisk. Er det for eksempel koblingen af de "phantom rides", der var så almindelige i filmens første årtier (billeder fra kameraer monteret på et tog), med århundredskiftets almindelige fascination over for den spirende modernitet og den nye teknologi? Jeg finder selv Gunnings argumentation om "cinema of attraction" virkningsfuld.

Og hvad gælder det andet, så mener jeg, at Grodal tager fejl. Den æstetik, som Justin Wyatt kortlægger i afhandlingen *High Concept: Movies and Marketing in Contemporary Hollywood,* er grundlæggende for mange succesrige Hollywood film, dvs. at hovedvægten lægges på musikalske indslag, spektakulær action, fetichdyrkede stjerneskuespillere a la Arnold Schwarzenegger, intertekstuelle lege og stilistisk ækvilibrisme. Det betyder ikke, at de fortællemæssige sammenhænge 'savnes', men de er ikke lige så meget i centrum for tilskuerens hermeneutiske interesse som for eksempel i en klassisker som Billy Wilders *Double Indemnity* (1944), for nu at henvise til yderligere en af de film, som Grodal anvender som eksempel.

Tag Brian De Palmas *Mission Impossible* (1996). Filmen indeholder tre fantastiske actionsekvenser: indledningens opgør på Karlsbroen i Prag, midterdelens indbrud i CIA-hovedkvarteret i Langley, Virginia og slutningens kamp på højhastighedstoget gennem tunnellen mellem England og Frankrig. Det er action, flot musik (en smart version af Lalo Schifrins tv-tema, forstærket af originalkompositioner af Danny Elfman, fremført af Björk) og tekniske effekter *en masse*. Det, der sker ind imellem, er helt klart mindre vigtigt, og fortællesammenhængen er nedtonet bl.a. i den henseende, at fortællingen helt enkelt ikke synes at hænge sammen - det havde den sikkert gjort i en tilsvarende økonomisk satsning fra den klassiske Hollywood-periode fra eksempelvis 40'erne til 60'erne. Hvad jeg mener er helt enkelt, at logisk kausalitet ikke er lige så vigtig nu som i den klassiske periode. Dengang var det fortællinger, der solgte, i dag er det en hel del andre elementer: Spider Mans flotte kostume, scenerierne i *Ringenes herre*-filmene eller maskineriet i den nye *Terminator*-film. (Jeg noterer, at Grodal i sin affærdigelse af Wyatt henviser til Kristin Thompsons *Storytelling in the New Hollywood* (1999), men jeg mener, at også hun i en vis udstrækning undervurderer Wyatts uomgængelige analyse af den amerikanske samtidsfilm).

Trods denne lidt kritiske diskusion er det netop i det kapitel, som jeg her kommenterer, "Filmtolkning og filmevaluering", at jeg synes, at Grodal begynder at blive allerbedst. Den kognitive psykologi, den konstruktivistiske fortælleteori og neurovidenskaben er ikke længere lige anvendelige, og i stedet vender Grodal sig til den common sense-baserede, knivskarpe og samfundskritiske rationalisme, som han håndterer som få. Her dekonstruerer han æstetiske smagshierakier og kritiske paradigmer med træfsikker logik - kun i ét tilfælde er jeg lidt tvivlende på, hvad der menes. Grodal hævder, at Quentin Tarantinos *Pulp Fiction* (1994) har overlevet Robert Zemeckis *Forrest Gump* (1994), hvad angår popularitet. Hvis jeg kontrollerer, finder jeg dog, at *Forrest Gump* indspillede 673 mio dollar over hele verden, *Pulp Fiction* en tredjedel, eller 212 mio. Hvad findes der for andre kriterier for popularitet end de rent kvantitative?

Den skarpe diskussion, og ikke mindst opgøret med diverse forestillinger om film, fortsætter i det sidste af bogens kapitler, "Film, kultur og samfund". Her gennemhuller Grodal spejlingsteorier af forskellig slags, de tanker som kobler specifikke kunstneriske udtryk til afgrænsede tidsperioder. Ikke uventet finder han disse teorier problematiske, dermed dog ikke uinteressante. Her nævnes f.eks. Fredric Jamesons indflydelsesrige tanker om filmen som udtryk for den "postmoderne historieløshed", noget som Grodal dog kontrasterer med

påpegelsen af, at film har et stort potentiale for at forbedre forståelsen af historien gennem sin evne til med så fysisk håndgribelighed at lade os tage del i det fortidige. Dette er typisk Grodal-territorium, og jeg tilslutter mig helt hans tanker. Alligevel er jeg helt sikker på, at de fleste af mine studenter (for ikke at tale om professionelle historikere) ville være langt mere indtaget i Jamesons mondæne Weltanschaung.

Ligeså brillant i al sin enkelhed synes jeg, Grodal er, når han polemiserer mod såvel Frankfurter-skolen som Cultural Studies-traditionen, hvad angår ideen om, at producenterne af populærkultur har til hensigt at overføre deres egen og dominerende ideologi til forbrugerne. Her modstiller Grodal argumentet, at filmproducenternes ideologiske sværmerier ikke indlysende er i overensstemmelse med deres interesse for at tjene penge. I forlængelse heraf mener Grodal, at den ideologiske overensstemmelse mellem afsender og budskab i en statsfinansieret, europæisk (dansk, svensk, tysk, britisk) produktion er større end i en markedsfinansieret, amerikansk produktion: et amerikansk filmselskab, repræsentant for storkapitalen som det er, fremstiller ofte sig selv i negativt lys. Det er mod storkapitalen, at filmens helt, den store/lille mand/kvinde, går på korstog f.eks. i film med Clint Eastwood, Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Bruce Willis og Julia Roberts (hvad angår den sidstnævnte, tænker jeg naturligvis på Steven Soderberghs *Erin Brockovich*, 2000). Jeg finder Grodals ræsonnement lige så overbevisende som indlysende; alligevel er jeg ikke sikker på, at mine studenter ville have taget disse kætterske tanker til sig helt uden videre - svenske filmkitikere havde bestemt ikke gjort det.

Og her kommer Grodal så til slut til de allermest følsomme filmsociologiske spørgsmål. Hvorfor synes man om en bestemt slags film? Det meste tyder på, at mennesker agerer i egen interesse, dvs. at man påskønner film, der har relevans for og som forstærker ens egen sociale position: gymnasielæreren, som Grodal påpeger, ville aldrig inkludere en film med Jean-Claude Van Damme i det filmrepertoire, som denne nævner for sine omgivelser, og det er usandsynligt, at bredere befolkningslag ville påskønne Kieslowski eller Almodóvar.

Selvfølgelig har Grodal ret, men dette siger han delvis fra en egen ophøjet position, hvor det er unødvendigt for ham, eller for den sags skyld for mig selv, f.eks. at deltage i hetzen på kulturel kapital (Grodals pointe her kan sammenlignes med den situation, som opstod, da radikale forskere i Storbritannien foreslog Frederick Forsyths thriller *The Day of the Jackal* som obligatorisk læsning for britiske gymnasiestuderende - engelsklærerne protesterede naturligvis højlydt mod denne nedvurdering af deres jobstatus). I forbindelse med dette ræsonnement redegør Grodal desuden for en interessant filmsociologisk undersøgelse, hvor forskellige sociale nuancer baseret på erhverv og køn tilskrives en bestemt filmsmag. Selv havner jeg i den privilegerede mands kategori, der har Michael Manns *Heat* (1995) som en af favoritfilmene; det kunne ikke passe bedre (bortset fra det faktum, at jeg ikke arbejder inden for erhvervslivet). Alligevel ved jeg af lang erfaring, at det er meget svært offentligt at diskutere disse spørgsmål i sådanne termer: den sociale status står på spil, og da bliver det ikke sjældent diverse metafysiske motiver - hvad der opfattes som 'fint' osv. - som kommer til at styre argumenterne.

Trods de mindre, kritiske indvendinger, jeg har fremført, er Grodals bog et yderst værdifuldt tilskud i floraen af filmbøger. Den nye teoretiske orden, han er talsmand for, turde helt enkelt være nødvendig for filmvidenskabens overlevelse, hvor svær den end er at beherske - til forskel fra flere andre teorier om filmen går Grodals teori jo slet ikke ud på at privilegere en særlig gruppe. Det er umuligt at udtale sig om visse aspekter af f.eks. synsprocessen, oplevelser og emotioner uden det begrebsapparat og uden de teoretiske kundskaber, som Grodal kan bidrage med. At han desuden er en frisk, rapkæftet, lærd og slagfærdig film- og samfundsanalytiker gør ikke det hele mindre vigtigt. Bogen kan med fordel anvendes i en lang række film- og medievidenskabelige uddannelser. Desuden burde den læses af alle filmkritikere, filmbureaukrater og statslige bevillingsgivere. Det er den til overflod værd.

(Oversat af Peter Schepelern)

Piil på hjernen

Af Christopher Seidelin

Morten Piil: Film på hjernen – 40 års bedste biografoplevelser. Informations Forlag, 2003. 664 s., ill., 368 kr.

Det er gode tider for Morten Piil. Sidste år modtog han en æres-Bodil for sit omfattende arbejde med formidling af dansk film, og i anledning af hans 60-års dag udkommer nu en samling af hans mange filmanmeldelser, primært fra Information. Denne udgivelse ledsages i øvrigt af visninger af 17 af hans yndlingsfilm i Cinemateket i april – alle udvalgt af ham selv og naturligvis beskrevet i *Film på hjernen – 40 års bedste biografoplevelser*, der omfatter hele 308 anmeldelser og 23 øvrige artikler om film, fortrinsvis nekrologer.

De mange anmeldelser tillader Piil at "kaste et strejflys på nogle væsentlige navne i ældre og især nyere filmkunst", som det hedder i bogens forord. Bogen er delt op i 12 afsnit: "Klassikere", "Den nye bølge", "-og andre franskmænd", "Amerikanere", Englændere", "Italienere", "Tyskere", "Svenskere", "Østeuropæere", "- og de andre", "Musikfilm" samt "Danskere", der sorteret efter filmenes instruktører bringer samtidens Piil-anmeldelser. Dermed er udvalget meget bredt. I klassikerkapitlet finder man kritik om alt fra Chaplin over Dreyer til Jerry Lewis og Buñuel, ny bølge-instruktørerne er klogelig skilt fra resten af franskmændene, mens bogens øvrige indhold medtager så forskellige instruktører som Spielberg, Fassbinder, Kiarostami, John Waters, Woody Allen, Nils Malmros og Lasse Spang Olsen. En række instruktører behandles dog mere indgående end andre, men også her viser bogens spændvidde sig: Kieslowski er topscorer med syv anmeldelser fulgt af Spielberg med seks; tredjepladsen deles af Rohmer, Loach, Leigh og Hallström med hver fem anmeldelser og Welles, Buñuel og Widerberg med hver fire og en nekrolog. Man kommer med andre ord vidt omkring, og Morten Piil formår med sit knivskarpe sprog at fastholde sin læser, som vel først lægger bogen fra sig, når han møder en film, han med vilje ikke har set.

Med 308 anmeldte film kommer dette selvsagt til at ske, selv om der primært er tale om de største instruktørers bedste film. Mellem mængderne af Blå Engle, Syv Samuraier, Amerikanere i Paris og Godfathers findes dog pludselig film som Luc Bessons *Atlantis* (1991), Spielbergs *Indiana Jones and the Temple of Doom* (1984, *Indiana Jones og templets forbandelse*), Epsteins *The Times of Harvey Milk* (1984, *Historien om Harvey Milk*), Abrahams' *Hot Shots* (1991), Softleys *Backbeat* (1993), og Birger Larsens *Lad isbjørnene danse* (1990), film som sjældent finder vej til de allerbedstes selskab. Indskuddene af disse store instruktørers små film (eller slet og ret små film) er paradoksalt nok både en styrke og en svaghed ved bogen. Det er umiddelbart sympatisk, at Morten Piil har valgt at medtage dem over andre, mere etablerede kunstværker, men samtidig stikker de underligt ud sammenlignet med de store film, som alt overvejende dominerer bogens udvalg. Ville bogen have været bedre med en ekstra Truffaut-film frem for Lasse Hallströms *ABBA – the Movie* (1977)?

Hermed når vi også frem til *Film på hjernens* overordnede udvælgelsesproblemer. Med sine 664 sider er den en ordentlig moppedreng, der ifølge dens bagside er "et godt supplement til filmlitteraturens opslagsværker og guides". Men bogen *er* i omfang større end Morten Piils egen filmguide over danske film (1998, revideret 2000). Med sit temmelig store udvalg bliver bogen dermed en skitse til en egentlig guide til verdens store film. Havde bogen været dobbelt så stor, var målet nået; havde den været halvt så stor, kunne man have beholdt et strammere fokus, og udelukkende ladet bogen omhandle en række håndplukkede instruktører. I sin forhippethed på at have alt det centrale + lidt af det skæve med, sætter bogen sig lidt mellem to stole. For stor til at beholde fokus, for lille til at have det hele med. Således ender man med at savne en række film, der ville nuancere Piils fine anmeldelser af en instruktørs væsentligste værker. Hans anmeldelser af Triers *Befrielsesbilleder* (1982), *Europa* (1991) og *Breaking the Waves* (1996) er udmærkede, men for et komplet billede savner man *Forbrydelsens element* (1984), *Riget* (1994), *Idioterne* (1998) og *Dancer in the Dark* (2000). Hvorvidt Morten Piil ikke synes om disse film (bogen indeholder jo kun hans "bedste biografoplevelser"), eller han slet og ret bare ikke anmeldte dem i sin tid, fremgår ikke af bogen. Er *Befrielsesbilleder*, *Europa* og *Breaking the Waves* de tre højdepunkter i Triers karriere? Vægtningen af dem antyder det, men det er svært at vide.

Dette synes generelt at være bogens største svaghed. Det er godt med *Skjulte øjne* (1954, *Rear Window*), *A Clockwork Orange* (1971) og

The Sugarland Express (1974), men hvad med *Psycho* (1960), *2001: A Space Odyssey* (1968, *Rumrejsen år 2001*) og *Jaws* (1975, *Dødens gab*)? Om de findes, ville man gerne læse Morten Piils anmeldelser af disse film – positive eller negative.

Flere centrale instruktører lider samme skæbne. Peter Greenaway, Pedro Almodóvar, Tom Tykwer, John Woo, Takeshi Kitano – det er naturligvis umuligt at få alle de store instruktører med, men er det grundet modvilje mod deres film, eller manglende anmeldelser?

På trods af disse mangler indeholder *Film på hjernen* dog masser af pragtfulde anmeldelser. Mange giver lyst til at se med skam endnu usete mesterværker, men bogen lyser for alvor op, når Morten Piil med sin overdådigt spændstige prosa kan beskrive en læsers gamle favorit, med netop de rette ord. Da han i indledningsafsnittets virtuose ræs gennem filmhistorien (på fem sider!) karakteriserer *Citizen Kanes* (1941) indflydelse som "en tidsindstillet bombe, der sprang i slow motion gennem årtierne", virker det så uendelig præcist formuleret, at man må læse afsnittet igen. Flere af disse øjeblikke indfinder sig med f.eks. den noget utilfredse anmeldelse af *The Shining* (1980, *Ondskabens hotel*): "en af disse prætentiøse filmrebuser, der ganske enkelt er for kedeligt og vilkårligt udformede til, at man for alvor fristes til at løse dem", og gennemgangen af *Blue Velvet* (1986): "Der er noget på en gang hudløst sårende og ynkeligt barokt over sadomasochismen i denne film, der aldrig som i f.eks. *9 1/2 uge* vil få damebladslæsere til at kurre af fryd". Så er det vist sat på plads. Morten Piils sprog er aldrig mindre end fremragende, og kritikken altid lødig, sommetider for pompøs (som f.eks. *De største helte* (1996)), men ofte lige på kornet.

Bogen er således fyldt med guld, men måske ikke altid det guld, man kunne have ønsket sig. Et strammere udvalg ville have klædt dens tematiske opbygning, og udeladelsen af en del film føles simpelthen som en mangel. Dette gør ultimativt *Film på hjernen* til et udmærket supplement til familiens filmfreak, men kun for alvor nødvendig læsning for familiens Piilfreak.

Dette synes bogen også at erkende med medtagelsen af et par anmeldelser af film, som tydeligvis ikke har hørt til Morten Piils bedste biografoplevelser: *Independence Day* (1996) – og især – *17 op* (1989). Disse to anmeldelser rammer lidt ved siden af bogens øvrige indhold som stiløvelser i elegant perfiditet, hvor Piil perfekt fremhæver filmenes udsøgte mangler. Disse anmeldelser hører ikke til i denne bog; hvis Piil en dag som en anden Roger Ebert laver en samling af pragtfulde hade-anmeldelser, kan han støve dem af igen.

Afslutningsvis kunne denne (meta)anmelder godt have tænkt sig lidt strammere arbejde fra bogens redaktør. Med en så flot tryksag som *Film på hjernen* føles det lidt unødvendigt, at indholdsfortegnelsen indeholder en del slåfejl – hvem har hørt om filmene *Gooldfinger* eller *Hots Shots*? Samtidig mangler der originaltitler på næsten alle film, og det føles gådefuldt, hvordan Information har kunnet bringe Piils anmeldelse af Roy Anderssons *En kärlekshistoria* (1970, *En kærlighedshistorie*) i 1969 – et år før den fik premiere.

Disse meningsløse småfejl skæmmer lidt en ellers flot hyldest til landets mest drevne filmanmelder. *Film på hjernen* vil ligge flot på enhver filminteresserets natbord og lokke nattesøvnen væk med de mange elegante gennemgange af filmhistoriens store film. En publikation af denne kaliber er helt på sin plads i denne sammenhæng; man må tage hatten af for Morten Piil og kippe med flaget.

Science fiction-filmens ukomplette ABC

Af Kenneth T. de Lorenzi

Søren Thomas: Science fiction film i et halvt århundrede. Frydenlund, 2002. 179 s., ill.

Søren Thomas har med sin bog *Science fiction film i et halvt århundrede* begået en veloplagt og velkommen gennemgang af science fiction-filmens historie i den anden halvdel af det tyvende århundrede. Bogen er delt op i årtier, fra 1950'erne til 1990'erne med et afsluttende kapitel om den sandsynlige fremtid for science fiction-filmen som Thomas ser den (den ser sort ud!). Ydermere har han udvalgt og beskrevet sine 10 yndlingsfilm og har desuden tilføjet en selektiv filmografi med handlingsreferater af de film, han er gået let henover i hovedteksten. Denne semi-kronologiske inddeling fungerer udmærket, med sammenhængende kapitler, der tilbyder ganske flydende læsning. Filmtitler er skrevet med fede typer og det er

en rigtig god idé, men desværre er der ikke tilføjet et egentligt index, hvilket ellers ville have fuldendt læsevenligheden.

Science fiction film i et halvt århundrede er tydeligvis en bog, der er skrevet for fans af genren og den er ofte inspirerende og underholdende. Thomas' overordnede mål med bogen er at beskrive, hvorledes samtiden har præget de forskellige film. Bogen behandler mest amerikanske film, selv om det angiveligt ikke er forfatterens mening at begrænse sig til USA. I den forbindelse virker det lidt for letkøbt at argumentere for science fiction-filmens generelle useriøsitet før 1950'erne ved at henvise til 30'ernes populære cliffhanger-serie *Flash Gordon*. Dette er en bagatellisering af en periode i filmhistorien, der, udover Méliès' pionerarbejder ved århundredets begyndelse, gav genren markante hovedværker som *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) og *Things to Come* (William Cameron Menzies, 1936). At ingen af dem er amerikanske, kunne måske snarere indikere at Hollywood i hvert fald fandt genren uværdig i den første halvdel af århundredet. Under alle omstændigheder er det ikke svært at finde dem, der stadig betragter *Metropolis* som genrens ultimative højdepunkt. Når man desuden påtænker hvor få prægnante sci-fi-film, der blev lavet i den første halvdel af sidste århundrede, virker udeladelsen blot som en spildt mulighed for et mere autoritativt studie.

Thomas' indfaldvinkel til filmenes tematiske indhold er ofte ganske god at få forstand af, men kan også godt blive lidt triviel og trættende i længden. For eksempel når Don Siegels gamle traver *Invasion of the Body Snatchers* (1956) entydigt læses som en parabel over datidens kommunistforskrækkelse, når den nu lige så godt kunne forstås som en (satirisk) advarsel mod McCarthyismens paranoide tankepoliti.

Det helt overordnede problem med Thomas' bog er først og fremmest de mange handlingsreferater, der langt fra ofte nok illumineres af egentlige analyser, udover de mest indlysende samfundsallegorier. Et andet problem er bogens længde; den er simpelthen for kort til at behandle den væsentlige mængde film mere end overfladisk. Dette er især problematisk, hvis man antager at bogen henvender sig til genre-buffs og andre kultister – der fortælles stort set intet, som de ikke allerede ville vide i forvejen. Desuden ved disse fans garanteret også meget mere om de enkelte film end Thomas får nedfældet (hvilket han utvivlsomt også selv gør), altså lige bortset fra enkelte handlingsreferater fra film de måske ikke har set eller ikke kan huske.

Skæve og anderledes film som *Zardoz* (John Boorman, 1974) og *The Man Who Fell to Earth* (Nicolas Roeg, 1976) fortjener også et skarpere kritisk blik end blot at blive afskrevet som "langsommelige, svært forståelige og stærkt prætentiøse." (Herunder regnes sikkert Tarkovskijs poetiske *Solaris* fra 1972 – den nævnes dog slet ikke!). Og at Kubricks mesterværk *A Clockwork Orange* (1972) "sandsynligvis" vakte mere opsigt pga. af sine voldscener end ved sit seriøse og politiske indhold, er en ligeså stærk forsimpling som når Thomas mener at samme instruktørs *2001: A Space Odyssey* (1968) i sin samtid kun interesserede et stenet hippiepublikum "der ikke så filmen på grund af dens dybere perspektiver, men fordi den blev mere fascinerende, hvis man havde indtaget stoffer inden forestilingen." Ikke nok med at dette er en ret grov undervurdering af publikum, det er også for letkøbt at afskrive modtagelsen af disse værker udfra de mest stereotypt højreorienterede opfattelser af såvel hippiekulturen som filmen-som-kunstart.

Beklagelig er også Thomas' annektering af den omsiggribende 'bundlinie mentalitet' hvor man afskriver film, der ikke tjente sig selv ind på åbningsugen som fiaskoer. Der er adskillige eksempler på såkaldte *sleepers* (*2001* er ét) og den amerikanske filmindustris stædige insisteren på højkonceptuelle, umiddelbart genkendelige produkter, er ikke nogen målestok for nogetsomhelst andet end cool cash – varig filmkunst skabes kun sjældent af kalkulerende forretningsmænd. En undtagelse fra denne regel kunne f.eks. være Terry Gilliams *Twelve Monkeys* (1995) som Thomas også har på sin personlige top-ti. Desværre bliver Chris Markers klassiske "fotoroman" *La jetée* (*År nul*, 1962) end ikke nævnt, selvom den endda er krediteret som forlæg. Udeladelser som denne er tæt på at være utilgivelige, men ville have været nemmere at acceptere hvis forfatteren havde begrænset sig til den amerikanske science fiction-film. Et valg som også ville have været det mest logiske, eftersom det øjensynligt er amerikansk kultur, der er hovedfokus for forfatteren.

Så hvem henvender Søren Thomas' bog sig egentlig til? Den er bestemt ikke uden informations- og underholdningsværdi og den er skrevet i et klart, flydende sprog. Dens mere eller mindre sociologiske syn på filmene som afspejlning af deres samtid er interessant, omend lettere overfladisk og under alle omstændighe-

der lidet akademisk. Den ville måske nok egne sig til gymnasieskolen, men skal i så fald suppleres med værker, der behandler Méliès, *Metropolis*, *Things to Come*, *Solaris*, *La jetée* etc., og desuden har nogle andre indfaldsvinkler på filmenes tematiske indhold. Dedikerede genrefans er nok bedre tjent ved helt at søge andre græsgange.

Busters forsvundne verden

Af Christian Monggaard

De pokkers unger – antologi om dansk børnefilm. Redaktion Ulrich Breuning. Høst & søn, 2003. 288 s., ill., 299 kr.

Det var vel kun et spørgsmål om tid, før den kom: Den store bog om dansk børnefilm. Nu har vi gennem de seneste 20 år klappet os selv på ryggen over, hvor gode vi er til at lave børnefilm, og at vi ligefrem har en tradition for det, fordi der årligt er afsat 25 procent af de statslige filmstøttekroner til børne- og ungdomsfilm. Set med de nationalchauvinistiske briller er *De pokkers unger – antologi om dansk børnefilm* kun en understregning af, hvor flot dansk film har klaret sig på den front, også internationalt.

Lidt ironisk synes det måske, at bogen udkommer på et tidspunkt – oktober sidste år – hvor børnefilmen ikke har det for godt, og ungdomsfilmen stort set er afgået ved døden. Familievenlig underholdning med en målgruppe fra 3-93 er sagen nu, og har takket være Regner Grasten været det op gennem 90'erne. Begyndelsen på det nye årtusinde tegner dog lidt bedre end afslutningen på det gamle, hvis man tager Henrik Ruben Genz' Bjarne Reuter-filmatisering *Én som Hodder*, Pia Bovins *Kald mig bare Aksel* og Wikke & Rasmussens musikalske *Flyvende farmor* i betragtning. Men børnefilmen er stadig filmbranchens uægte barn, som har svært ved at blive accepteret som et fuldgyldigt medlem af familien. Det går forrygende godt for dansk voksenfilm, men hvorfor har det ikke smittet af på børnefilmen?

Dansk børnefilm står midt i et vadested, hvor det endnu er uklart i hvilken retning, den i fremtiden vil bevæge sig. Genrebevidst og strømlinet underholdning for børn har fået plads på biografernes repertoire side om side med familiefilmen, mens den mere pædagogisk orienterede børnefilm, som vi har en stolt tradition for, og som stadig har givet os de bedste og mest holdbare oplevelser, nærmest er blevet bandlyst.

På den måde kommer *De pokkers unger* selvfølgelig også på et passende tidspunkt og gør opmærksom på et hæderkronet, men overset område. Inden man giver sig i kast med den omfattende udgivelse, tager man faktisk sig selv i at håbe på, at her er skriftet, som både kan ridse historien op, sætte udviklingen ind i en både samfundsmæssig og filmpolitisk sammenhæng, diskutere styrker og svagheder og i det hele taget kigge fremad mod det, der forhåbentlig snart kommer.

Antologien lykkes dog ikke på alle områder, selv om teksterne belyser mange sider af børnefilmens væsen. Beth Juncker skriver om filmatiseringer og når, gennem analyse af en håndfuld Ole Lund Kirkegaard-film, frem til den desværre langt fra altid, ser man i de fleste filmatiseringer, indlysende konklusion, at det, "film kan gøre med litteratur, når det skal lykkes, er at sætte tolkningen ind, realisere den med de fortællemuligheder, film selv rummer, og dermed skabe en historie, der bygger på egne præmisser."

Tidligere konsulent på området Ulla Hjorth Nielsen gennemgår børnekort- og dokumentarfilmens historie – og det står sørgeligt klart, at der er mere grøde i den end i spillefilmen – mens Henning Mørch Sørensen skriver om "dansk børnefilm 1959-2002 set gennem en etnisk optik". Christa Lykke Christensen fortæller om "piger og drenge i danske børnefilm", og Hans Hansen ser på animationsfilmen, der siden slutningen af 60'erne har gjort stort væsen af sig, ikke mindst takket være Jannik Hastrup. Også musik i børnefilm, børnefilmklubberne og computerfortællinger for børn får hver et afsnit med på vejen.

Historisk når bogen vidt omkring. Ulrich Breuning, der også har redigeret antologien, indleder bogen med et forsøg på at definere børnefilmsbegrebet, en efter min mening lidt futil diskussion, som groft sagt udmønter sig i to begreber: Film om børn og film for børn, hvor børnefilm må siges at tilhøre den sidste kategori og i hvert fald som udgangspunkt prøve at fortælle historier, der taler direkte til børn og ned til dem fra en voksen synsvinkel.

Ellers har Breuning godt fat i børnefilmbe-

grebet og tidlige forsøg i genren, signeret Astrid Henning-Jensen, *Ditte Menneskebarn*, *De pokkers unger*, *Palle alene i verden* og *Paw*. Han skriver sig indsigtsfuldt, kærligt, men ikke ukritisk op gennem årtierne og gør blandt andet holdt i 70'erne og 80'erne, hvor filmen for alvor kom på finansloven og børne- og ungdomsfilmområdet blev tilgodeset med en forholdsvis stor pose penge og en konsulent til at forvalte dem.

Men Breuning gør sig desværre også til talsmand for en problematisk holdning, som præger flere af de øvrige tekster, og som efter min mening står i vejen for en relevant diskussion af dansk børnefilm og dens fremtid. Jeg skrev sidste år en leder i Information, hvori jeg efterlyste mådehold og knap så megen klaphatjubel over dansk børnefilm. Ser man tilbage på de 20 år, der er gået siden Søren Kragh-Jacobsens *Gummi Tarzan* for alvor indvarslede dansk børnefilms guldalder, så er det kun en stor håndfuld af de producerede film, som rent faktisk kan holde til et eftertidens grundige eftersyn. Så hvad har vi egentlig at juble over – gælder det ikke bare om at komme i gang og få lavet flere gode film?

Den kritik tager Breuning til sig, og han bekræfter tilmed vigtigheden af en debat, men afvæbner den samtidig med ordene, "så galt, som Information skriver, står det næppe til." Og så er der ellers lukket for den diskussion. Det samme gør sig gældende for mange af de øvrige fagfolk, som har bidraget til bogen. Knubbede ord bliver indimellem ytret, men udsynet mangler, og man kommer ikke med forslag til, hvad fremtiden eventuelt kunne rumme af gode ting for børnefilmen, og hvordan de gode ting kunne opnås.

Skulle jeg være lidt ondskabsfuldt polemisk, kunne jeg tage bogens manglende kampgejst som et udslag af en malplaceret frygt for at underminere antologiens berettigelse – nemlig som en hyldest til og status over dansk børnefilms bragende succes.

Kun journalisten og anmelderen Kim Skotte og især manuskriptforfatteren Kim Fupz Aakeson, bogens eneste skabende kunstner, tør tage bladet fra munden. Fupz efterlyser hos sig selv og sine kolleger og branchen et mod til at lave anderledes, skæve og udfordrende børnefilm, der i stil med Jesper W. Nielsens *Forbudt for børn* får os til at rejse os i affekt og sige, "det er for galt!" Ligeså Kim Skotte, der veloplagt baner sig kritisk-historisk gennem de seneste 20 års børnefilm, er Fupz af den mening, at der godt må være et vedkommende og lærerigt alternativ til den kulørte underholdningsfilm, drejet efter amerikansk forbillede, og den tandløse familiefilm, som stort set tegner børnefilmrepertoiret lige nu.

Fordi den rå omverden råber så højt, at børnene ikke kan undgå at høre det, er der brug for film til at behandle det, som børnene er vidner til. Det er blandt andet gennem film, at de lærer at forholde sig til deres eget liv og til nogle af alle de barske tildragelser, som livet og verden er fuld af, og der er brug for film, som på en usentimental og ikke konfliktsky, men heller ikke fortvivlet facon tager de emner under behandling.

"Verden fortæller selv, men den gør det i megafon, skrigende, hakkende, uforklaret, blodigt, ufokuseret og ubearbejdet og med masser af ulykkelige slutninger, faktisk alt det vi har mulighed for at gøre anderledes med fiktionen," skriver Fupz blandt andet. "Det er nemlig akkurat det, historierne er til for, at fokusere og bearbejde virkeligheden, så vi kan genkende og dele den, tale om den, have med den at gøre. Give virkeligheden sammenhæng."

Og efter at have efterlyst politisk vilje til at understøtte eksperimenter og film, som ikke nødvendigvis er rettet mod et millionpublikum, slutter han af således: "Vi har brug for at sparke døren ind til nogle af de rum vi ikke benytter os af, osse selvom vi engang imellem vil nøjes med at skæve ind og betakke os. Men måske en forsigtig fod indenfor kunne bringe os et langt skridt videre?"

Som sagt er der meget godt læsestof at hente i *De pokkers unger*. Der er ikke mange sider af børnefilmen som lades uberørt, kunstnerisk, genre- og udtryksmæssigt, politisk, og som opslags- og referenceværk er den værdifuld. Men ud over et mere debatskabende og fremadrettet blik på børnefilmens vilkår, så mangler bogen en tekst, som politisk og økonomisk kunne sammenfatte de skiftende viljer, som har præget området og filmen i det hele taget gennem årene. Og svare på det spørgsmål, som blæser i vinden: Hvorfor vil kun få danske filminstruktører beskæftige sig med børne- og ungdomsfilm?

Bogen er bygget op således, at børnefilmen anskues enten genremæssigt – som spillefilm, animationsfilm, kort- og dokumentarfilm, litterær filmatisering – eller indholdsmæssigt – for det billede, filmene tegner af "de fremmede", skolen eller børnene selv. Det giver overblik over den enkelte genre, men resulterer og-

så i mange gentagelser. Allerede i den indledende tekst gør Ulrich Breuning opmærksom på, at der nok vil forekomme overlap mellem de enkelte tekster, men efter at have læst resten af bogen sidder man lidt træt tilbage med en følelse af at have læst om fixpunkterne i dansk børnefilm, såvel de politiske som de kunstneriske, adskillige gange.

En bedre afstemning af de enkelte tekster ville have afhjulpet det problem og have givet bogen en større afrundethed; nu fremstår den snarere som en række separate tekster om samme emne samlet under én overskrift.

Den naturlige historie

Af Dan Nissen

Mogens Rukov: Festen og andre skandaler. Udvalgte artikler 1992-2002 ved Claus Christensen. Lindhardt og Ringhof, 2002, 249 kr.

Grå eminence, Godfather, Dogmebrødrenes storebror – det har været med ord som disse dagspressen har søgt at bestemme Mogens Rukovs betydning for dansk film. Forståeligt nok, for mens både roserne og tidslerne tildeles folkene bag filmene, så er det ganske sjældent, at en lærer opnår en status og betydning udover de indviedes, dvs. elevernes, rækker. Det siger noget om Rukovs betydning, at Lars von Trier, Thomas Vinterberg m.fl. har brugt og bruger denne lærer i manuskriptskivning som med- og modspiller på deres projekter.

Og ved at læse et udvalg af hans skriverier samlet af Claus Christensen under titlen *Festen og andre skandaler* får man indirekte et godt billede af mennesket og især mentoren Mogens Rukov. Et kantet og generøst menneske, en meget skrivende akademiker, der samtidig synes at sky akademisk systematik og klarhed og hellere formulerer sig antydningsvist i en prosalyrisk stil, der indimellem er rammende og inspirerende, andre gange rent ud tåget. Mest idiosynkratisk bliver han i skriverierne om Mellemøsten, hvor Israel er the good guys og retorikken bliver ulideligt skråsikker – det bør forbigås i tavshed. Det er ganske slående, at han bliver mest præcis og tankevækkende i de to lange interviews med velforberedte interviewere, der spørger til hans tanker om og indsigt i film og dermed tvinger ham til at formulere sine tanker med en præcision, som ikke altid kendetegner hans egne skriverier.

Hvis Rukov skal i bog, så skal den "virke tilfældig, mere lystfyldt, lidt skrabsammen, sådan som det er opstået", skriver han et sted til redaktøren. Men 25 års undervisning i og erfaring med manuskriptskrivning må hobe sig op til mere end lidt skrabsammen, og Rukovs afgørende indflydelse på generationer af filmfolk, der i dag præger dansk film og er med til at skabe dens succes, er uomtvistelig. Det skriftlige resultat kunne have været en bog om filmsprogets poetik og dramaturgi. Den bog eksisterer ikke, men tværs gennem artikelsamlingen tegnes alligevel omridset af en poetik. Kernebegreber, som der vendes tilbage til igen og igen, er "Den naturlige historie", "nøgternhed", "forankringen i det konkrete", ja, det skandaløse som motor, for ikke at tale om udsagnet om, at "Hver gang I har fået en god idé, så prøv det modsatte!".

Begrebet om den naturlige historie udfoldes kun kort som historier hvor vi kender mekanikken, der derfor kan bruges som afsæt for overraskelsen. Årsagen til denne mekanisme er måske, siger han, at man i film rent faktisk ser konkrete mennesker på lærredet og derfor kræver en optræden som genkendes fra virkeligheden. Og for dogmebrødrene gjaldt det samme som for andre banebrydere: filmen kom tilbage til og ud i virkeligheden: Neorealismen, nybølgen, Cassavetes, tidlig Scorsese. Det er ikke banal realisme, men en historie funderet på, ja "forankret i det konkrete", som et af de andre kernebegreber lyder. Fremragende illustrerer Rukov denne konkrethed i artiklen "Psykologi keder mig faktisk", hvor han skildrer arbejdsprocessen for at nå frem til at fremstille en persons psykologi, ikke ved at have det analytiske apparat med hjemmefra og skabe personer over det, men ved at placere personer i et konkret rum, stille dem nogle konkrete opgaver, lade dem møde andre personer – hvorved der gives tilskueren mulighed for at opleve et menneske, en figur, psykologisk.

For Rukov er psykologien ikke en model, et korset, men noget der opstår, når en situation sættes i gang, udspændt indenfor en forms rammer. Og formen og rammerne er ikke snærende, ikke et bånd, men noget der skaber muligheder netop ved at fastlægge en form. Så den naturlige historie er ikke en løs form opstået af et realismekrav, men en historie som udvikler sig naturligt udfra givne præmisser. Og som overrasker, scene for scene.

Et andet sted taler han om Triers nøgternhed og illustrerer det med Triers bon mot fra *Epidemic*-manifestet om, at film skal være som "en sten i skoen" – altså igen noget konkret eller forankret i det konkrete. Triers nøgternhed er også baggrunden for de mange spilleregler, Trier har arbejdet efter. For Rukov er Triers koncepter ikke ideer, men genstande – altså igen noget konkret, naturligt, nøgternt, ligesom dogmereglerne er gode i og med, at de etablerer en ramme, nogle grænser der kan spilles mod.

Her tegner sig omridset af en poetik. Ikke en dramaturgi, men en poetik, ikke en model for hvordan en filmhistorie skal skrives sammen og drives frem, men overvejelser over hvordan personer skabes og karakteriseres, sættes i bevægelse og i forløb. Konsistensen i overvejelserne er tydelig – psykologi er uinteressant, men Rukovs begreber sætter nogle rammer der for læsningen af filmen til forveksling kan ligne en psykologisk læsning om end den i skrivningen har et helt andet og konkret udgangspunkt.

Centrale er også overvejelserne om et filmmanuskript som en slags huskeseddel og for alt i verden ikke et stykke litteratur. Symboler skal bandlyses, siger han et sted og hævder, at et manuskript som har litterære kvaliteter har problemer. *Festen* er selvfølgelig et hyppigt benyttet eksempel og særdeles illustrativt. Her krystalliserede tanker og overvejelser sig på det lykkeligste i en helstøbt film. Det ligner mere end en tilfældighed, at Rukov og Vinterberg med *It's All About Love* faktisk går imod manuskriptlærerens egne dogmer og ikke bare skriver på manuskriptet over 2-3 år, men også laver en film, der er stoppet med metaforer. Det er ikke altid man skal prøve det modsatte, når man har fået en god idé.

KOSMORAMA
Tidsskrift for filmkunst og filmkultur

Indhold

Torben Grodal
Udøde ånder og levende bytte 5

Andreas Gregersen
Todorovs fantastiske tøven 23

Brian Petersen
Skumringszonen 40

Jeppe G. Jensen
Før og efter Tolkien 62

Steen Dalin
Tekniske eventyr 78

Carsten Høgh
Film og eventyr 91

Carl Nørrested
Filmens tryllekunstner 108

Casper Tybjerg
Mod naturens orden 117

Christopher Seidelin
In A Galaxy Far, Far Away 134

Kenneth T. de Lorenzi
Ripleys børn 155

Jesper Andersen
Drømmen om en anden barndom 162

Christian Monggaard
The Trouble with Harry 176

Boganmeldelser

Erik Hedling
Torben Grodal: *Filmoplevelse* 190

Christopher Seidelin
Morten Piil: *Film på hjernen* 194

Kenneth T. de Lorenzi
Søren Thomas: *Science fiction film i et halvt århundrede* 196

Christian Monggaard
Ulrich Breuning: *De pokkers unger* 197

Dan Nissen
Mogens Rukov: *Festen og andre skandaler.* 199