



RASKE KLIPP

En historisk gjennomgang av
actionscenen i Amerikansk film

Av Anders Horvei

Masteroppgave i film- og fjersynsvitenskap

Avdeling for samfunnsvitenskap

Høgskolen i Lillehammer

Våren 2012

F o r o r d

Et år med skriving er godt, og masteroppgaven er ferdig. Det har vært hardt arbeid og tidkrevende, og et stort prosjekt som dette kommer ikke i havn av seg selv. Først og fremst vil jeg takke alle som har inspirert meg og jeg har hatt gode og interessante faglige diskusjoner gjennom de fem årene jeg har studert på Lillehammer.

Først og fremst vil jeg takke min veileder Tore Helseth som har fått meg i land, og alltid gitt gode råd. Uten han så ville det ikke blitt mye til oppgave.

Jeg vil takke foreldrene mine som alltid leser gjennom oppgavene mine og retter språket mitt. Uten dem ville jeg trengt et halvt år til, og det er ikke mange som har foreldre eller andre som kan lese gjennom og rette.

Jeg vil også takke Sindre Opsahl for å ha lest gjennom de siste kapitlene, og hjulpet meg med innholdet og retting. Men først og fremst vil jeg takke han for alle de interessante diskusjonene vi har hatt om actionfilm, actionscenen, film og ikke minst livet. Jeg vil også takke de andre master studentene som har vært på lesesalen, spesielt Alexander og Adrian. Jeg vil også takke Audun Engelstad for et par nyttige Masteroppgave presentasjoner i år, og alle tilbake meldingene jeg fikk fra dem og de andre studentene.

Innholdsfortegnelse

Kapittel 1. Innledning, problemstilling og metode	5
1.1 Problemstilling, avgrensing, utvalg og oppgavens struktur.....	6
1.2 Metoderefleksjon og teoretiske perspektiver.....	9
1.2.1 Kritikk mot Bordwell og hans metode	11
1.2.2 Andre metoder og teoretiske perspektiv.....	13
1.3 Hva er filmstil?.....	14
1.4 Action og actionfilmen	15
1.4.1 Actions scenen	15
1.4.2 Actionfilmens historie	17
Kapittel 2. Den klassiske Hollywood-stilen og actions scenen	20
2.1 Kontinuitetssystemet	21
2.2 Lydfilmen	24
2.3 Nye innovasjoner og stilistiske trekk	27
2.4 Avslutning	29
Kapittel 3. Den post-klassiske stilen og actions scenen	31
3.1 Fra klassisk til post-klassisk film	32
3.2 Den post-klassiske stil.....	33
3.3 <i>Bonnie and Clyde</i> og begynnelsen på en voldelig estetikk	35
3.4 Sam Peckinpah og montasjeklippingen.....	36
3.5 <i>Dirty Harry</i> og actionfilmens utvikling.....	42
3.5.1 Andre stiler og trender som førte til den dagens actionfilm	44
3.6 Post-klassisk Hollywood og biljakten	45
3.7 Tilslutt en liten anmerkning om James Bond-filmenes innflytelse	52
3.8 Avslutning	52
Kapittel 4. Actionfilmens dominans og MTV-estetikken	53
4.1 Intensivert kontinuitet.....	54
4.2 <i>Lethal Weapon</i> og den første stilistiske trenden.....	55
4.3.1 John McTiernan.....	64
4.4 MTV og reklamefilm estetikken	67
4.5 Andre grunner for intensivert kontinuitet.....	70

4.6 Avslutning	71
Kapittel 5. Hvordan den digitale revolusjonen og den asiatiske innflytelsen forandret actionscenen	73
5.1 Den digitale revolusjonen og actionfilmen.....	73
5.2 Hong Kong-innflytelsen	76
5.2.1 John Woo og Hong Kong-regissørenes inntog til Hollywood	77
5.2.2 Jackie Chan kommer til Hollywood	81
5.2.3 Wire fu, Jet Li og Hong Kong-koreografer	84
5.3 <i>The Matrix</i> og hvordan den digitale revolusjonen og asiatiske innflytelsen forandret actionscenen	85
5.4 Avslutning	88
Kapittel 6. Actionstil i Hollywood-actionfilmen siden 2000.....	89
6.1 Actionfilmen siden 2000 og den generelle utvikling.....	89
6.2 Paul Greengrass og det håndholdte kamera.....	91
6.3 Tony Scott – På vei mot en «avant-garde» actionfilm?	97
6.4 Michael Bay og videreføring av 90-tallets action-estetikk.....	102
6.5 Zach Snyder og den stiliserte actionstilen	106
6.6 Action og superhelt-filmer	109
6.7 <i>Gamer</i> og post-kontinuitet.....	113
6.8 Avslutning	116
Kapittel 7: Konklusjon og oppsummering	119
7.1 Oppsummering	119
7.2 Konklusjon	122
7.2.3 Alternative stiler	125
Litteraturliste:	128
Filmografi:	131
Vedlegg: Bilder.....	143

Kapittel 1. Innledning, problemstilling og metode

I de siste 15 årene har flere kritikere lagt merke til en spesiell utvikling i dagens actionscene. I sin filmanmeldelse av Michael Bays *Armageddon* (1998) skriver Todd McCarthy at «director [Michael] Bay's visual presentation is so frantic and chaotic that one often can't tell which ship or characters are being shown, or where things are in relation to one another» (McCarthy 1998:38). Det samme har David Bordwell lagt merke til, og i *The Way Hollywood Tells It* (2006) spør han om den raske klippingen har ført til et «postclassical»breakdown of spatial continuity?» (Bordwell 2006:123) Bordwells poeng er at actionscener som de McCarthy påpeker i sin anmeldelse av *Armageddon*, har ført til actionscenen har blitt uforståelige, altså at det har blitt vanskelig å forstå hva som skjer.

Mange mener at det har blitt verre de siste årene med den håndholdt kamerastilen til Paul Greengrass, som mange kaller for «shakycam» på grunn av de urolige kameraene. Men også andre regissører som Tony Scott tar stilen slik McCarthy beskriver til det ekstreme. Samtidig som jeg begynte å skrive den oppgaven kom det i sensommer flere videoessay om dagens actionscene og problemet med den. De stilte også spørsmålet om det er en ny actionstil, en stil flere av dem kaller for «chaos cinema»¹. Mens David Bordwells *intensified continuity* er en videreføring av det klassiske kontinuitetssystem, mener flere at dagens actionstil er et brudd på kontinuitetsprinsippet. Steven Shaviro (2010) kaller det for *post-continuity* (Shaviro 2010:123).

Denne oppgaven kommer ut fra min egen personlige frustrasjon med actionscenen i dagens actionfilm. Spesielt ble jeg frustrert av den siste James Bond-filmen, *Quantum of Solace* (2008), hvor det var klippet så raskt at jeg hadde vanskelig med å nyte actionscenene. Det var ikke bare klippet veldig raskt, det ble også brukt mye nærbilder, og actionscenene følte fragmentert ut. Spesielt den innledende biljakten følte mye som en bilreklame (uten de totalbildene som viser hvor flott bilen er). Jeg fikk aldri sjansen til å nyte noen av bilde komposisjonene eller selve actiondelen. Samtidig må jeg stille meg spørsmålet om hva slags effekt dette gir. Jeg vet det er en biljakt fordi jeg kan høre det er en biljakt, og jeg ser fraksjoner av noe som minner meg om en biljakt. Narrativt sett vet jeg at James Bond blir jaktet på av noen som prøver å drepe ham, og at han tilslutt kommer seg unna. Men på andre måter mister den sin funksjon som en actionscene når jeg ikke klarer å føle spenningen fordi jeg har vanskeligheter for å forstå hva som skjer, og

hvem de som jakter han er. Mens biljaktklassikere som *Bullitt* (1968) og *The French Connection* (1971) var flinke med å sette opp flere mindre hindringer for vår helt og bygge opp spenningen, er det vanskelig å få noe slikt ut av biljakten i *Quantum of Solace*.

Quantum of Solace er et ekstrem tilfelle og representerer ikke nødvendigvis alle actionscener i dagens amerikanske film. Samtidig viser den en økende trend med rask klipping og mye bruk av nærbilder slik en finner i mange actionfilmer i dag. Dette er ikke nødvendigvis en dårlig trend, ettersom actionscener alltid har vært raskt klippet. Jeg har ikke problemer med å få med meg hva som skjer i *Lethal Weapon* (1987) eller *Die Hard* (1988), og de er begge raskt klippet. Men det er noe problematisk med dagens actionscener. Det er ikke bare den raske klippingen. Det er også noe med utvelgelsen av bilder, bildekomposisjon og hvilke utsnitt de har, samtidig som kamerabevegelsene har blitt mer ekstreme. Hvordan og hvorfor har det blitt slik? Har dette skjedd gradvis over tid, eller har det plutselig oppstått de siste 15 årene? Finnes det en ny stil a la «chaos cinema» og post-continuity? Dette er noe jeg vil forsøke å finne ut.

1.1 Problemstilling, avgrensing, utvalg og oppgavens struktur

Utgangspunktet med min oppgave er *en historisk gjennomgang av actionscenens utvikling i amerikansk film*, der målet mitt blir å finne ut hvordan og hvorfor dagens actionscene er blitt slik den er. Ved å sammenligne den med actionscenen de siste 40 årene og se på hvordan actionscenen har utviklet seg, vil jeg undersøke hvordan actionscenen er blitt slik den er, og forhåpentligvis har jeg noen svar på hvorfor. Min oppgaves problemstilling er:

Hvordan og hvorfor har actionscenene i dagens Hollywood-film utviklet seg til slik som den er i dag, og finner vi noen av de dagens stilistiske trender i tidligere perioder?

Et av problemene jeg fikk med oppgaven min var hvordan jeg skulle avgrense det. Den begynte som en undersøkelse av actionscenen siden 2000, men jeg oppdaget fort at jeg trengte et sammenligningsgrunnlag, og å spore opp når stilene begynte. Det ble naturlig å se på den såkalte post-klassiske periode som er fra rundt 1966. For eksempel avgrenser David Bordwell den klassiske Hollywood-perioden til 1960 med boken *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960* (1985), mens Barry Langford setter årstallet på 1966 i boken *Post-Classical Hollywood* (2010). Geoff King setter ikke noe bestemt årstall i *New Hollywood Cinema* (2002), men begynner med *Bonnie and Clyde* (1967). For meg ser det ut som at 1966 kanskje er

det naturlige årstallet å starte med. Det er da den post-klassiske Hollywood perioden virkelig begynner, selv om Bordwell problematiserer bruken av uttrykket post-klassisk i *The Way Hollywood Tells It* (2006), og mener at det er en videreføring av den klassiske stilen. Bare mer intensivert (Bordwell 2006:4).

Bruken av begrepene post-klassisk Hollywood, og New Hollywood får først og fremst mening i forhold til den klassiske Hollywood-filmen. Derfor var det nødvendig også å gjøre rede for det klassiske kontinuitetssystem i Hollywood fram til rundt 1960. Dette kapittelet ga meg også sjansen til å forklare noen viktige teknikker og begrep som kommer til å bli brukt senere, samtidig som jeg også ser på noen eksempler på tidlige actionscener, noe som gir meg et sammenligningsgrunnlag med de senere stilene. Den klassiske Hollywood-delen er imidlertid kort. Jeg har delt den post-klassiske perioden opp i fire perioder, og jeg tar for meg kun de viktigste stilene som vi også kan se spor av i dagens actionscener.

Kapittel 1 er innledning, problemstilling, metoderefleksjon, teoretiske perspektiver, og definisjon av stil, action og actionfilmen.

Kapittel 2 handler om det klassiske Hollywood-filmen og actionscenen. Jeg har i hovedsak delt in den klassiske Hollywood-filmen fra 1917-1960. Dette kapittelet vil ta for seg den stilistiske utviklingen i denne perioden. Jeg vil redegjøre for hva det klassiske kontinuitetssystem er, og hvordan utviklingen av dette systemet påvirket actionscenen. I kapittel 2 om den klassiske Hollywood-stilen bruker jeg eksempler fra *Our Hospitality* (1923), *The Adventures of Robin Hood* (1938). Jeg bruker også *Spartacus* (1960) for å vise hvordan widescreen ble brukt i actionscener i den klassiske Hollywood-stilen. Alle eksemplene er forholdsvis korte, og ettersom jeg fokuserer på actionscener blir ikke analysene omfattende. Filmene er mer eller mindre tilfeldig valgt ut. *Our Hospitality* valgte jeg ut fordi jeg ville ha et Buster Keaton-eksempel på grunn av hans type action. *The Adventures of Robin Hood* har jeg valgt fordi den er en kjent film, som jeg personlig liker godt, samt at filmen passer inn i actioneventyrtradisjonen. *Spartacus* valgte jeg hovedsak fordi den ble brukt i et eksempel i *New Hollywood Cinema* (2002), og jeg trengte en film som brukte widescreenformatet godt.

Kapittel 3 tar for seg den post-klassiske stilen mellom 1966 og 1980. I dette kapittelet ser jeg på hva Hollywood-renessansen gjorde med actionscenen, Sam Peckinpah sin montasjestil, *Dirty*

Harry, og hvordan den moderne actionfilm ble til og post-klassisk biljakter. I kapittel 3 bruker jeg *Bonnie and Clyde* som et kort eksempel på den nye post-klassiske stilen, men jeg går mer i dybden i Sam Peckinpahs stil og filmer, og bruker eksempler fra flere av hans filmer. Jeg ser også på *Dirty Harry*, og viser hvordan en mer klassisk stil ble brukt. Den gir meg sjansen til å se mer på actionfilmens utvikling. Til slutt vil jeg se på biljakter på 70-tallet og analysere biljaktene i *Bullitt* (1968) og *The French Connection* (1971). Disse filmene er valgt ut fordi de er dominerende hos andre teoretikere som har skrevet om denne perioden. For eksempel bruker Geoff King *Bonnie and Clyde* som et eksempel på Hollywood-renessansen. Med sin estetisering av vold passer den perfekt. Eric Lichtenfeld bruker *Dirty Harry* som et eksempel i *Action Speaks Louder* og sier at *Dirty Harry* var actionfilmens første arketype, noe som gjør den en naturlig del av min analyse (Lichtenfeld 2007:23). Både *Bullitt* og *The French Connection* var revolusjonerende på biljaktfronten. Lichtenfeld nevner *The French Connection*, mens Tico Romao bruker begge som eksempler når han skriver om biljaktfilmen på 70-tallet i artikkelen *Guns and Gas: Investigating the 1970s Car Chase Film* (2004).

Kapittel 4 tar for seg 80-tallet og stilene som preget actionfilmen i den perioden. I hovedsak var dette tre stiler, representert av Richard Donner og hans *Lethal Weapon*-filmer (1987-1998), John McTiernan med *Die Hard* (1988) og *Predator* (1987). Videre ser jeg på den musikkvideo- og reklamefilm inspirerte estetikken. I kapittel 4 vil jeg undersøke tre forskjellige stilistiske trender, og ta for meg regissørene Richard Donner og John McTiernan. Eksemplene er hentet fra *Lethal Weapon 1* og *2* (1987 og 1989), *Predator* (1987) og *Die Hard* (1988). Donner har jeg valgt på grunn av at Bordwell diskuterer *Lethal Weapon* og stilen hans i *Aesthetic In Action* (2008), mens jeg har valgt John McTiernan på grunn av at jeg synes stilens hans er mer distinkt, enn for eksempel Steven Spielberg og James Cameron (stilen deres hører til samme stilistisk tradisjonen).

Kapittel 5 tar for seg den digitale revolusjonen og hva den gjorde med actionfilmen, og Hong Kong-innflytelsen som preget actionfilmen. I kapittel 5 vil jeg i hovedsak analysere en film, *The Matrix* (1999), men jeg vil også bruke noen eksempler fra andre filmer. *The Matrix* har jeg valgt ettersom den har banebrytende visuell effekter, og den er sterkt inspirert av Hong Kong-filmer. Samtidig så skapte den også en ny stil som ble etterlignet av flere Hollywood-filmer.

Kapittel 6 tar for seg dagens actionstiler siden 2000 og frem til i dag. Jeg tar for meg stilene representert av Paul Greengrass, Tony Scott, Michael Bay og Zach Snyder. Jeg vil se på

eksempler fra ulike filmer fra dem for å vise de stilistiske trekkene de har. Det blir også sett på noen flere eksempler som representerer alternative stiler, eller som moteksempel på de regissørene jeg har valgt ut. Blant annet vil jeg se litt på filmene til Christopher Nolan, men også andre tegneseriebaserte filmer, før jeg til slutt vil ta for meg Mark Neveldine og Brian Taylors *Gamer* (2009) og *Crank: High Voltage* (2009). De har en ekstrem og distinkt stil som representerer perfekt den nye digitale filmskapningen.

Jeg har tatt for meg mange regissører og filmer, men ettersom analysene fokuserer på actionscenen vil de ikke gå mye i dybden. Fokuset er på stilen. Derfor tror jeg ikke det er problem at utvalget og omfanget mitt er såpass stort. Etter mitt syn er dette den beste måten å komme fram til det jeg undersøker. Altså hvordan actionscenen er blitt slik den er i dag. Det er selvfølgelig ikke bare en type actionscene, og jeg trenger derfor å se på de ulike stilene.

Kapittel 7 er oppgavens avslutning hvor jeg oppsummerer hva jeg har funnet og kommer med en konklusjon. Jeg vil også se litt på framtiden, og også ta en titt på alternative actionstiler en finner i amerikansk film.

Jeg vil tilslutt gi en anmerkning om bilder til oppgaven er lagt helt tilslutt som vedlegg, og jeg har merket hvor bildene hører til med (Bilde [nr]). Alle årstall er tatt fra imdb, ettersom noen bøker brukte forskjellige årstall, og jeg bruker også engelske titler, både originale og oversatte fra ikke-engelsk-språklige land.

1.2 Metoderefleksjon og teoretiske perspektiver

Metoden som jeg vil benytte meg av vil i hovedsak være tekstanalyse med bakgrunn i utvalgte teorier. I utgangspunktet vil jeg presentere teoriene jeg skal bruke i begynnelsen av vært kapittel. Utenom disse teoriene som er med på å underbygge mine poenger i analysene, vil jeg bruke den metoden som David Bordwell kaller for poetikk. Min oppgave vil være en historisk poetikk om stil. Poetikken er Bordwells alternative metode til hva han kaller for «tolkningskole.» Bordwell mener at det vil si at «studenten» blir spurt om å mestre et semantisk felt basert på et teoretisk konsept, og så notere forskjellige egenskaper om filmen som passer inn i det feltet. Deretter lager studenten et argument som relaterer egenskap av filmen til teorier ved å sitere filmen, bruke sitering fra relevante teorier og lage assosiative koblinger mellom det semantiske feltet og filmen. Dermed å skape en tolkning som Bordwell mener bare har implisitte og symptomatiske

meninger. Poetikken er et alternativ uten noen kritisk skole, og uten en bestemt dogmatisk definert metode. Derfor har den ingen kjerneprosedyre for å tolke tekstlige egenskaper og unike retoriske taktikker. I hovedsak handler poetikken om å studere det ferdige arbeidet av et artistisk medium som et resultat av en prosess av konstruksjoner. Dette gjelder komponenter av et håndverk, de generelle prinsippene som verket er komponert etter og dens funksjon, effekt og bruk (Bordwell 2008:12).

Poetikken har tre ulike perspektiver. Det kan være analytisk perspektiv. Det vil si å studere spesielle enheter på tvers av et utvalg av verk, eller i et enkelt arbeid. Det andre perspektivet er teoretisk, og handler om å utforme betingelser for en sjanger eller klasse av verk. Den siste er en mer historisk poetikk som er arbeidet med å forstå hvordan kunstverk kan anta visse former over en periode eller på tvers av perioder. Det er vanlig at et prosjekt vil inneholde alle tre perspektivene, men vanligvis er et dominerende. Målet er å analysere og finne ut hvordan en film er sett sammen og fungerer. Min oppgave vil for det første være en mer historisk poetikk, der jeg vil se hvordan actionscenen forandrer seg over perioder og ender opp slik den i dag. Samtidig analyserer jeg actionscenen i enkelte filmer, og på den måten bruker det første perspektivet. Det andre er mindre dominerende, men actionfilmen som sjanger er alltid i bakgrunnen. Det er også interessant for meg å se hvordan sjangeren forandrer seg, og hvordan dagens actionfilm ble til slik den er nå. Bordwell gjør også forskjell på *analytisk*- og *historisk* poetikk. Analytisk poetikk spør: hva er prinsippene som filmer er konstruert av og på den måten oppnår bestemte effekter med? Den historiske poetikken spør: hvordan og hvorfor har disse prinsippene oppstått og blitt forandret i bestemte historiske omstendigheter? I hovedsak vil min poetikk en historisk poetikk, men det er også viktig å spørre hvilken effekt forskjellige stilistiske trekk oppnår. Spesielt når jeg er mer kritiserende til en stil, må jeg alltid se på hvilken effekt den stilen har, og deretter gi en vurdering på det grunnlaget. For eksempel er jeg kritisk til de nyere actionstilene. Da er det viktig å se på effektene den stilen gir, og selv om det ikke fungerer for meg som de andre stilene gjør, kan den stilen ha en funksjon som fungerer for andre.

I poetikken er det tre forskjellige aspekter som blir studert: tematikk, narrativ og stil. Jeg skal studere stil, selv om det blir noen narrative kommentarer. Det gjelder mest med actionfilmen som sjanger, men kan også settes inn hvordan actionscenen fungerer som en narrativ funksjon. I hovedsak er dette en stilistisk oppgave. Det vil si å studere visuelle mønstre som iscenesetting,

bildeutsnitt, komposisjon, klipping og kamerabevegelser. Lyd og filmmusikk er også viktige komponenter innenfor stil. I alt er målet å være mer vitenskapelig og empirisk enn de mer tolkningsbaserte metodene, og prøve å oppdage fakta og sannheter om film.

1.2.1 Kritikk mot Bordwell og hans metode

Det er flere som har kritisert David Bordwell sine teorier og spesielt hans avstand fra tolkningsteorier som psykoanalysen. Både hans historiske poetikk og hans kognitive teorier har vært under kritikk. Bordwell sitt synspunkt mot å gå bort ifra å se film i sammenheng med kultur og samfunn og hans motstand til ideologikritikk, kan lett kritiseres. Det samme gjelder at han vil at filmvitenskapen skal bli mer vitenskapelig, og gå vekk fra tolkning som benytter teorier som nødvendigvis ikke støtter det som filmskaperen vil si med filmen. Jeg kan selv skjønne Bordwell sin frustrasjon mot psykoanalysen, og det å se det seksuelle i alt. For å si det som Bordwell; noen ganger er en sigar bare en sigar. Men også Bordwell kan være enig i at noen ganger kan psykoanalysen gi svar på noe som Bordwells poetikk eller kognitive teorier ikke kan svare på, og at disse teoriene passer bedre med å analysere seksualitet og fantasier. Samtidig vil Bordwell at de skal kun brukes hvis de ikke kan bli forklart på en annen og mer logisk måte (Stam 2000:239).

Bordwell ser på kognitive teorier som et alternativ til både psykoanalysen og semiotikken, for å forklare hvordan seeren forstår film. Istedenfor psykoanalysen brukes det teorier om oppfatning, resonnement, og informasjonsbearbeiding, for å forstå hvordan vi forstår film (Stam 2000:236-37). Noen av grunnene for at den blir kritisert er at kognitivismen ikke er en teori, men flere mindre teorier. Disse ulike mindre teoriene danner seg en forestilling om problemene forskjellig, og derfor danner ikke i sammen et eget rammeverk. Teoriene blir også blandet med andre ikke-kognitive teorier. For eksempel bruker Bordwell Praha-skoleformalisme. Samtidig er de forskjellige teoretikerne innenfor kognitivismen uenige med hverandre. En annen kritikk mot kognitivismen er at de angriper semiotikken ved å si at film ikke er et språk, noe Christian Metz har selv avkreftet ved å si at film ikke er et språk eller et språkssystem. Men kognitivistene liker ikke bruken av metafor (Stam 2000:237-38). Bordwell blir også kritisert av Torben Kragh Grodal (1997) for at han mener at forståelsen av film er teoretisk separert fra følelsesmessig reaksjon, og argumenter med at «feelings and emotions are just as much 'objective' aspects of the internal constructions of the fabula as cognitions are» (Grodal, 1997:40). Kognitivismen har også fått

kritikk for sitt fravær av oppmerksomhet om rase, kjønn, klasse og seksualitet (Stam 2000:247). Dette kan forklares med at Bordwell ikke vil se film i sammenheng med kultur og samfunn.

Ira Bhaskar (1999) skrev en kritikk av Bordwell sin historiske poetikk, og baserte den på Bordwell sin bok *Making Meaning* (1989). Denne kritiserer i hovedsak poetikken i forhold til narrativ og tolkning. Noe som jeg føler ikke nødvendigvis rammer den historiske poetikken om stil, ettersom ved å analysere stil føler ikke jeg at mangel på tolkning er nødvendigvis et problem, og at det er mulig å være mer vitenskapelig og empirisk i forhold til det. Men tolkning kan være nødvendig når det er snakk om å gi svar på hvorfor en regissør gjorde forskjellige valg, ettersom regissørens begrunnelser ikke alltid er tilgjengelig, eller vanskelig å finne. Det er lett for meg å ikke tolke når for eksempel jeg skal analysere stilen til *Man on Fire* (2004), og Tony Scott forklarer stilen sin og hva den skal representere på DVD-ens ekstramaterial. Men jolengre tilbake en går, desto mer må en tolke de stilistiske valgene. Man har selvfølgelig den historiske konteksten. Derfor må en ofte bruke den for å forklare en stil, men en kan ikke nødvendigvis forklare spontanitet og plutselig kreativitet. Men det kan nødvendigvis heller ikke tolkning gjøre.

Bhaskar skriver at Bordwell sin misforståelse av tolkning kommer fra en mangelfull forståelse av narrative og dens funksjon, effekter, betydninger, og en ufullstendig forståelse av historie.

Bhaskar ser ikke en deling av det å forstå narrative til en film og tolke dens mening, eller den refererende og eksplisitte meningen på den ene siden, og den implisitte og symptomatiske meningen på den andre siden. Bordwell liker ikke at en kritiker henter meninger fra semantiske felt fra anmelderinstusjoner som ligger utenfor det narrative. Ifølge Bhaskar misliker Bordwell tolkning fordi det er gjort på bekostning av et hensyn til form og stil av en film, fordi den tolkende kritiker er mer opptatt av abstrakte teoretiske ideer enn med konstruksjonsmessige prinsipper og effektene av disse prinsippene (Bhaskar 1999:387-389).

Jeg er selv ikke veldig kritisk til Bordwell og hans teorier og metode, men mer hans mistro til tolkning, selv om jeg på mange måter forstår det. Selv er jeg kritisk til mye av hans kritikk til amerikanske actionscener. Som jeg har Bordwell en forkjærlighet for Hong Kong-filmen, og han har en tendens til å sammenligne dem og favorisere Hong Kong-actionscenene. Noe jeg selv kan være skyldig i. For eksempel kan ikke alle slåsscener se så koreograferte ut som en kampsportscene i en Hong Kong-film. Men i alt er det snakk om perspektiver. Sammenlignet med Hong Kong-filmer kritiserer han både *Lethal Weapon* i *Poetics of Cinema*, og *Die Hard* i

Planet Hong Kong (2010), og kritiserer generelt Hollywood-actionfilmer når han sier i artikkelen *Aesthetics in Action* i *Poetics of Cinema*, at alle dreiebøker i verden ikke kan gi *Indiana Jones and the Temple of Doom* (1984) en visuell puls på celluloid. Samtidig som han kritiserer amerikansk 80-tallsaction sammenlignet med Hong Kong-action, er han også relativ negativ til dagens amerikanske actionscener, og noe av den samme holdningen har jeg. Det er vanskelig å være objektiv når du kommer med den innfallsvinkelen. Men det er også det som gjorde at jeg skriver denne oppgaven. Jeg prøver å være litt mer nyansert i mine analyser av actionscenene, og ikke nødvendigvis komme med en negativ innfallsvinkel.

1.2.2 Andre metoder og teoretiske perspektiv

En annen metode jeg vil bruke er Barry Salt sin metode fra *Film Style and Technology: History and Analysis* (1983), om å måle en films gjennomsnittsbildelengde (average shot length eller ASL). Altså blir filmens spilletid, utenom åpnings- og sluttitlene, delt på antall bilder, inkludert mellomtitler. Dette gjør at en får gjennomsnittslengden på et bilde i filmen. Denne metoden gjør at en lett kan se hvordan klipperytmen enten øker eller synker. Jeg vil bruke denne metoden på enkelt actionscener for å vise hvordan klipperytmen øker i actionscener. Jeg vil også enkelte ganger bruke målinger som for eksempel David Bordwell har målt. Barry Salt har også en database med flere filmer som er blitt målt kalt cinematics.lv. Jeg vil hovedsak prøve å bruke mine egne målinger når jeg kan.

At det i denne oppgaven teoretisk vil bli lagt stor vekt på David Bordwell har mye å gjøre med at dette er en oppgave om filmstil. Mer enn mange andre filmforskere har Bordwell nettopp fokusert på filmens stil og endring i stil over tid. Samtidig som jeg bruker den historiske poetikken som metode, vil jeg også bruke *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960* (1985) som basis for kapittel 2. Jeg har også enkelte referanser til Bordwells andre bøker som *Film History* og *Film Art*.

Andre kilder jeg har brukt er David Bordwell sin blogg, www.davidbordwell.com. I det siste kapittelet har jeg også brukt en del DVD-kommentarspor og bakomfilmer som kilder. Det fleste nyere filmer har dokumentarer og intervjuer der regissøren forklarer sin stil og valg, noe som er mye av primærkilden i det siste kapittelet. Intervjuene gir lite kritisk blick på disse stilene, men de gir meg en forklaring om intensjon og hvorfor de ble brukt, samtidig som de balanserer ut de teoretiske perspektivene som ofte er kritisk til stilene. Dette gir meg en sjanse til å se om stilene

klarte å oppnå det regissøren prøvde på. Samtidig gir disse intervjuene også en forklaring på hvorfor stilene er blitt slik de er blitt.

1.3 Hva er filmstil?

Filmstil er summen av alle filmens elementer satt i sammen, som *mise-en-scene*, *kinematografi*, *klipping* og *lyd*. *Mise-en-scene* vil si alt fra setting, lyssetting, kostyme og sminke, og iscenesettelse (Bordwell 2008). Når jeg analyserer en actionscene er kostyme og sminke det minst viktige og noe jeg ikke vil se på noe særlig, men samtidig har spesialeffekt sminke veldig mye med det visuelle inntrykket en voldsscene gir. Noe som er en stor del av actionscenen. Lyssetting er også noe jeg ikke går mye inn på, men det finnes flere eksempler hvor lyssetting har vært med på å gjøre en actionscene kreativ, samtidig som den er med på å skape en stemning og atmosfære. Kurt Wimmer viser hvordan lyssetting kan gjøre en actionscene mer kreativt i *Equilibrium* (2002), hvor filmens hovedperson løper inn i et bekmørkt rom beleiret av 12 terrorister. Det eneste lyset vi ser kommer når han skyter sine pistoler. I *Ultraviolet* (2006) gjør Wimmer noe lignende når han iscenesetter en sverdduell i mørket mens sverdene brenner og skaper scenens eneste lyskilde. Setting og iscenesettelse er også noe som jeg ikke vil gå mye inn på, men er veldig viktig for en actionscene. Ofte er det implisitt i det jeg skriver, og noen ganger vil jeg gå inn på forskjellen med å filme på location og i studio, og hvilke effekt det gir. Iscenesettelse er særdeles viktig for actionscener, og det er derfor egne stunt- og kampsportkoreografer ofte for jobb å iscenesette og planlegge, og noen gang også lov til å filme slåsscener, biljakter og farlige stunts.

Noe av det viktigste, og det jeg vil fokusere mest på når jeg analyserer actionscener, er kinematografi og klipping. Ofte ser jeg på hvilke utsnitt som er valgt, hvor nære disse utsnittene er objektet, hvilken linse som er brukt og om kamera beveger seg eller ikke. Like viktig er hvordan de er klippet i sammen, og ofte hvor raskt det er klippet i sammen.

Den siste teknikken som er med på å utgjøre stil er lyd. Lyd vil både si lydeffekter og musikk. Dette er noe jeg skulle ønske jeg kunne gått nærmere inn på, ettersom det er en svært viktig del av filmen. Dette er noe ikke bare jeg, men også mange andre som skriver om film har forsømt. Lyd er virkelig det som utgir en films stemning og tone. Det er den som gjør at en scene føles trist, spennende, morsom, eller den kan også hjelpe med å få scenen til å føle kaotisk. For eksempel er det ikke bare det håndholdte kamera som får Omaha Beach sekvensen i *Saving*

Private Ryan (1998) til å føles kaotisk, men også lyden. Det kunne skrives en hel oppgave om bare lyden i actionscenen, men i denne sammenheng blir det altså i liten grad vektlagt.

1.4 Action og actionfilmen

I ordboken har action flere oversettelser. Det mest vanlige er handling, aksjon, handlemåte og opptreden, men i militæret blir det også brukt for kamp. Wictionary definerer det som blir gjort for å oppnå et formål, og blant annet en aktivitet i raskt tempo, og bruker actionfilmen som et eksempel. Alle filmer har handling, og det skjer alltid noe, men action handler om noe som skjer i høyt tempo. Wictionary definerer også en actionfilm som: “A motion picture whose storyline involves fast-paced activity and conflict, usually including such elements as a heroic protagonist, violent fights, acrobatic stunts, chase scenes, and gunplay.” Alle actionfilmer inneholder ikke alle disse tingene, men det er ikke vanskelig å være enige i at dette på mange måter beskriver hva en actionfilm er. Action er scener der en karakter er enten i konflikt med andre karakter som enten løses i at en karakter prøver å komme seg vekk, de sloss eller prøver å drepe hverandre ved å skyte. Noen ganger handler actionscener også å komme seg vekk fra naturen som prøver å drepe hovedpersonen med sine ødeleggende krefter. Action er i hovedsak ytre konflikter som ofte blir løst med vold.

1.4.1 Actionscenen

Jeg føler når jeg analyserer actionscener er det ikke nok å bare beskrive de og teknikkene som er brukt, og hva de gjør. Jeg føler at jeg også trenger flere kriterier for å se om en actionscene gjør det den skal gjøre, og om den er suksessfull i dette. Dette er ikke veldig objektivt, og er min personlige mening om hva som gjør at en actionscene fungerer. Her er punktene jeg også ser på når jeg avgjør om en actionscene gjør det den skal gjøre:

1. Actionscenen må bli filmet på en måte som gjør at seeren forstår hva som skjer, og at det er klippet så raskt/eller beveger seg så raskt, at seeren kan føle scenens intensitet.
2. Virkemidlene som blir brukt må være logiske i forhold til filmens/scenens stemning og narrativ, og ikke bare være der for at det er kult og populært.
3. Hvordan den påvirker publikum og hva slags stemning/ tone den skaper. Er den spennende? Morsom? Skaper den andre følelser? Passer det inn i filmens tone?
4. En actionscene må også fungere som et eget kausalt narrativ med mål, objekter og hindringer. Det er først og fremst en historie.

5. Den må logisk passe inn i filmens narrativ, og være dramatisk. Samtidig må resten av filmen ha gjort godt nok jobb til å presentere det som er fare hvis det går galt, og utviklet karakterene slik vi vil de skal vinne, og redd for hva som skjer viss de ikke klarer det.
6. Gjør den noe nytt og kreativt, eller er det bare det samme gamle som vi har sett før.ⁱⁱ

Det er den første som er viktigst, ettersom flere actionscener fungerer uten at du har noen følelsesmessig tilknytning til karakterene, eller at den nødvendigvis passer logisk inn i filmens handling. Det er først og fremst den jeg ser på når jeg analyserer en actionscenen, men jeg har alltid det narrative og store bilde i bakhodet når jeg vurderer hvorfor noe ikke fungerer for meg. David Bordwell har noen lignende poeng.

Bordwell mener at en regissør står framfor fire oppgaver når han skal regissere en slåsscene, og dette kan også passe inn i andre type actionscener:

1. The filmmakers need to present the physical actions clearly enough for the viewer to grasp them. Who hits whom, and how? What did X do to duck Y's bullet? Which car is pursuing, which one is fleeing?
2. If the fight or chase is to be prolonged, one needs to come up with a series of phases that take the action into different areas of a locale, or into ever more dangerous situations. The classic arc is a fistfight that pushes the combatants to the edge of a cliff or roof, with the protagonist about to be shoved over. In other words, the action scene typically has a structure of buildup.
3. An action scene can express the emotions of the fighters—perhaps wrathful vengefulness on the part of one, versus cold calculation on the part of the other.
4. Finally, the filmmaker might want to try for a physical impact on the viewer. Just as sad scenes can make us cry and comic scenes can make us laugh, action scenes can get us pumped up. We can respond physically: we can tense up, blink, recoil, twist in our seat, and so on. How can the filmmaker achieve the level of engagement that Yuen Woo-ping emphasized in an interview with me: “to make the viewer *feel* the blow.” (Bordwell 2011b)

Bordwell sier at punkt 1 og 2 er grunnleggende filmhåndverkerferdigheter, men 3 og 4 oppnås av filmskaperne med høyre ambisjoner. I amerikansk actionfilm ser det ut som at filmskaperne ikke bryr seg om 1, men bare 3 og 4, ettersom de ikke tror at publikum bryr seg om sammenheng og det kunne orientere seg i actionscenen. Dette er noe som blir viktig å se på løpet av oppgaven, spesielt i kapittel 6. I artikkelen «Bond vs. Chan: Jackie shows how it's done» setter han opp fire mål for en vellykket actionscene, eller som han sier «convey the effort and strain, the impact and pain». Først gå for *klarhet* eller tydelighet (*clarity*), der etter gå for *presisjon* (*precision*) (Bordwell sier at action er koreografert og derfor bør bevegelsene være leselige), for det tredje

etabler en *rytme* (*rhythm*) og til slutt «*amplify the expressive qualities of the action*». Altså gi følelsesmessige kvaliteter, ikke bare til ansikter, men også til holdning og kampbevegelser (Bordwell 2010).

1.4.2 Actionfilmens historie

Barry Langford (2005) mener at actionfilmen er en post-klassisk sjanger, og jeg mener at dens konvensjoner og stil ble formet på 70-tallet. Selv om actionfilmen er en relativ ny sjanger, kan den spores helt tilbake til den tidlige filmen og det Tom Gunning (2006) kaller for «cinema of attractions». Langford sier at på 80-tallet delte det han kaller for actionblockbusteren inn i to spor, en som er en blanding av den klassiske action-adventure sjangeren som kan spores tilbake til stumfilmen, og blockbusteren, og en annen mer urban type som har mer til felles med den urbane borgervernsfilmen og «rogue cop» filmer som *The French Connection* (1971), *Dirty Harry* (1971) og *Death Wish* (1974). Eric Lichtenfeld (2007) mener at actionfilmen stammer i fra western, *film noir* og politi-thrilleren (Lichtenfeld 2007 1:22).

Først skal jeg se på actionblockbusterens historie. Det er vanskelig å definere hva en blockbuster er, ettersom mange kritikere identifiserer den med stort budsjett og lang spilletid, mens andre ser på forbruket og hvor populær den er (hvor mye den tjener). En blockbuster er også vanskelig å definere ettersom den er en hybrid av forskjellige sjangere. Derfor må det tas i bruk mange forskjellige teorier og metoder for å studere actionblockbusteren og definere den. Selv om blockbusteren er en hybrid av sjangeren har de alle noen felles trekk. Det alle har er spektakulære og store actionscener. Noe som er uunnværlig for en blockbuster, og ofte det som driver disse filmene, både fra et narrativt synspunkt, men også fra et markedsføringssynspunkt. Det er disse iøynefallende actionscener som ofte selger filmene. Blockbustere er strukturert rundt store actionscener som ofte har framtredevenn spesialeffekter og stuntarbeid som overgår behovet til de narrative situasjonene som gir opphav til dem. Blockbusteren åpner vanligvis med store actionsekvenser av den typen som ville vært klimakset til en klassiske Hollywood-film. Disse actionsekvensene er actionfilmen viktigste salgskjernen og er en sentral del av markedsføringen (Langford 2005:233-236).

Det fleste som har skrevet om New Hollywood identifiserer perioden 1975-1977, som da New Hollywood gikk fra Hollywood-ressansen til den mer popcornorienterte filmen som dominerte 80-tallet. Men actionfilmen eller blockbusteren kom ikke ut fra *Jaws* (1975) og *Star Wars* (1977).

Uttrykket actionblockbuster kombinerer den veletablerte sjangeren actioneventyr (adventure)-filmen som har dype røtter i stumfilmen, med en måte å produsere på, som fikk navnet blockbuster, som vi mest assosierer med de økonomiske forandringene i den post-klassiske perioden (Langford 2005:237). Det er mange klassiske Hollywood-sjangere som er actiondrevne, som krigs-, gangster-, og westernfilmen. Derfor mener Langford at på grunn av dette blir uttrykket actionfilm brukt på ulike filmer som *Saving Private Ryan* (1998), *Starship Troopers* (1997) og *Face/Off* (1997), selv om de kunne passet inn i klassiske sjangertradisjoner. Personlig kaller jeg bare *Face/Off* en actionfilm, mens *Saving Private Ryan* er en krigsfilm, mens *Starship Troopers* er litt vanskeligere å definere med sin hybrid av sjangere, og derfor kanskje passer bedre inn i actionblockbuster-terminologien.

En løst definert kategori kalt «action-adventure» har eksistert i Hollywood siden stumfilmen (Neale 2000:55), og var brukt i anmeldelser av til 1927 Douglas Fairbanks-filmen, *The Gaucho*. Gjennom den klassiske periode action-adventure-sjangeren innlemmes swashbucklers (*The Adventures of Robin Hood* (1938)), jungel- og safarientyr (*King Solomon's Mines* (1951)), og Hitchcockien-thrillere (??) om spionasje og internasjonale forviklinger (*North by Northwest* (1959)) (Langford 2005:237-38). Langford definerer blockbusteren som “massively spectacular productions conceived and marketed on the grandest possible scale” (Langford 2005:238), og sier at blockbusteren kan spores helt tilbake til *Birth of a Nation* (1915). Selv om det var en terminologi som ikke ble brukt før 70-tallet (ifølge Hall og Neale kommer ordet blockbuster fra andre verdenskrig og refererer til bomber som kunne ødelegge hele kvartaler, og ble først brukt i 1951 i anmeldelse av *Quo Vadis* (1951)(Hall & Neale 2010:139)). Før andre verdenskrig var det også en type blockbusteraktig film, ultra-høybudsjett-storslåtte filmer som ble kalt for ‘superspecials’, men ble bare produsert midlertidig. Det beste eksempelet på dette var *Gone With The Wind* (1939). Neale (2003:48-50) sier at det studioenes etterkrigslykke som satt i gang de store produksjonene på 1950-tallet, når publikumstallet minket og når de mistet sin distribusjonsarm. Dette førte til en rekke med bibel- og romerepiske dramaer, som *Ben Hur* (1959) og *Cleopatra* (1963). Selv om disse filmene var dominert av store og dyre sett, store slag og actionscener, var de veldig stilistisk ulike dagens blockbustere (Langford 2005:238-240).

En viktig overgang til den moderne blockbuster var katastrofefilmene på 1970-tallet. Spesielt Irwin Allens store produksjoner som *The Poseidon Adventure* (1971), *Earthquake* (1974) og *The*

Towering Inferno (1975). De fokuserte på dyre spesialeffekter, store actionscener, enkle narrative premisser og ny teknologi. Men de var relativt stilistisk konservative, og inkluderte «all-star»-rollebesetninger av gamle Hollywood stjerner (Ava Gardner, Fred Astaire, William Holden). Dette rotfestet dem i den gamle blockbuster tradisjonen fra 1950 og 1960-tallet (Langford 2005:240).

Mens filmer som *Star Wars* og *Raiders of the Lost Ark* (1981) etablerte en actionblockbuster som var en blanding av actioneventyr, fantasi og science-fiction, og «blod og torden»-tradisjonen til '10-20-30' cent-kinoene, nickelodeon og stumfilmføljetongene, kom det også en annen type actionfilm. Det som Langford kaller for actionmelodrama. Dette var en hardere actionfilm som “translated melodramatic of overwrought emotion and pathos into a novel, parodically masculine action vernacular” (Langford 2005:247). Denne typen film ble populær på grunn av filmer som *The Terminator* (1984) og *Die Hard* (1988). Den var ikke nødvendigvis fri fra sjangerhybrid ettersom filmer som *The Terminator* også har elementer av science fiction. Disse filmene tok den ensomme mannlige eventyreren fra action-eventyrfilmen inn i en moderne urban og krigssonesetting, sammen med mye ekstrem og grafisk vold (de hadde for det meste voksen aldersgrense). Settingen var moderne og heltene var enten politimenn, soldater eller leiesoldater (Langford 2005:247-248).

Oppsummert preges dagens actionfilm av to typer actionfilm, en type som har lang tradisjon tilbake til actioneventyrsjangeren fra den klassiske Hollywood-filmen, og blockbusteren som vi kan spore en tradisjon tilbake til den tidlige filmen. En type som Langford kaller for actionblockbusteren og som blander action, eventyr, fantasi, historisk drama og science fiction. Denne formen stammer i hovedsak fra *Jaws*, *Star Wars* og *Raiders of the Lost Ark*. Her passer dagens superheltefilmtradisjon, sammen med *Lord of the Rings*-trilogien (2001-2003), *Harry Potter*-serien (2001-2011), *Transformers*-filmene (2007, 2009, 2011) og de fleste andre store budsjettseffektdrevne actionfilmer. På den andre siden har du en type actionfilm som stammer fra western, *film noir* og politithrilleren og som følger ensomme actionhelter i det moderne landskap, typifisert av muskuløse skuespillere som Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Jean-Claude Van Damme og lignende. Dette er en actionfilm som har blitt mindre de siste 15 årene, men har fått et comeback med de Stallone-regisserte *Rambo* (2008) og *The Expendables* (2010).

Kapittel 2. Den klassiske Hollywood-stilen og actions scenen

For å studere actions scenen i den moderne actionfilmen, fra begynnelsen av post-klassisk Hollywood film til i dag, må jeg forstå og forklare stilen og teknikkene som ble brukt i den klassiske Hollywood-filmen fra 1917 til 1960. Dette vil bli en relativt kort historisk gjennomgang av denne stilen, hvilke virkemidler den er bygd opp av og hvordan den utviklet seg. Samtidig vil jeg også se på forskjellige actions scener fra denne perioden for å ha et sammenligningsgrunnlag slik at jeg kan vise om det virkelig var et brudd. I dette kapittelet bruker jeg i hovedsaken David Bordwell og hans bok *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960* (1985), som han skrev med Janet Staiger og Kristin Thompson. De prøver å beskrive, forklare og analysere hva konseptet klassisk Hollywood-film betyr. De sporer den distinktive stilen ved å se på iscenesettelse, klipping og det narrative som ble den klassiske stilen, samtidig som forfatterne undersøker teknologien og generelt filmindustrien i Hollywood. Etersom Bordwell bruker 1960 som en slutt på denne perioden, vil jeg også gjøre det. Bordwell mener at mellom 1917 og 1960 var det en distinkt stil som dominerte filmskapning i det amerikanske studiosystemet. Stilen var konstant gjennom sjangre, tiår, studioer og personell. (Bordwell 1985:3) Stilen kalte Bordwell «an excessively obvious cinema» (Bordwell 1985:1). I dette kapittelet vil jeg gjøre rede for hva “den klassiske Hollywood-stilen” er og hvordan actions scenen i den stilen var.

Det viktigste for en klassisk Hollywood-film var å fortelle en historie, og samtidig prøve å være realistisk både på en naturalistisk måte – det vil si å være troverdig i forhold til virkeligheten, eller såpass nær at det virker troverdig - men også i den aristoteliske måten, som vil si å være troverdig til det sannsynlige. På grunn av dette vil Hollywood-filmen alltid prøve å skjule sin kunstighet gjennom teknikker som kontinuitet og «usynlig» historiefortelling som du får gjennom kontinuitetsklipping. Målet er altså å gjøre de tekniske virkemiddelene usynlig. Publikum skal bli dratt inn i historien, og stilen må ikke bryte denne illusjonen. Samtidig må filmen være lett forståelig og entydig, og den må ha en tiltrekning som strekker gjennom klasser og kulturer (Bordwell 1985:3).

2.1 Kontinuitetssystemet

Et av de viktigste trekkene i den klassiske Hollywood stilen, er konseptet om kontinuitet. Ved at klipping ble innført sto filmskaperen over for en ny estetisk utfordring. Dette var en utfordring som filmskaperne sto alene om. Etter hvert kom de fram til det som ble til kontinuitetssystemet. Det består av flere teknikker.

- «Intercutting» er kryssklipping og parallellklipping, altså klipping mellom flere rom og lokaler.
- Analytisk klipping betyr å dele et enkelt rom opp i flere kamerainnstillinger for eksempel med innkutt (cut ins).
- «Contiguity»- klipping handler om når en karakter beveger seg fra et rom til et annet. For eksempel vil en gruppe med karakterer løpe gjennom bildet og utenfor synet. Deretter klippes det til et nytt lokale hvor karakterene kommer til syne igjen; en typisk teknikk i den tidlige jakt-filmen.
- «Eye line match» er et klipp som følger en karakters blikkretning gjennom 180° regelen. Det betyr at kamera må stå innenfor en halvsirkel på ene siden av det som blir filmet for å ha en konsistent blikk- og sceneretning.
- «Shot/reverse-shot» er vekselklipping: klipping mellom to karakterer som står ved sin side av hverandre, ofte i en samtale, men brukes også i slåsscener (Bordwell 2003:48-50).

I 1917 hadde filmskaperne kommet fram til de fleste hovedtrekkene til kontinuitetsklipping, og de fleste teknikkene hadde blitt standard. Noe Bordwell påpeker ved å vise at filmer begynte å parodierte disse teknikkene, og de kan kun bli parodierte hvis de er blitt allmenn kjente (Bordwell 1985:212). Konseptet om kontinuitet handler ikke bare om klipping, men om alt som var i bildet og i narrative, for eksempel skulle filmen unngå scener som ikke fremskyndet historien. Først senere ble det et spesifikt begrep for hvordan bilder kunne bli klipt sammen, når de trengte et system for å bruke klippevirkemidlene de raddet over (Bordwell 1985:195).

I det som Bordwell kaller for den primitive filmen (Bordwell 1985:157) som varte fra 1884 til rundt 1908, var totalbilde det viktigste virkemiddelet. Etter hvert ble innklipp introdusert, og filmskaperne begynte å bruke mer av rommet i bildet. Innklipp vil si at det klippes til et nærmere utsnitt (Bordwell 2003:733). Totalbilde sluttet å vise alt som foregikk i bildet, og det fikk en

spesifikk funksjon som etableringsbilde. Før totalbilde fikk den funksjonen var det uvanlig å klippe inn til et nært utsnitt, og hvis det ble gjort ble det klippet tilbake til totalbildet. Ikke før i 1914 ble bruken av nærbilde normalt. Scener besto ikke lenger bare av et totalbilde, men av flere bilder og derfor trengte regissørene et system til å organisere disse teknikkene i. I den tidlige filmen hadde nærbilde blitt oftest brukt for å se skuespillernes ansiktsuttrykk. Ikke alltid ble det benyttet et nærmere utsnitt, og ofte gikk skuespillerne nærmere kamera. En annen funksjon var å vise detaljer som ikke kunne sees i et totalbilde. Men det ble også brukt til å vise subjektiv synsvinkel («point of view» shot) og til å vise bilder med triks-fotografi-effekt. Det subjektive bilde ble en norm i 1917 og i det klassiske systemet (Bordwell 1985:196-197).

Nærbildene var med å gjøre at klipperytmen ble raskere, ettersom det brukes flere klipp, men etter 1917 ble nærbildet mer brukt for spesifikke narrative grunner. Nærbilde ble også benyttet i forskjellige vinkler. I stedet for å klippe rett inn, begynte filmskaperne å bruke nye vinkler i rommet for hvert bilde (Bordwell 1985:201). Analytisk klipping ble en velkjent teknikk som gjorde at alle klassiske filmer var lett forståelige. Med nærbildet og analytisk klipping ble det viktig å opprettholde sceneretning, noe som senere ble kalt for 180° regelen og «axis of action», eller interesseaksen eller den dramatiske aksen. Det var viktig at sceneretningen ble opprettholdt fra bilde til bilde for å unngå å forvirre publikum, og slik at det ble lettere for publikum å orientere seg. Ved 1917 ble analytisk klipping brukt gjennom hele filmer, og ble et vanlig virkemiddel (Bordwell 1985:202).

Ikke bare bevegelsesretning var viktig for å opprettholde kontinuitet i rommet, men også blikkretningene, det som blir kalt for «eye line match». Det vil si at en karakters blikk kan føre til et subjektivt bilde av det karakteren ser på, eller et annet bilde til det rommet karakteren ser på. Omkring 1917 er det få filmer som ikke brukte blikkretning eller subjektive bilder (Bordwell 1985: 207).

En annen teknikk som ble viktig for det klassiske systemet var «shot-reverse shot» eller vekselsklipping. Her brukes det to blikkretninger fra hver sin side som det veksels mellom. Teknikken brukes mye i dialogscener, men også i actionscener. I alt fra sloss-scener til skuddvekslinger. Selv om det ikke var lyd ble vekselsklipping benyttet i samtale-scener, men også når det ikke var mulig å få to karakterer med i samme bildet fordi de var sto langt fra hverandre. I 1914 ble det brukt for å vise skuespillernes ansiktsuttrykk under samtaler. Etter 1915 var

vekselsklipping blitt en universell akseptert teknikk. Da lydfilmen ble introdusert i 1927, var den eneste store forskjellen at kamera ble plassert bak skuldrene til den ene karakteren når den andre var i utsnittet. Skulderen var enda et signal til å hjelpe publikum å orientere seg (Bordwell 1985:208-209).

Den siste teknikken som er viktig i det klassiske systemet er kryssklipping. Forskjellen på kryssklipping og parallellklipping, er at i kryssklipping klippes det mellom hendelser som skjer samtidig, mens i parallellklipping skjer de ikke samtidig. I norsk filmvitenskap brukes det ofte om hverandre, men Bordwell sier ikke mye om det, kun at det er en forskjell og fokuserer ikke mye på parallellklipping. Kryssklipping ble brukt mye i «jakt (chase)» filmer. Det ble brukt som tidlig som i 1906, men det var D.W. Griffith som gjorde teknikken populær med *Birth of a Nation* (1915) og *Intolerance* (1916), ettersom han brukt flere redningsscener samtidig. Hovedformålet til kryssklipping var å skape spenning, men også for å kondensere narrativ material. I et par år etter 1915 ble teknikken mye, men dalte på 1920-tallet og bare i nødvendige sekvenser når narrative forlangte det (Bordwell 1985:212).

La oss se på et eksempel som viser hvordan actionscener ble filmet og klippet. En av mestrene på komiske jaktscener er Buster Keaton. Jeg vil gjøre nærmere rede for en scene fra *Our Hospitality* (1923). Konteksten er en familiefæide mellom Keatons karakter, Willie McKays familie og Canfield-familien, som ender med at den yngste Canfield og Willies far dør. Willie kommer tilbake etter han har arvet familieboligen. Han treffer datteren til Canfield på toget som inviterer ham på middag. De to sønnene til Canfield vil drepe ham og få hevn, men faren forbyr dem å gjøre det inne i huset på grunn av deres æreskode. Dette overhører Willie, som bestemmer seg for aldri å dra vekk fra huset. Dermed prøver Canfield-brødrene å lure han ut av huset. Scenen jeg skal se nærmere er den store jaktscenen i filmens klimaks.

Noe av det første du legger merke til med scenen, er at de fleste bilder er ultratotale, totale eller halvtotale (Bilde 1-3). Det er få halvnærebilder, og omtrent ingen nærbilder. Det andre du ser er at mange av klippene er motivert av at karakterene forlater utsnittet. Kamera står i ro, og panorer ikke, utenom en scene etter Keaton og mannen med pistol har falt i vannet, da panorer kamera bitte litt for å få karakterene i senter. Istedenfor klippes det. Den bruker også en del vekselsklipping og «eye-line match». Samt det som kalles for «cutaways», som betyr at det

klippes til et bilde som tar publikum vekk fra hovedhandlingen eller scenen. Blir ofte brukt som overgangsbilde før det klippes til neste scene (Hayward, 2000:78).

Scenen begynner med at Keaton forlater huset. Han går forbi en mann som tror han er en kvinne. Det klippes til mannen (den ene av brødrene) som ser, før det klippes til hans synsvinkel der vi ser at han ser at «damen» har bukser på seg. Keaton oppdager dette, og legger på sprang. Det klippes tilbake til mannen som drar opp en pistol og skyter mot Keaton. Der etter får vi en «cutaway» til tre karakterer inne i huset som hører skuddet. Det er datteren som er forelsket i Keatons karakter, og faren pluss den andre broren. I neste klipp kommer de ut, og jakten er i gang. Det eneste bevegelsen du får i kamera er når kamera er blitt satt opp på en vogn, eller et annet kjøretøy. Da går kamera på siden av folk som springer, eller Keaton som rir på en hest. Til slutt ender jakten på et fjellstup. Hele tiden filmes det enten i totalbilder eller ultratotal. Dette gjør at vi ser de skumle stuntene der Keaton henger utenfor stupet. Dette er en stil som vi finner igjen i for eksempel i Jackie Chans actionscener i hans Hong Kong- actionfilmer (Bilde 4-5). De har begge farlige stunt, men samtidig filmes og klippes scenene for å få komisk effekt. I alt varer scenen i over 16 minutter, og har en ASL (average shot length) på 7,29 sekunder. Selv om actionscener og stumfilmer var klippet raskere enn de første lydfilmene, var de likevel klippet atskillig saktere i forhold til dagens actionfilmer. Det var omtrent ingen bruk av nærbilder, selv om det var blitt mer og mer vanlig.

2.2 Lydfilmen

Etter at det klassiske systemet var utviklet i 1917, begynte filmskapere å eksperimentere på forskjellige måter å iscenesette på og bruke rommet. Det ble mer bruk av kamerabevegelse i stedet for bare å putte karakterene i senter av utsnittet. Det ble mer bruk av dybden i rommet. Totalbildene som preget den tidlige filmen ble kun benyttet som etableringsbilde, og analytisk klipping ble standarden. Men nærbilder og ekstremnærbilder forekom fortsatt sjelden (Bordwell 1985). Den viktigste grunnen for at stilen utviklet seg var teknologiens utvikling som lyd, farger og widescreen. Utvikling av ny teknologi er en viktig brikke i hvorfor stil utvikler seg. Selv om utviklingen av lyd gjorde at filmene ble dyrere og de måtte ansatte flere folk, var dette sett på som en investering som ville gjøre filmene bedre. Det førte til mer besøk på kinoene.

Økonomi er alltid sentralt når en ny teknologi blir lansert, og det handler ofte om å få mer publikum (Bordwell 1985:243). Innføringen av lyd gjorde at filmskaperne måtte ofre fleksibilitet.

De kunne ikke improvisere mye ettersom det måtte planlegges mer på lydsiden. Lyden førte til mindre klippemuligheter. I stumfilmen kunne de også rette på filmen i post-produksjon ved å sette inn nye «intertitles». Med lydfilmen måtte de omskrive scenen og filme den på nytt, noe som fort kunne bli dyrt. Klippene ble også lengre ved at lyd måtte synkroniseres. Det gikk utover regissørens tid til klippingen. Bordwell spesifiserer ikke dette. Jeg antar at regissørene fikk samme tid av studioene til å klippe samme film, men arbeidet med lydsynkroniseringen gikk utover selve klippingen. Innføringen av lyd reduserte andre stilistiske valg. Lyden gjorde også at klipperytmen ble saktere, og hvert klipp ble lengre (Bordwell 1985:245-246).

Lyden forandret likevel ikke den klassiske stilen mye. Lyden ble puttet inn i det allerede etablerte systemet, og konseptet om den usynlige tilskuer. Dette konseptet ble til ved at den klassiske filmen plasserer tilskueren i det mest optimale utsiktspunkt for hvert bilde. Dermed oppsto den varige Hollywood bildet av tilskueren som en usynlig tilskuer til stede på settet (Bordwell 1985:214). Bildet var tilskuerens syn, og nå ble lyden tilskuerens hørsel. Ved lydets begynnelse var stemmen det viktigste. Litt senere ble lydeffekter og musikken en betydelig del av filmens lyd. I stumfilmen var musikken konstant. Med lydfilmen måtte musikken begrenses, og kunne bare brukes noen plasser ettersom stemmen var i fokus. De fleste stilistiske grep som ble brukt i den tidlige lydfilmen, som over-skulderen-vekselklipping, var allerede blitt benyttet i stumfilmen. Samtidig ble det fortsatt klippet en del, og kamera beveget seg. Klipperytmen ble noe langsommere på grunn av at skuespillerne måtte få si sin dialog før det ble klippet. Etter hvert normaliserte dette seg. Klipping og kontinuitetssystem var alltid en viktig del av den klassiske stilen. Så skulle lyden virke i det klassiske systemet (Bordwell 1985:301-304). Hvordan fungerte dette i lydfilmens actionscener?

Mitt andre eksempel er *The Adventures of Robin Hood* (1938) som er en «swashbuckel»-film, altså en actioneventyrfilm som inneholder mange fektescener, en sjanger som filmens hovedrolleinnhaver Errol Flynn var en stjerne i. Filmen har typisk Robin Hood-handling. Sir Robin of Locksly blir tvunget til å bli fredløs etter at Prince John har tatt makten, mens King Richard er borte og slåss i Det hellige land. Han flykter til Sherwoodskogen der han samler andre fredløse, og starter kampen mot Prince John hvor han begynner å stjele fra de rike og gi til de fattige. Da filmen ble lansert, hadde lydfilmen vært på markedet i rundt 10 år, og stilen hadde begynt å normalisere seg. Folk var blitt vant med lydfilmen, men filmen kunne i tillegg tilby

vakre farger og fengende actionscener. Selv om lydfilmen hadde gjort at klipperytmen ble langsommere, kom denne filmen i en tid da den hadde normalisert seg. Klipperytmen begynte å bli lik stumfilmens.

Faktisk er klipperytmen raskere enn det den var i *Our Hospitality*. Den første store actionscenen har en ASL på 5,9, *Our Hospitality* har 7,29. Stumfilmen ble ikke tvunget til å holde en tagning på grunn av replikker, og det var fritt fram om hvordan det skulle klippes. Likevel skaper det også en relativt rask klipperytme, når det skal vekselklippes mellom personer som har en dialog. Samtidig økes rytmen bruken av nærbilder og forskjellige andre utsnitt som det må klippes mellom. *Our Hospitality* har også ofte flere karakterer i samme utsnitt når de har en dialog. Det er også en grunn til at klipperytmen er saktere enn *Robin Hood*. Samtidig er actionscenen konstruert på en annen måte, en måte som trenger mer klipping enn det vi så i Buster Keaton-eksempelet. I Keaton-eksempelet klippes det mellom Keaton og de som jakter ham, og noen ganger også Keatons kjæreste. I avslutningskampen i *Robin Hood* klippes det mellom mange karakterer som slåss i samme rommet. Det gjør ikke at det nødvendigvis må klippes mer, men samtidig brukes det også flere forskjellige vinkler. Samtidig lar Keaton et klipp gå litt lengre. Ofte venter han med å klippe til karakteren har gått ut av bildet, og det må klippes eller kamera må beveges. Det er en av hovedårsakene til de ulike klipperytmene. Det er også to forskjellige typer actionscener. I *Our Hospitality* er det en jaktscene som kombineres med stunts som å klatre ned en vegg. Det gjør at andre metoder må brukes, og at scenen blir kanskje mer horisontal ved at det ofte klippes til ny location. Mens i *Robin Hood* er det fektescener som er i fokus, og de skjer ofte på en location, noe som gjør at de beveger seg inn i et bestemt rom, istedenfor å løpe til en ny location. Den enkleste grunnen til de forskjellige klipperytmene er rett og slett at Keaton og *Robin Hood*-regissør Michael Curtiz rett og slett hadde forskjellige stiler og filosofi om hvordan en actionscene skal filmes og klippes. Kanskje det å filme dialogscener hadde gjort at de hadde fått en ny innfallsvinkel på hvordan scener kunne filmes.

Den største forskjellen på stilen til *Robin Hood* og den fra stumfilmen, er kanskje at det er et mye mer bruk av bevegelige kamera. Som vi så i *Our Hospitality* var det en del bruk av bevegelig kamera når Keaton rider vekk, men i *Robin Hood* er det også mye i bruk i scener der bevegende kamera ikke er naturlig, som i begynnelsen av en dialogscene. Det kan skyldes ny teknologi som lettere kamera og kamerarigger som gjør det lettere å bevege kamera. En annen grunn er at

filmskaperne vil gjøre noe nytt. Derfor utvikler stilen seg, og en prøver nye teknikker og bruker derfor mer kamerabevegelser. En scene begynner ofte med at kamera beveger seg mot karakteren med hjelp av en kran. Vi ser det i første bilde at kamera beveger seg nedover. Deretter til siden inntil karakteren som snakker er i *plan americain* utsnitt (fra knærne og opp, et av de mest brukte utsnitt i den klassiske stilen og et kjennemerke til Hollywood-filmen, også kalt for halvtotalbilde). Deretter klippes det til et masterbilde, og vi blir der til neste scene. Før den første store actionscenen, kommer scenen med Prince John og Guy som spiser middag sammen med gjester. Det første bildet begynner ved at kamera følger noen tjenere, som bærer vin, ved å panorere kamera. Deretter klippes det til et bilde der kamera beveger seg med kran. Vi ser maten som blir servert. Kameraet beveger seg bortover mot Prince John og hans gjester, men stopper ved en hund som eter kjøtt. Dette viser at filmskaperne likte å leke seg med kameraføringer og kranbevegelser i starten av en scene. Når scene har begynt er det lite med slike store bevegelser, heller mer små panoreringer som tiltar, trolig for å slippe å klippe unødvendig. Det blir mye vekselklipping, og karakterene blir ofte filmet halvnært eller til og med i *plan americain* når de snakker. Actionscenene domineres av totalbilde og *plan americain*. Musikk blir for det meste kun brukt når det ikke er dialog, eller for å framheve øyeblikk under dialogscener. 15 år etter *Our Hospitality* ser vi at actionscenen og stilen generelt sett har utviklet seg mye, med mye mer bruk av halvnær- og nærbilder, og bevegende kamera (Bilde 6-15).

2.3 Nye innovasjoner og stilistiske trekk

På begynnelsen av 1940 ble dyp fokus kinematografi populært etter at Orson Wells og kinematograf Gregg Toland brukte det mye i *Citizen Kane* (1940). Dyp fokus betyr at både forgrunnen og bakgrunnen er i skarp fokus. Dyp fokus sammen med å bruke dybden av rommet, det vil si at det er en betydelig avstand mellom det planet som er nærmest kamera og det som er lengst vekk, er det vi kaller for dyp fokus kinematografi (Bordwell 2003:733). Dette var en teknikk som gjorde at det ble mer og mer bakgrunnshandling, og mer bruk av rommet enn det hadde blitt gjort i stumfilmen. Dette forandret ikke det klassiske systemet, men det ble forbedret ved at det kunne iscenesettes på flere måter. André Bazin kalte det for «a dialectical step forward in the history of film language», og så på det som et steg nærmere en mer realistisk, eller retter sagt mer troverdig film til virkeligheten (Bazin 1967:35). Dyp fokus ble en viktig del av actionscenen og actionfilmen på 80-tallet. Det vil jeg se nærmere i kapittel 3.

På 50-tallet fikk Hollywood flere teknologiske innovasjoner som gjorde kinolerretet større. Den viktigste og mest populære av disse widescreen-innovasjonene var CinemaScope (1953). Det var en økonomisk grunn for at det ble innført. Allerede på 20-tallet var det planer for widescreen, men så kom depresjonen på 30-tallet. Timingen ble feil. I 50-årene begynte fjernsynet å stjele seere fra kinoene, som trengte å finne på noe som kunne lokke publikum til kinoene. De introduserte widescreen sammen med 3D, men 3D ble bare populært i ca. et halvt år. Teknologien var rett og slett ikke var god nok, og det tok nesten 60 år før teknologien ble tilfredsstillende til å overleve mer enn et års tid.

Hvordan påvirket widescreen Hollywood-stilen? For studioene var widescreen kun ment for sjangerfilmer, spesielt store spektakulære filmer som historiske episke drama, western, eventyrfilmen og musikalen. På grunn av dette hadde widescreen innflytelse på actionscenens utvikling. I begynnelsen hadde kinematografene og regissørene problem med hvordan de skulle føre publikums oppmerksomhet på skjermen til det som hva viktig. Noe av grunnen til dette var at det ble benyttet telefotolinse. Det gjorde at skuespillerne framsto som de holdt blikket i litt skrå vinkel fra det objektet de så på. De trodde også at rask klipping virket forstyrrende på en widescreen-skjerm. Dette antas å være en av hovedgrunnene for at regissører begynte å bruke lengre tagninger. Men som historien har vist, tok det ikke lang tid før det normaliserte seg og widescreen-filmene også fulgte det klassiske systemet. Etter 1955 hadde disse filmene like mange klipp som en ikke-cinemascope-film. Fra 1953-1955 var det vanlig med mellom 180 og 300, mens en ikke-cinemascope-film hadde mellom 300 og 520 klipp. Etter 1955 hadde de mellom 200 og 600 klipp, mens 300-400 var det mest vanlige (Bordwell 1985:358-363).

Spartacus (1960) er et godt eksempel på hva widescreen-formatet var laget for: store episke filmer med blant annet store slagscener med tusenvis av statister. Widescreen-filmene på 50-tallet gjorde alt for å utnytte bredden i formatet. Mens dagens filmer putter mye av utsnittets hovedhandling i midten slik at den kan vises på tv uten å miste det viktige fra bilde, ble widescreen brukt for å gi publikum noe de ikke kunne se på fjernsynet. Lite bruk av nærbilder og halvnærbilder, og fokuset lå på å vise ofte spektakulære ultratotal og totalbilder. Totalbilde ble sammen med halvttotal og medium bilder filmens viktigste redskap (Bilde 16-17).

Geoff King viser i sin sammenligning av *Spartacus* og *Gladiator* (2000) at det er ikke bare klipperytmen som er langt lavere i *Spartacus*, men også hvilke utsnitt som blir brukt mest.

Spartacus bruker mye ultratotalbildene, spesielt for å vise de store massene, mens *Gladiator* bruker som sagt mye nærbilder og mediumbilder (King 2002:240). Ifølge King er 78% av bildene i *Gladiator* nærbilder og mediumbilder, mens de er 64% i *Spartacus*. Ikke sjokkerende når vi ser på utviklingen. Men ser vi på forskjellen mellom nærbilder og halvnærbilder er den større, 42% i *Gladiator* sammenlignet med 14% i *Spartacus* (King 2002:254-255). Dette vil jeg komme nærmere inn på i resten av oppgaven. Da vil jeg vise utviklingen og se på noen årsaker for hvorfor de ble slik. Selv om widescreen ble det dominerende formatet for dagens actionfilm, bruker de formatet på en annen måte enn de første filmene gjorde.

2.4 Avslutning

Det viktigste med den klassiske Hollywood-stilen var konseptet om kontinuitet, og at virkemidlene skulle være usynlige. Kryssklipping og analytiskklipping ble en viktig del av denne stilen sammen med «eyeline-match», 180° regelen og vekselklipping. I begynnelsen av Hollywood-filmen var totalbildet det viktigste utsnittet, men med analytisk klipping ble nærbildet mer og mer brukt. Med lydfilmen ble forskjellige utsnitt i forskjellige vinkler ofte brukt. Senere ble dyp fokus kinematografi en del av den klassiske Hollywood-stilen, og med widescreen fikk Hollywood-filmen en ny innovasjon som var med å gjøre filmer mer storslagne.

Actionscenen utviklet seg ganske likt med den generelle klassiske stilen. I begynnelsen var klippingen mest for å klippe til en ny location, men med kontinuitetssystem og analytisk og kryssklipping ble det også mer klipping i actionscenene. Som vi har sett i mitt eksempel fra en Buster Keaton-film, foretrakk en å filme i totalbilder for å få med seg hele bevegelsen, og kamera var for det meste stasjonert. Klippingen var ikke rask i forhold til hvor hurtig stumfilmer kan være klippet, men var omkring det normale for en Hollywood-stumfilm. Selv om klipperytmen gikk ned med lydfilmen, hadde den normalisert seg på slutten av 30-tallet. Som vi så i *The Adventures of Robin Hood*, hadde den raskere klipperytme. Mye på grunn av mer bruk av nærbilder, vekselklipping og bruk av rommet.

Mens *Our Hospitality* var en veldig horisontal og vertikal film ved at filmen ofte går fra location til location, bruker *Robin Hood* mer settenes dybde, og det er mer som skjer i hele bildet. Derfor økes klipperytmen ved at de må klippes til flere karakterer, samtidig som mer bruk av nære utsnitt gjorde at det ble klippet mellom halvnærbilder og for eksempel halvtotalbilder. *Out*

Hospitality holder seg med avsnitt på lengre avstand, og det klippes ikke ofte til nærbilder av karakterene og hvordan de reagerer på forskjellige situasjoner.

Med widescreen på 50-tallet ble det mer fokus på å bruke bredden og dybden i bildet. Dette gjorde at actionscenene ble større. Det ble fokus på store slagscener, som tidligere var langt fra så spektakulære. Det klassiske systemet sammen med widescreen og dypfokus er fortsatt fundamentet i Hollywood-filmen generelt og actionfilmen spesielt. Som vi skal se senere i oppgaven, er dette bare blitt mer intensivert.

Kapittel 3. Den post-klassiske stilen og actionscenen

I dette kapittelet skal jeg se på actionscenen fra slutten av 60-tallet og i løpet av 70-tallet. Dette er en viktig periode for actionscenen ettersom dette er slutten på den klassiske Hollywood-filmen, og begynnelsen på den post-klassiske Hollywood-filmen. David Bordwell mener at det var i denne perioden at den moderne actionfilm ble formet. Det startet med *Goldfinger* (1964) og de påfølgende James Bond-filmene, *Bonnie and Clyde* (1967), *Bullitt* (1968), *The Wild Bunch* (1969), *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (1969), og fra *The French Connection* (1971) og til *Jaws* (1975), *The Wind and the Lion* (1975), og den oversette *Thief* (1981) (Bordwell 2008:396). I løpet av denne perioden ble flere konvensjonelle teknikker i actionfilmen utformet og klar for bruk da actionfilmen ble dominerende på 80-tallet. Jeg skal både se på actionscenens utvikling, og de forskjellige stilistiske trendene som ble skapt og ble populære i denne perioden.

I den første delen av kapittelet vil jeg ta for meg hvordan den post-klassiske stilen ble formet, og de to nye Hollywood trendene som ble formet i denne perioden som Geoff King kaller for *New Hollywood*. Den første versjonen av New Hollywood kaller han for *The Hollywood Renaissance*, og den andre versjonen for *Blockbuster and Corporate Hollywood* (King 2002). Jeg vil se på forskjellige årsaker til at det ble slutt på den klassiske Hollywood-filmen, og forklare hva den post-klassiske stilen er. Jeg vil også gå inn på hva dette hadde å si for actionscenen, og dette vil lede meg inn til den neste delen som handler om Hollywood-renessansen og actionscenen. Jeg vil gå litt inn på *Bonnie and Clyde* og begynnelsen på den voldelige estetikken. Den vil være et godt eksempel på hva jeg har gått gjennom, men vil også lede meg inn i delen om Sam Peckinpah og hans montasjeklipping. Dette er viktig i forhold til actionscenens utvikling, og er teknikker som også preger dagens actionfilm. Dette er i hovedsak det Hollywood-renessansen ga actionscenen og actionfilmen.

I den neste delen vil jeg se på hvordan actionfilmen ble formet på 70-tallet gjennom andre sjangere som krimfilmer og politidrama. Fokuset mitt vil være *Dirty Harry* (1971), men jeg vil også se på andre titler som var med og påvirket actionfilmen, eller var en del av actionfilmen. Deretter vil jeg se på en av actionfilmens mest populære element, biljakten, og hvordan den ble populær på 70-tallet og har påvirket de fleste biljakter i dagens actionfilm. Før jeg avslutter vil jeg gi en anmerkning om James Bond-filmens innflytelse på actionfilmen. Dette er tema som

kunne vært verd en hel oppgave og er derfor for stort til å drøfte inngående i dette kapittelet, men samtidig må jeg si at Bond-filmene var trendsetter av store actionscener og var forløperen til Hollywood-blockbusteren, og var generelt veldig innflytelsesrike på 60- og 70-tallet.

3.1 Fra klassisk til post-klassisk film

For å skjønne hvorfor det ble slutt på den klassiske Hollywood-filmen må vi se på endringer som forandret det sosiale klimaet som filmer ble laget i. Det politiske skiftet på 60-tallet gjorde politikken mer liberal. På grunn av den liberale politikken til president John F. Kennedy og president Lyndon Johnson ble det en ny åpenhet rundt sex, og det kom et mer nyansert syn på kvinnens rolle. Dette førte til en motkultur som førte til eksperimentering med sex og narkotika. Noe som reflekteres i filmene som ble laget. Samtidig som det ble kjempet for borgerrettighetene og likestilling mellom svarte og hvite. Selv om samfunnet ble mer liberalt, ble det også voldeligere med attentatet på John F. Kennedy, samt Martin Luther King Jr., Robert F. Kennedy og Malcome X. Samtidig fikk USA en ny krig, Vietnam-krigen og dette skapte en protest bevegelse, samtidig som det også førte til mer konservativ politikk, spesielt med Richard Nixon som president (Bordwell 2003:511). Alt dette reflekteres i filmene som ble laget, og hvorfor Hollywood laget dem.

Selvfølgelig var ikke denne hovedgrunnen for dette skiftet, i filmens verden er det i hovedsak økonomien som styrer, men de sosiale tilstandene dikterer ofte hva publikum vil se. På 60-tallet ble profitten på blockbustere mindre, og dette førte til at Hollywood prøvde å få unge til å gå på kino via alternative motkulturfilmer. Dette var mye av grunnen for at vi fikk det King kaller Hollywood-renessansen som førte til den kommersielle amerikanske kunstfilmen. Fra 1960 til 1964 falt antall filmer fra de syv store studioene med 22 % (fra 184 til 144)ⁱⁱⁱ, antallet kinoer gikk fra 19000 i 1946 til 13000 i 1965 (Langford 2010:108). Det var nedgangstider, og i 1966 startet en bølge av konglomerater som Gulf and Western Industries, Inc, som kjøpte de fleste av de store studioene. I 1969 var det kun Columbia, Disney og Fox som fortsatt var uavhengige selskap (Langford 2010:110). Disse kjøpene ledet an en utskifting av gamle studiosjefer, med unge og ambisiøse talent. Dette førte til det som Barry Langford kaller for «dictatorship by youth». De unge lederne gjorde alt for å finne et publikum og gi dem hva de ville ha (Langford 2010:113).

På grunn de sosiale forandringene med mer liberalt forhold til sex, og med et samfunn som ble voldeligere, vist det seg raskt at den gamle produksjonskoden var foreldet. Flere store filmer som

The Pawnbroker (1964) og *Alfie* (1966) ble vist uten produksjonskodens godkjenningsstempel (seal), og flere filmer fikk et stempel selv om de inneholdt sex og banning. Ikke bare var koden blitt ineffektive ettersom filmer ble vist uten produksjonskodens stempel, og andre fikk et stempel selv om de inneholdt nakenhet og banning. Samtidig ble det å ikke få et stempel brukt til å skape blest rundt filmer som ble avist av produksjonskoden. I 1966 var koden død (Bordwell 2003:515). Jack Valenti ble ansatt som sjef for MPAA (Motion Picture Association of America) i 1966, og hans første oppgave var å begrave produksjonskoden. I 1968 ble koden erstattet med et graderingssystem som klassifiserte filmer etter alder. De første aldersgrensene var G (generell publikum), M (modent publikum), R (begrenset, under 16 år må bli ledsaget av en voksen) og X (kun over 16 år, men i 1969 ble den og R høynet til 17 år). I 1970 ble M omgjort til PG (foreldreveiledning). Ettersom X-klassifiseringen ikke ble opphavsrettslig beskyttet av MPAA, begynte pornografiske filmer og bruke den (x-rated), og på grunn av dette har denne aldersgrensen og dens erstatter, NC-17 (i 1990) hatt et stigma over seg. Fjernsynskanaler, magasinert og aviser vil ikke reklamere for filmer med denne aldersgrensen, og flere kinoer vil ikke vise dem (Langford 113-114). Det nye aldersgrensesystemet gjorde at filmskapere kunne vise sexscener, ta opp tabubelagte temaer, bruke banning og ikke minst filme mye sterkere voldsscener. Slik fikk filmskaperne mer kreativ frihet til å skape det de ville.

3.2 Den post-klassiske stil

Når vi snakker om Hollywood-renessansen, er det spesielt *Bonnie and Clyde* (1967), *The Graduate* (1967) og *Easy Rider* (1969) som vi tenker på som filmene som startet dette. Men den skapte også filmer som var mindre inspirert av europeisk kunstfilm, men var mer interessert i virkeligheten og skapte realistiske drama og krimfilmer (mange var sterkt med å påvirke actionsjangeren). Som vi har nevnt så oppsto Hollywood-renessansen både på grunn av den sosiale konteksten, et skifte i studiosjefer og hvordan de klassiske studioene ble styrt, og slutten på produksjonskoden.

Den post-klassiske stilen som preget slutten av 60-tallet og det neste tiår kan beskrives som stilistisk eksperimentering. Spesielt ble det teknikker inspirert av tidlig 60-talls europeisk ny bølge og den internasjonale kunstfilmen fra det tidligere tiåret. Kjennetrekke på denne stilen var en mer disjunktiv eller assosiativ klipping, en klipping som ofte skulle presenterer det subjektive og indrelivet til hovedpersonen; en fokusering på stemning og karakter over plot og action; en

«dialektisk» sammenstilling av bilde og ikke-synkroniser eller ikke-diegetisk lyd og musikk, destabilisering av de sikre romlige omgivelser som representerer det meste av den klassiske Hollywood-filmen. Dette var virkemidler som vi forbinder modernistisk film, og i sammen var det med og forsterket selvbevissthet og refleksivitet i mange Hollywood-filmer, og var med på å få frem en forståelse av film som et medium for personlig kunstnerisk ytring og sosial kommentar. På grunn av dette var en motsetning til den stilistisk beskjedne og konvensjonelle uttrykket som preget den klassiske Hollywood-stilen, ble den populær på slutten av 60- og tidlig 70-tallet. Dette betydde selvfølgelig ikke at det var slutt på en den klassiske Hollywood-stilen, og mange av de mest sette filmene var fortsatt konvensjonelle Hollywood-filmer. Men før 1965 var det bare i en håndfull filmer vi kunne finne slike virkemidler (Langford, 2010:134).

Selv om Hollywood-filmen var sterkt inspirert av europeisk kunstfilm på slutten av 60-tallet, betydde det likevel ikke at de var like. Ofte var det bare noen få virkemidler som ble brukt. For eksempel tok mange Hollywood-filmer og brukte «jump-cut», det vil si to sekvensielle bilder av det samme objektet med kamerainnstillinger som bare har en liten variasjon fra hverandre, dette gjør at det føles som at bildet hopper. For eksempel bruker James Bond filmen *On Her Majesty's Secret Service* (1969) i åpningssekvensen flere «jump cut» for å gi en slåsskamp energi (Langford 2010:136). Ofte var det bare enkelte scener som det ble referert til, ettersom Hollywood aldri begynte å lage ny bølge-filmer. 60-tallet markerer en begynnelse på filmskapere som var interessert i Europeisk-film og lånte teknikker som de fant der. Det var også på denne tiden at filmskolene begynte å bli populære, og på slutten av 60-tallet kom den første generasjonen av filmskapere fra filmskoler. Før pleide ikke filmskolen å føre til jobb innenfor kommersiell film. De unge måtte jobbe seg opp fra bunnen av. Nå begynte regissørene ofte med å regissere tv-filmer eller tv-serier. Det kan også ha bidratt til en endring i estetikken (Langford 2010:138-139).

Med den stilistiske eksperimenteringen begynte også klipperytmen å bli raskere. Gjennomsnitts ASL på en klassisk Hollywood film fra studio-æraen var på mellom åtte og tolv sekunder. Det hadde ikke noe å si for hvilken sjanger filmen var i fra, og om den var dialogdreven, men på slutten av 60-tallet fikk mange filmer å få en ASL på mellom fire og seks sekunder. For eksempel filmer som *Easy Rider* (5,8 sekunder) og *The Dirty Dozen* (1967, 3,5 sekunder). På den andre siden hadde du filmer som Roman Polanskis *Chinatown* (1974, 14 sekunder) og Woody Allens

Manhattan (1979, 17,6 sekunder) (Allen er i dag en av de regissørene i Hollywood som har seinst klipperytme) som sto fram som motvekt mot denne akselererende trenden (Langford 2010:141). Vanligvis ble denne trenden bare merkbar i enkelte sekvenser som i actionscener, og jeg skal snart se på de raskt klippede actionscenene i *Bonnie and Clyde* og i Sam Peckinpahs filmer. Disse actionscenene var ikke bare hurtig klippet, men også sterkt inspirert av Akira Kurosawas montasjeteknikker som han igjen hadde videreført fra montasjetradisjonene som er eksemplifisert av Sergei Eisenstein. Dette skapte en ny actionestetikk i Hollywood-filmen.

Andre teknikker som preget Hollywood-renessansen var mer bruk av håndholdt kamera og omfattende bruk av telefoto eller zoom linse. Alle teknikker som sterkt preger den moderne actionscene. Det ble også mye mer bruk av kamerabevegelser. Spesielt i filmene til Martin Scorsese og Brian De Palma var dette merkbart. Mens mange av teknikkene er motivert på grunn av det viser det subjektive, er disse kamerabevegelserne og Peckinpahs montasjestil ikke nødvendigvis brukt for å vise noe subjektivt fra karakterenes, men mer stilistisk utskeielse (Langford 147).

3.3 *Bonnie and Clyde* og begynnelsen på en voldelig estetikk

Bonnie and Clyde er ikke en actionfilm, men det er starten på en mer voldelig estetikk som actionfilmer siden har benyttet seg av. Narrativt sett er den ikke mye forskjellig fra andre gangster- og krimfilmer, eller lignende filmer som for eksempel *Badlands* (1971), selv om den brøt med Hollywoods konvensjoner ved å gjøre filmens mannlige hovedperson impotent (de hadde også tenkt å gjøre ham biseksuell, men det ble i overkant for studioet), men når Bonnie og Clyde dør i sakte film (slow motion) i et kuleregn i slutten av filmen, har actionscenen tatt en ny vending. Den har gått fra å være stunts og blodløse skuddveksling og slåsskamper, til å bli blodig og stilisert, grusomt, men samtidig også vakkert (Bilde 18-19). Filmen begynner lett og lekende, og blander en klassisk Hollywood-estetikk, med teknikker tatt blant annet fra den franske nye bølge.

Etter hvert som Bonnie og Clyde graver seg dypere, bli filmen mer og mer voldelig. Desto nærmere filmen kommer tredje akten desto blodigere blir den. Volden har tatt en ny vending. Filmer som *The Professional* (1966) og *Psycho* (1960) som var kontroversielle for deres voldelige scener er ikke noe sammenlignet med dette. 1966 var året da slutten på produksjonskoden begynte og *Bonnie and Clyde* viste at den virkelig var foreldet, og samme året

ble det slutt på koden. 60-tallet var et voldsomt tiår, og standarden til folk hadde forandret seg. Det var på tide at filmene fikk lov til å vise mer troverdige voldsskildringer. Filmer som *The Dirty Dozen* (1966) og *Point Blank* (1967) benyttet seg av at koden gikk mot slutten, og innføringen av CARA-koden (Classification and Rating Administration), som tok over inntil det nye aldersgrensesystemet ble innført. Det nye CARA systemet oppfordret Hollywood til å gjøre filmen forskjellig enn fjernsynet, med mer grafisk doser sex og vold (Langford 2010:161).

Samtidig gikk også Alfred Hitchcock lengre enn *Psycho* i *Thorn Curtain* (1966) ved å vise hvor vanskelig og lenge det tar å drepe (ta et liv). Før var det alltid kjapt og uten detaljer, men den scenen var lang og smertefull. Sammenlignet med dagens filmer er den ikke særlig grusom, men scenen varer og varer. Disse filmene ble både hyllet og skjelt ut og de var med på å forandre hvordan vold ble vist på film. Det er ikke bare volden som gir inntrykk, men også regissørs Arthur Penns bruk av sakte film, noe som han har tatt fra Akira Kurosawa og hans montasjeklipping, som Kurosawa tok fra Sergei Eisenstein. Dette var ikke bare en teknikk som inspirerte Penn, men også som jeg vil se på snart, Sam Peckinpah, og senere både John Woo og regissører som Tarantino og Rodriguez. Det er altså med *Bonnie and Clyde* at vi kan si at denne type scener startet i Hollywood-filmen. Det var Penns andre forsøk (*The Left Handed Gun* (1958) var første gang han benyttet seg av sakte film i en voldsscene), men *Bonnie and Clyde* som gjorde det populært, med god hjelp fra den nye CARA-koden som gjorde at filmen kunne ha slike sterke voldsskildringer. Sammenlignet med *The Wild Bunch* og for eksempel John Woos filmer, er volden tam og blodet ser ikke særlig ekte ut.

3.4 Sam Peckinpah og montasjeklippingen

Mens sakte film i dag er brukt for å gjøre en actionscene «kul», er Sam Peckinpahs motivasjon helt annen, og heller det motsatte. Han vil vise hvor lite kult vold er, og heller hvordan vold er i virkeligheten og hvordan de påvirker karakterene. Peckinpah var opptatt av den sosial volden som skjedde på 60-tallet. Spesielt attentatene mot JFK, Martin Luther King og massakren i My Lai under Vietnamkrigen, gjorde inntrykk og var med å påvirke hans stil. Peckinpah ville aldri forherlige vold, og derfor er det et klart skille på hvordan volden og action blir fremstilt i *The Wild Bunch* (1969) og i *Straw Dogs* (1971).

Peckinpah ville vise hvor forferdelig vold er, men da han oppdaget at voldsscenene heller var spennende for publikum, følte han at han hadde mislykkes. Derfor fokuserer volden i *Straw Dogs*

mer på karakterenes reaksjoner på volden, enn voldsakten selv. Sakte film skulle gjøre volden mer voldsom, og trekke den ut slik at det ser forferdelig og smertefullt ut. Peckinpah mente at ekte vold ikke er rask og smertefri som det ble vist i klassiske Hollywood-filmer, men langt og smertefullt. Istedenfor skapte han en estetikk som i mange sine øyne gjorde vold vakker og underholdene (Prince 1998). Dette er noe forfatter Stephen Prince gjør et oppgjør med i boken *Savage Cinema – Sam Peckinpah and the Rise of Ultraviolent Movies* (1998). Han bruker Peckinpah som et utgangspunkt til å skrive om hvordan den eksplisitte volden i amerikansk film oppsto, den sosiale effekten og forholdet mellom dagens ultravold og den radikale, humanistiske filmskapningen som Peckinpah sto bak. Prince sitt mål er å avmystifisere Peckinpah som «bloody Sam», og vise hvordan han er i mot ultravold som underholdning, og at mange av dagens filmskapere ikke fikk med seg poenget hans. Andre regissører som Martin Scorsese, som var påvirket av Peckinpahs estetikk, var også forferdet da han opplevdes folks reaksjon til volden i *Taxi Driver* (1976). Det var motsatt av den reaksjonen han ville ha (Prince 1998). Peckinpah og Scorsese ville aldri glorifisere vold, mens med moderne filmskapere som Quentin Tarantino eller Zack Snyder ofte er det motsatt, for dem er vold underholdende på film og det er bare fantasi.

Vold er ikke noe jeg kommer til å gå mye inn på i oppgaven min. Vold er en viktig del av actionestetikken i Hollywood-filmen, men har de siste 10 årene blitt mindre dominerende i actionsjangeren. Det er først og fremst på 60- og 70-tallet at den voldelige estetikken kommenterte samfunnet. På 80-tallet ble volden mer ren underholdning som regissørene ikke hadde mye å si med, det er bare underholdning, selv om volden ofte forsvares med at den er mer autentisk. Samtidig er de ofte distansert til volden, og actionhelter spilt av Sylvester Stallone og Arnold Schwarzenegger sier morsomme replikker etter de har drept skurken, noe som gjør at volden ofte blir ufarliggjort, og sees på som en vits.

Peckinpah sin montasjebaserte estetikk er preget av flere kamera som filmer i forskjellige hastigheter (for å få variasjoner av sakte film samtidig med et kamera i normal tempo), og veldig rask klipping. En stil som vi vil se senere preger veldig mye av dagens actionfilm. Peckinpah brukte denne teknikken for å bryte med en mer rettfram fremstilling og erstatte det med en mer stilistisk framstilling av vold. Ifølge Prince følte Peckinpah at publikum hadde blitt gjort ufølsom på grunn av all volden gjennom media, og at stilisering av volden var den eneste måten å vekke opp publikum til volden i deres kultur som hadde bedøvet dem. Peckinpah trodde og følte at hvis

han stiliserte volden og gjorde den mer kunstig, kunne han bryte syklusen av voldsforbruket hvor den tids urovekkende sosiale vold var innebygget (Prince 1998:49). Peckinpah hadde sosial agenda for seg når han begynte å stilisere volden. For Peckinpah var det viktig at hans stil var et brudd med de allerede etablerte stilene som ble brukt, og spesielt det folk var vant med å se på tv. Peckinpah ville bryte med hvordan tv og film behandlet volden: “violence in motion pictures is usually treated like fun and games” (Prince 1998:50). Ved å bryte etablerte konvensjoner håpte Peckinpah å vise hvor grusom vold er for et publikum som er blitt selvtilfreds med tiår av blodløs og smertefri vold og drap. Peckinpah følte at det voldelige 60-tallet ikke ble framstilt troverdig på film, og ikke passet inn i den blodløse volden som ble vist på tv (Prince 1998:50).

Peckinpahs viktigste inspirasjon for denne estetikken var Akira Kurosawas stil, spesielt i *Seven Samurai* (1954). *The Wild Bunch* var også påvirket av Arthur Penns bruk av flere kamera og sakte film i *Bonnie and Clyde*. Kurosawa begynte med *Seven Samurai* å filme med tre til fem kamera samtidig. Dette gjorde at han fikk bedre dekning da han filmet de kompliserte koreograferte slåss-scenene, og det gjorde at han fikk bedre opptreden av skuespillerne ved å utvide lengden på hver tagning, ettersom han ikke trengte å stoppe for forandre til ny kameravinkel ettersom han filmet mange av de samtidig. Peckinpah satt pris på fordelene ved å bruke flere kamera samtidig. Når han gjorde dette kunne han ha et par av kamera filme med høy fart for å få sakte film, og på den måten kunne han klippe mellom vanlig og sakte film, uten å ha problemer med at bildene ikke klippes i sammen. Ved flere kamera kunne han også filme komplekse actionscener og stunts og bruke forskjellige linser samtidig, og på den måte trenger han bare å filme det en gang. Dette er teknikker som har blitt veldig vanlige, og som brukes i dag i de fleste actionfilmer. Det er bare få regissører som filmer action med et kamera. Det er mer vanlig i Hong Kong filmer enn Hollywood^{iv}. Denne teknikken gjør det også lettere å bruke montasje klipping, og viss klippene ikke er planlagt på forhånd så har klipperen mange flere klipp å velge mellom, som gjør det enklere for ham å finne det rette klippet (Prince 1998:51-52).

Peckinpah tok også Kurosawas bruk av telefotolinser, og hvordan telefotolinser forvrenger perspektivet. Ved å bruke flere kamera med telefotolinser kan kameraene lettere bli plassert rundt periferi til settet. På grunn av at telefotolinser produserer et smalt område som blir sett, blir det brukt for å hindre at kameraene ser hverandre, og gjør det lettere å filme med flere kameraer. Det viktigste Peckinpah tok fra Kurosawa var likevel hans bruk av sakte film i scener som viste

voldelige dødsfall. Kurosawa viste hvordan det å veksle mellom vanlig og sakte film kunne skape noe unikt med scenens dramatiske rytme og dens tempo. Kurosawa forsterket også enkelte lydeffekter – som for eksempel en baby som griner, et mors skrik – men de følger med de sakte bildene, og denne atskillelsen legger vekt på det kunstige med disse bildene, og deres uttrykksfulle kraft (Prince 1998:53-55).

Alle disse teknikkene kan spores tilbake til Eisenstein, men Eisenstein sin estetikk ligger mer mot en sosial og ideologisk kontekst som du ikke finner i Peckinpah eller Kurosawas arbeid, og de bruker en mer begrenset variant av montasjeklippingen. Eisensteins montasjeklipping blir ofte kalt for intellektuell montasje. David Bordwell forklarer at det er en serie av ulike bilder som blir sett opp mot hverandre for å skape en abstrakt ide som blir skapt med bildene i sammen (Bordwell 2003:734). Likevel blir Peckinpahs klipping i *The Wild Bunch* sammenlignet med Eisenstein, ikke merkelig ettersom han sees på som faren til montasjeklippingen. David Bordwell sier om montasjeklippingen som finnes i Hollywood-filmer, musikk videoer og fjernsynsreklamer:

Lies far from Eisenstein's sophisticated conceptions of montage. At best, the 'montage' in such media artifacts is metric and rhythmic, seldom tonal or overtone, and it makes no attempt to achieve the large-scale motivic density that is central to Eisenstein's practice (Bordwell 1993:266).

Alle teknikkene som Peckinpah er kjent for var allerede brukt av Kurosawa. I Peckinpahs arbeid er mye av det som virket nytt og banebrytende i hans filmer, blitt gjort av Kurosawa i *Seven Samurai*. Peckinpah gjorde mer med sakte film enn Kurosawa, men han oppdaget ikke noen nye estetiske prinsipper som ikke finnes i Kurosawas arbeid. Peckinpah utvidet og bygget videre på prinsippene som Kurosawa oppdaget. Peckinpahs klipping understreket brutaliteten av fysisk vold, samtidig som han også ga det en grasiøs skjønnhet. Denne motsigelsen mellom estetisk vakkert visuelt inntrykk og den emosjonelle og fysiske smerten som Peckinpah også dramatiserte som en del av hans filmvold, er veldig kompleks, men en viktig del av Peckinpahs arbeid og stil (Prince 1998:58). En kompleksitet som ofte forsvant i andre filmskapere som ble inspirert av han.

Peckinpahs montasjeklipping kan deles in i tre typer montasjekonstruksjoner:

1. Den første er relativ enkel ved at sakte film innstikk blir kryssklippet inn i en normal-tempo sekvens.

2. I den andre blir flere linjer av action syntetisk lagt over hverandre med radikal tid-rom forvrenging i en montasjesekvens.
3. Den tredje er mer lik Eisensteins mer intellektuell klipping, hvor seeren er påvirket til å se psykologiske og sosiale sannheter. Prince kaller det for en poetisk og psykologisk montasje (Prince 1998:72).

Den første typen er den mest vanlige i Peckinpahs filmer, og blir ofte brukt når Peckinpah viser karakterer som blir drept. I *Bring Me The Head of Alfredo Garcia* (1974) er omtrent alle drapene i sakte film, men det som gjør Peckinpahs bruk av det unikt i forskjell til dem som er inspirert av ham, er at det klippes mellom det og andre hendelser i vanlig tempo (Bilde 20-23). Peckinpah viser en fasinasjon av hvordan kroppen reagerer når den for eksempel blir skutt. Vanligvis er mannen som skyter i vanlig tempo, mens mannen som blir skutt faller i sakte film. *The Getaway* (1972) har mer eksempler av den andre og tredje typen. Det merkelige er at *Bring Me The Head of Alfredo Garcia* var et lidenskapsprosjekt, mens i *The Getaway* var han bare leid inn. Han regisserte filmen kun for pengene, men det er tydelig at å eksperimentere med klippeteknikker holdt oppe Peckinpahs interesse for filmen.

I *The Getaway* klipper han ofte mellom forskjellige tidslinjer. Noen ganger er det vanskelig å si om det er noe som er kun subjektivt og skal kun fremstille karakterenes sinnstilstand, eller om det er noe som faktisk skjer. Ofte er det rett fram at det er to forskjellige tidslinjer, men noen ganger kan det også bare være kryssklipping mellom parallelle handlinger. For eksempel etter ranet av en bank, klippes det mellom filmens skurk, Rudy Butler som dreper sin medhjelper mens de kjører vekk etter ranet, og det klippes inn korte klipp av en stall som eksploderer i sakte film. Deretter blir medhjelperen kastet ut av bilen i sakte film mens det klippes fram og tilbake til eksplosjonen. Stallen ble brukt for å planlegge ranet, men det er uklart når denne eksplosjonen skjedde, om det skjedde før, etter eller akkurat på det tidspunktet som det blir vist i filmen. Når det skjedde er egentlig uviktig, men vi kan stille spørsmål hva slags effekt det gir ved å parallellklippe mellom disse to hendelsene. Det er tydelig en sammenligning med drapet og eksplosjonen, men om det er gjort av noen intellektuell grunner eller bare for å leke seg er vanskelig å si. Den intellektuelle klipping blir brukt mer i *Straw Dogs* (1971) for å vise sinnsstemninger, og hvordan en karakterers psyke holder på å kollapse. Peckinpah pleier aldri å misbruke og overbruke teknikkene sine, med unntak av at karakterer dør i sakte film, ettersom det skjer med nesten hvert eneste drap. Den intellektuelle klippingen sparer han ofte til spesielle

øyeblikk, men de dukker også opp i hans mindre kjente filmer. Da er de ofte ikke like motiverte og har ikke nødvendigvis noen intellektuell grunn som i filmer som *The Killer Elite* (1975), og *Cross of Iron* (1977).

Bruken av montasjeklipping gjorde at Peckinpah sine actionscener ble veldig raskt klippet, ifølge Barry Langford har den avsluttende Aqua Verde-skuddvekslingen i *The Wild Bunch* 291 klipp i løpet av 135 sekunder, et gjennomsnitt lengde per klipp på 0,46 sekunder, altså 11 enkeltbilder av film (Langford 2010:142). Noe som er ekstremt, og raskere enn flere av dagens raske actionscener, som ofte holder seg mellom 1 og 2 sekunder. Men det er noe med måten Peckinpah klipper på som ikke gjør at det ser for raskt ut, ettersom han utvider tidsrommet, og gjør enkelte hendelser lengre enn det ville ha gjort viss de ble vist hvordan de skjedde med et kamera i normal tempo. I alt var *The Wild Bunch* en klippet ekstremt med utrolig mange klipp. I alt var det 3642 klipp, og på den tiden var gjennomsnittet for Hollywood-filmer, på 700 klipp (ibid). *The Wild Bunch* var mer et unntak enn standarden, men i dag har mange av actionfilmene rundt like mange klipp. Det skal jeg se på i neste kapittel.

Peckinpahs stilisering av vold, og bruk av sakte film påvirket mange regissører fram til i dag. Samtidig ble hans mer intellektuelle klipping kun et fenomen og et kjennetegn for 70-talls Hollywood-film og Hollywood-renessansen. Den intellektuelle klippingen blir sjeldent benyttet i dagens Hollywood-film, og det er kun få regissører som Steven Soderbergh som av og til eksperimenterer med en slik klipping. I filmen *The Limey* (1999) bruker han flere slike teknikker. I den klippes det ofte fra forskjellige scener uten en direkte narrativ grunn. I en scene ser vi hovedpersonen på et hotellrom der han kikker på en avisartikkel han har fått i et brev. Deretter ser vi han møter avsenderen av brevet for første gang, før han sitter på flyet. Det klippes mellom forskjellige steder, både i tid og rom, fra et minne til noe som skjedde for kanskje bare få timer siden. Vi vet ikke helt hva som skjer, bare at hovedpersonen er kommet til Los Angeles, er britisk og ser etter sin datter, men vi blir ikke direkte fortalt dette. Dette er ikke en typisk Hollywood-klipping, men en klipping vi så i europeisk kunstfilm på 60-tallet og i flere Hollywood-renessansfilmer som *The Graduate*. Soderbergh var spesielt inspirert av *Point Blank* (1967) (Soderbergh har et kommentarspor sammen med regissør John Boorman på filmens DVD).

3.5 *Dirty Harry* og actionfilmens utvikling

Slutten av 60-tallet fikk en mer eksperimentell og europeisk kunstfilminspirert Hollywood-film. På mange måter var dette en mer liberal film med fokus på sex, narkotika og ungdomsopprør. På 70-tallet hadde det politiske skiftet snudd fra liberalt til å bli mer konservativt. Sosiale uroligheter og Vietnamkrigen førte til at Hollywood begynte å lage filmer som var mer autentiske og hardtslående, men også mer konservative. Spesielt med tanken på lov og rett, og den økende volden som rammet samfunnet. Kriminelle fikk flere rettigheter, og det var ikke lengre bare politi mot røvere. Våre helter i politiet måtte også slåss mot sine sjefer og ledelsen. Neppe mange så for seg at det var *Dirty Harry* (1971) som skulle bli fundamentet til den moderne actionfilmen. Det er ofte noe konservativt over 80-talls actionfilmer, selv om de også er kritisk mot byråkrater (se filmer som *Missing in Action* (1984) med Chuck Norris, *Rambo: First Blood Part 2* (1985) med Sylvester Stallone og *Above The Law* (1988), Steven Seagal, filmer som med første øyekast synes å være konservative, men samtidig har en mistillit til byråkrater og ledere som ofte var konservative).

På 70-tallet ble western og *film noir* slått sammen til å bli den moderne krim- og politifilmen. *Den ensomme rytter* red ikke lengre på hest, men holdt til i de urbane byer og var fortsatt ensom. Dette er krim - og politifilmsjangrene som førte til den moderne actionfilm, og jeg gir mye av æren til *Dirty Harry* (1971). Stilistisk er den kanskje ikke den mest innflytelsesrike filmen, men narrativt så vil jeg gi den æren i å forme den moderne actionfilms narrative struktur med en actionscene, eller noe stort som skjer hvert tiende minutt, eller i slutten av en filmrull. Det er ikke uten grunn at *Dirty Harry* var en stor inspirasjon for *Lethal Weapon* (1987), og Sylvester Stallone filmen *Cobra* (1985). *Lethal Weapon* gjorde også sin variant av scenen der en mann truer med å hoppe i døden. Scenen der Harry stopper en gjeng med bankranere mens han er på vei til jobb, ble et varemerke i Steven Seagals actionfilmer, som i for eksempel *Hard To Kill* (1990). Seagals filmer inneholder også ofte en barslåsskamp som stammer fra western. På 70-tallet hadde John Wayne hovedrollen i et par *Dirty Harry*-kopier, *McQ* (1974) og *Brannigan* (1975). Dette viste at Hollywood gikk fra western til politi- actionfilmer, og prøvde å gjøre Wayne til moderne og urban actionhelt. Vi kommer rett og slett ikke utenom *Dirty Harry*. Clint Eastwood har alltid vært en av de største actionstjernene og var også en av de store westernstjernene på 60- og 70-tallet, og holdt liv i westernsjangeren gjennom 70-tallet. Før de store og sterke skuespillerne tok over på 80-tallet og kroppen ble fokuset, var det skuespillere som Eastwood, Charles Bronson, Lee

Marvin og Steve McQueen som var de store actionstjernene før den moderne actionsjangeren tok av. De spilte tøffe karer i krigsfilmer, western, gangsterfilmer og krimfilmer. De var ikke ekspert på kampsport eller hadde kroppen til en kroppsbygger, men de var tøffe og barske.

Som sagt var mange av disse filmene som ble laget på 70-tallet ikke rene actionfilmer, ettersom det ofte var mye fokus på drama og prosedyren rundt en etterforskning. *The French Connection* (1971) har en av de mest intense biljaktene i Hollywoods historie, men det er vanskelig å klassifisere den som bare en actionfilm. *Dirty Harry* på den andre siden har ikke mye av denne etterforskningen. Vi får aldri se Harry sitt hjem, og han bruker omtrent hele tiden sin på å jakte den kriminelle, og deres katt og mus lek som går gjennom hele filmen. Alle sekvensene bygger opp til et klimaks der vi får en konfrontasjon mellom Harry og filmens skurk Scorpio. Til og med når Harry tilslutt klarer å fange Scorpio, har han brutt alle Scorpios rettigheter, og skurken blir sluppet fri. Noe som blir en gjenganger i slike typer filmer. Harry sloss alene mot kjeltringene, men også mot loven og byråkratiet. Det er ikke lengre den ville vesten, og den ensomme rytter må også slåss mot byråkratiet.

Hva som er rett og galt, både moralsk og etisk blir en gjenganger i *Dirty Harry*-filmene. Den første filmen fikk et fasciststempel, selv om Eastwood bare ville rett fokuset mot ofrene sine rettigheter. I oppfølgeren *Magnum Force* (1973) er filmens skurker en gjeng med unge motorsykkelpolitimenn som dreper kriminelle som har kommet seg unna loven. På den måten tar filmen et oppgjør mot det mange mente var tema i den første filmen; at det er greit å ta love i egne hender. I den andre filmen viser de at det er feil, og at Harry ikke står over loven. Filmene går mer og mer mot å bli ren action, og når den femte og siste *Dirty Harry*-filmen kom i 1988, ble den promotert som en actionfilm. Det er den av filmene som etter min mening har minst å fortelle om samfunnet. Den tredje filmen *The Enforcer* (1976) tar for seg innlandsterrorisme, borgerrettigheter og kvinnens rolle i politiet, mens i *Sudden Impact* (1983) tar ei kvinne hevn over mennene som voldtok henne. Den siste filmen *The Dead Pool* (1988) handler om en seriemorder som dreper kjendiser. En handling som kanskje passet inn i den postmoderne tiden som 80-tallet var, hvor alt var blitt lek og moro, og det skulle ikke lengre bedrives samfunnskritisk. Samfunnet forandret seg, filmene forandret seg, men *Dirty Harry* sjøl forandret seg ikke.

Stilistisk er disse filmene mer klassisk enn post-klassisk. Volden er mer voldsom enn tidligere med blod og eksplisitt skildring, men teknikkene som ble en viktig del av Hollywood-renessansen som montasjeklipping, hadde ikke mye plass i disse filmene. Klippingen var begynt å bli raskere, men det var likevel et stykke igjen til 80-talls actionfilmens klipperytme, og langt borte fra Sam Peckinpahs post-klassiske stil. Actionscenene var veldig klare og tydelige, og det var lett å se og forstå hva som skjer. Enkelt og greit var dette filmer som fortsatt fulgte det klassiske paradigme, men selvsagt hadde utvelgelsen av bilder blitt forskjellig med mer bruk av nærbilder, og ofte andre type kameravinkler. Vi ser en klar forskjell på en film fra 70-tallet og 50-tallet, på samme måte som vi ser forskjell fra en film fra 50-tallet og 30-tallet. Men filmene følger likevel mange av de samme prinsippene. Noe som Hollywood-renessansen for det meste ikke gjorde.

Dirty Harry var med på å skape en trend av borgerverns- og hevnfilmer, filmer som *Death Wish* (1974), og dens oppfølgere. Charles Bronson brukte store deler av 80-tallet på å lage *Death Wish*-oppfølgere, og kopier som *Murphys Law* (1986) og *10 to Midnight* (1983). I hovedsak preget denne trenden lavbudsjettets b-filmer. Men de var alle med å skape den moderne actionfilmen ved å gi oss arketyper som preget 80-tallets urbane actionfilmer, som fortsatte å prege spesielt videomarkedet inn i 90-tallet.

3.5.1 Andre stiler og trender som førte til den dagens actionfilm

På 70-tallet var western blitt mindre populært, men de ble fortsatt produsert og Clint Eastwood laget flere. Mange av disse hadde en annerledes estetikk enn Peckinpahs *The Wild Bunch*, og har også vært med på påvirket hvordan skuddvekslinger blir filmet, og hvor mye mer voldelig stilen ble. *The Outlaw Josey Wales* (1976) er et godt eksempel på dette. Gangsterfilmer generelt må også nevnes, og det er vanskelig å gå utenom *The Godfather* (1972), spesielt scenen der Sonny blir skutt var sjokkerende på publikum, mye på grunn av scenens lengde. Samtidig var det ikke noe nytt der enn det vi hadde sett i *Bonnie and Clyde* og *The Wild Bunch*. Volden i den scenen føles litt hardere fordi volden ikke er så stilisert som i for eksempel i *The Wild Bunch*. Det er rask, brutalt og sjokkerende. Med unntak av filmer som *Taxi Driver* (1976) ble ofte volden lite stilisert. I *The French Connection* er den gjort mer autentisk ved å vise volden rett fram, bare med mye mer blod og smerte enn det vi så før slutten av 60-tallet. Samtidig er også det håndholdte kamera med å gjøre det autentisk. Peckinpahs montasjeklipping var ikke noe de fleste benyttet

seg av. Regissørene generelt holdt på med en videreføring av det klassiske kontinuitetssystem, og som førte til det *intensiverte kontinuitetssystemet* (Bordwell 2006).

70-tallet var også då vi fikk den første asiatiske innflytelse. Vi har allerede sett hvordan Akira Kurosawa påvirket Arthur Penn og Sam Peckinpah, men i en liten periode på begynnelsen av 70-tallet hadde vi en skuespiller ved navnet Bruce Lee. Spesielt *Enter the Dragon* (1973) var med å inspirere mange og skape en bølge av kampsportfilmer på 80-tallet. Lee var også årsaken til mye mer kampsport ble brukt i amerikanske filmer. I for eksempel blaxploitationfilmer ble kampsport en stor del av innholdet, spesielt for *Enter the Dragon*-skuespiller Jim Kelly. Han ble brukt i kampsportfilmer som *Black Belt Jones* (1974) og *Black Samurai* (1977), noe som ble parodiert i *Black Dynamite* (2009). *Enter Dragon* vil jeg kalle for en av de første moderne actionfilmene, ettersom den har en narrativ struktur som minner om dagens actionfilmer, ved at den kun har nok plot til å gå fra actionscene til actionscene. Bruce Lees kampsportfilmer var alltid mye mer moderne enn mange av de andre kampsportfilmene som ble lagt i Hong Kong. Handlingen til disse filmene foregikk sjelden i moderne tid og hadde ofte et mytologisk element, mens Lees filmer passer godt inn i den moderne actionfilmen, og var med å skape en bølge av kampsportfilmer som hadde moderne setting.

Mange type filmer var forløpere til den moderne actionfilmen. *Easy Rider* var med å skape en bølge av motorsykel- og bilfilmer som handler opprør mot det moderne samfunnet. Mange av disse filmene som *Vanishing Point* (1971) og *Dirty Mary Crazy Larry* (1974) hadde et actionelement, og vi må ikke glemme Burt Reynolds og alle hans *Smokey and The Bandit*-filmer (1977, 1980, 1983). Mange av hans andre actionkrimfilmer som han laget på 70-tallet innholdt biljakter. Filmer som *White Lightning* (1973) og *Gator* (1976), og actionkomedien *Hooper* (1978), som handlet som stuntmenn. Filmer som passer inn i actionsjangeren, og som inneholdt et av de viktigste elementene til den moderne actionfilmen, biljakten.

3.6 Post-klassisk Hollywood og biljakten

Biljakten er et av kjennemerkene til den moderne actionfilm. Jaktscenen som kan spores tilbake til begynnelsen av den amerikanske filmen, det vi kaller for «cinema of attraction» (Gunning 2006). Jaktfilmen var en av de tidligste formene for narrativ film. I den klassiske Hollywood-filmen inneholdt gjerne western og krimfilmer jaktscener. Mange westernfilmer hadde minst en jaktscene, og i krimfilmer som *High Sierra* (1941) ble hesten byttet ut med bilen. Selv om

jaktscener var en viktig del gjennom den klassiske Hollywood-filmens historie, var det ikke før 1970-tallet at biljakten ble kanskje den ultimate actionscenen for Hollywood, og skapte en egen undersjanger med 70-talls biljakt-filmer (Romao 2004:130).

Bullitt (1968) var filmen som virkelig satte biljakten på kartet. Den hadde biljakten som andre filmskapere i løpet av 70-tallet prøvde å etterligne eller gjøre bedre. Det som var forskjellen på biljakten til *Bullitt* og de som kom før, var i hovedsak bruken av bakprosjektering. En teknikk som gjør at skuespillerne kan sitte trygt i studio, mens bakgrunnen er filmet uten dem. Dette gjør at bildene med skuespillerne ofte så kunstige ut. Blandet med bilder tatt på location av bilene, var det enda tydeligere at skuespillerne ikke var på location og med på biljakten. Et eksempel på denne type biljakt finner du i Don Siegels *The Lineup* (1958). Filmens avsluttes med rundt 6 minutter lang biljakt. Eksteriørbildene av bilene er filmet i totalbilder av kamera som står på veien mens bilene kjører forbi, og kamera panorerer etter de. Disse eksteriørbildene er ganske effektive, og får det til å se ut som bilene kjører ganske fort. Samtidig ser vi at det er lite biler ute, og de kjører med relativt stor avstand fra hverandre. Som sagt er den store forskjellen på den biljakten og den vi finner i *Bullitt*, bruken av bakprosjektering. Bildene passer ikke helt inn, og tar oss ut av scenen ved at vi merker at det ser veldig kunstig ut. De bryter opp rytmen på biljakten. For å skape illusjonen av fart så rister kamera og beveger på seg. Ofte går kamera fram og tilbake på panseret. Ved hjelp av bakprosjektering filmet de trygt nesten-kollisjoner med skuespillerne i samme bildet, men det mangler autentisitet. Denne biljakten er mer interessert i karakterene enn den er i selve biljakten, ettersom det er en god del dialog mellom karakterene i scenen. Noe som er stor kontrast i biljakten i *Bullitt*, der den eneste lyden vi hører er lyden av bil. *The Lineup* har et effektivt bruk av POV bilde mot slutten av jakten, men det blir brukt for lite til å få publikum til å føle at de er med i jakten (Bilde 24-25).

Det *Bullitt* gjør effektivt er å sette karakterene troverdig inn i biljakten uten å bruke bakprosjektering. På grunn av at det er gjort uten bakprosjektering kan også forskjellige andre kameravinkler inne i bilen bli brukt. For eksempel over skulderen-vinkler, der vi også ser Steve McQueens fjes i speilet. Det blir rett og slett mer troverdig når vi ser at det vi betrakter utenfor vinduet er ekte. Steve McQueen gjorde en del av sin egen stuntkjøring fordi han ville at det skulle se autentisk ut. Dette gjør også at når det filmes eksteriør av bilene, trengs det ikke å filmes i totalbilde og på avstand for å skjule stuntsjåføren. På grunn av at vi ser McQueen, kan vi også se

ansiktsuttrykket hans. Det kan hjelpe oss med å føle spenningen. Ettersom det ikke er noe dialog i denne scenen, er det ansiktsuttrykket som blir måten McQueen kan formidle hva hans karakter føler og tenker (Bilde 26-29).

Tico Romao forklarer at denne stilistiske utviklingen ikke bare kan forklares med narrativ funksjon, ettersom begge teknikkene har som funksjon å presentere karakter i bevegende kjøretøy. Men at det har noe med troverdigheten med iscenesettelsen. Biljakter som bruker bakprosjektering plasserer ikke karakterene troverdig inn i jakten fordi publikum kan lett se forskjellen på bildene som er filmet i studio, og de som er filmet på location. Biljakter som filmer skuespillerne i bevegende kjøretøy, eller bruker spesialeffekter som får det til å se troverdig ut, er troverdige i forhold til hva publikum kan oppfatte som autentisk. Romao kaller det å iscenesette karakterene troverdig i farefulle narrativ sammenheng for *character placement*. Altså karakterplassering. Dette er veldig viktig får at en biljakt skal virke troverdig for publikum. (Romao 2004:134)

Romao mener at det var i hovedsak jakten på autentisitet som var årsaken til denne stilistiske endringen, og ikke oppfinningen av teknologi, ettersom mye av teknologien allerede var tilstedte. Men den økende kostnaden ved å for eksempel å spille inn synkronisert lyd i bevegende kjøretøy, gjorde at studioene ikke syntes det var verd det. Presset kom fra *Bullit*-regissør Peter Yates og skuespiller Steve McQueen om å filme biljakten i gatene, og for å få det til å se ulikt fjernsynsdetektivserier og tidligere krimfilmer. Det handlet ikke bare om å gjøre biljakten autentisk, men også politiarbeidet. Det er derfor forståelige at filmskaperne ville syntes at bakprosjektering ikke så autentisk ut (Romao 2004:134). Også andre teknikker var upassende; som å gjøre bildene raskere enn det de virkelig er. En teknikk kalt for undercranking, fordi originalt ble teknikken gjort ved å sveive et håndsveivekamera saktere enn normalt. I tillegg til å filme i normalt tempo, ville filmskaperne også ha realistisk by trafikk, i bakgrunnen av jakten. På grunn av kravene til mer autentiske biljakter måtte ny teknologi bli oppfunnet. En av viktigste teknologiske nyvinningen var slepebilriggen. Skuespillerne trengte ikke å kjøre bilen samtidig som de sa replikkene sine, eller gjør farlig kjøring. Flere mindre og stillegående kamera ble laget for at de skulle kunne være inne i bilene samtidig som lyd ble spilt inn (Romao 2004:136-138).

La oss se litt nærmere på biljaktene i *Bullitt* og *The French Connection*. Begge biljaktene hadde noe av det samme personelle bak kamera, og i *The French Connection* var målet å toppe biljakten

i *Bullitt*. Biljaktene i disse filmene er likevel relativt forskjellige og bruker ulike teknikker for å få den effekten de vil ha av actionscenen. Begge vil få publikums blod til å pumpe, men de gjør det på forskjellige måter. I *Bullitt* etterforsker Frank Bullitt (Steve McQueen) et drapsforsøk på et vitne. Noen har prøvd å drepe ham to ganger, og Bullitt går gjennom hva vitnet gjorde den dagen. Bullitt oppdager at han blir forfulgt av to menn (en av dem er leiemorderen fra de to første drapsforsøkene). Bullitt setter seg inn i sin Mustang (leiemorderne kjører en Dodge, to biler som ble ikoniske på grunn av denne filmen og flere andre biljaktfilmer på 70-tallet). Vi ser at han oppdager den andre bilen og at han tenker, men vi vet ikke på hva. Han kjører vekk. I første del av biljakten blir Bullitt fulgt etter av leiemorderne. Klipperytmen er relativt sakte. I bakgrunnen har vi en typisk 60- og 70-talls spenningsmusikk. Lalo Schiffrins musikk for *Bullitt* og *Dirty Harry* er godt eksempel på dette med sin blanding av jazz og klassisk orkestermusikk. Denne scenen har ingen dialog, bare blikkontakt mellom karakterene. Begynnelsen er relativt rolig, vi får noen POV fra bilene, men biljakten har ikke helt begynt og det går sakte. Til nå forholder scenen seg til det klassiske systemet. Det er ikke noe ekstremt her. Så mister leiemorderne Bullitt, og de lurer på hvor han er. De kjører videre og da dukker Bullitt sin Mustang opp i bakspeilet, og kamera zoomer inn på det, i hovedsak for å vise at leiemorderne ser det. Det er mye over skulderen-bilder, bilder som du ofte ikke ser i de klassiske Hollywood-filmenes biljakter. Vi merker også med en gang at det ikke brukes bakprojektor, og når vi samtidig ser skuespilleren og veien på samme tid vet vi at det er han som kjører, og det gjør det enda mer spennende og autentisk.

I slutten av første del av biljakten får vi et nærbilde av leiemorderen som tar på seg bilbeltet. Dette er et klassisk tegn på at biljakten vil ta av. Etter dette hører vi rusing av motoren, og bilen gasser, akselerer og tar av, biljakten har begynt. Nå er det ikke lenger musikk på lydsporet. Det er lyden av bil som dominerer. Samtidig blir klipperytmen raskere og kamera blir mer bevegelig, men det er ikke mye forskjellig fra det vi har sett i for eksempel *The Lineup*, der kamera ofte panorerte etter bilene når de kjørte forbi, men vinklene i *Bullitt* er veldig ulike. Til forskjell fra dagens biljakter holder kamera seg på avstand, og det er ikke noe unødvendig klipping. Med unødvendig klipping mener jeg at det klippes til kameravinkler som ikke gir noe ny informasjon og bare er med på å øke klipperytmen. Noen ganger lar de kamera gå så langt at vi ser at bilen har skadet et kamera, for eksempel etter at Bullitt skrenser forbi en parkert bil. Kameraet som er festet på panseret, eller rett framfor, ser vi plutselig går i svart et par ganger i samme bildet, som

om filmen ha blitt skadet. Det første jeg merker med denne biljakten til forskjell til dagens biljakter, er at *Bullitt* bruker mye mer POV-bilder og over skulder-bilder, det er lite nærbilder av gasspedaler og hender på girskiftet. Sammenligner man denne og biljakten i *Quantum of Solace* (2008) ser man med en gang forskjellen på hvordan disse scenene er filmet og satt sammen. For dagens publikum kan denne klipperytmen virke sein ettersom vi er så vant med å bli angrepet med klipp fra alle slags vinkler i en veldig rask rytme. Mangelen på musikk er også noe som gjør denne ulik dagens biljakter. Actionsscener domineres ofte av mye musikk som skal hjelpe og pumpe opp adrenalin. I *Bullitt* stoler regissør Peter Yates på at bildene vil gjøre det i seg selv, og at lyden av bilmotorer vil hjelpe til. Det er ofte POV-bildene som gir oss den beste følelsen av fart, men også kameravinkler fra andre biler som kjører ved siden av viser oss at det går veldig fort (Bilde 30-33). I kapittel 5 vil jeg vise til hvordan dagens film bruker andre teknikker (i min analyse av biljakten i *The Rock* (1996)). Jeg vil også peke på at *Bullitt* starter en trend ved å ende biljakten i en stor og spektakulær eksplosjon. Utenom krigsfilmer endte ikke actionscener i store eksplosjoner med unntak av James Bond-filmer. Dette var veldig spektakulært, ettersom *Bullitt* til dette punktet var en vanlig politidrama-thriller. Det skal sies at det i hovedsak er biljaktene som har gjort at filmen har fått klassiker status. Resten av filmen etter min mening ikke er spesielt severdig, og føles klisjeaktig ut i dag. Men biljakten holder nivået til de andre filmene og er fortsatt en av de beste.

Biljakten i *The French Connection* gir *Bullitt* god konkurranse, og man diskuterer ofte hvilke som er best. I *The French Connection* skjer biljakten i sentrum av Chicago. Det som gjør den spesiell er at det er ikke bil mot bil, men bil mot t-bane. *The French Connection* er et klassisk politidrama der mange av dagens politifilm klisjeer springer ut fra (denne og *Dirty Harry*). Den prøver også å gi en autentisk skildring av politiarbeid, og samtidig er det en klassisk Hollywood-renessansen-film ved at den nødvendigvis ikke gir publikum akkurat det de vil ha, og den lykkelige og ferdige slutten de forventer. Det er i hovedsak biljakten som har gjort filmen til en amerikansk klassiker, men den har også fått mye skryt for skuespillet og den generelle realismen i det å være politi. I filmen følger vi Jimmy 'Popeye' Doyle (Gene Hackman) og hans partner Buddy Russo (Roy Scheider) som etterforsker en fransk narkosmugler. Når biljakten skjer er både narkosmuglerne og Popeyes sjef lei av Popeye. Narkosmuglerne har bestemt seg for å drepe Popeye. Scenen begynner etter at Popeye har blitt tatt av saken og går hjem. Plutselig hører vi noen skudd, og en dame som triller en barnevogn faller om rett framfor ham. Popeye merker med

en gang at han er målet. I denne scenen er det ingen musikk (i begynnelsen domineres lydsporet av lyden av skudd, men også av folk som snakker), og det er mye håndholdt kamera som gir en følelse av kaoset Popeye opplever. Filmens bruk av håndholdt kamera er på mange måter forløperen til det Paul Greengrass gjør med sine actionfilmer, men forskjellen er at kamera holder seg mye på avstand. Det er lite bruk av nærbilder, og klipperytmen er relativt lav sammenlignet med dagens intensivert kontinuitets-filmer. Etter at Popeye har kommet seg på taket og funnet riflen til snikskytteren, ser han snikskytteren løpe vekk nede på gaten, og jakten begynner. Akkurat her jukser scenen litt for i neste klipp kommer Popeye ut av bygningens inngang, og det er vanskelig å tro at Popeye virkelig kunne klare å ta ham igjen etter å ha måtte komme seg ned fra taket, og deretter er like bak ham. Spesielt virker det veldig urealistisk at Popeye er såpass nærme snikskytteren.

Denne første delen av jakten er filmet mye i lange tagninger der vi følger etter Popeye, for det meste følger vi han fra siden. Første delen av jakten ender med at snikskytteren kommer seg på t-banen, før Popeye når ham. Popeye tar en bil og følger etter. Kamera er mye mer urolig enn det vi ser i *Bullitt*, der kamera ofte holder seg helt stabilt, også når det er i bevegelse. Her rister det, mens det filmer over skulderen til Gene Hackman. Samtidig gjør dette scenen mer intens, og gir oss følelse av autentisitet, uten at vi mister oversikten av hva som skjer og hvor det skjer. På samme måte som i *Bullitt* er det POV-bildene som gir oss farten i scenen, og det er de bildene som virkelig får adrenalinet til å pumpe. *The French Connection* bruker også noen andre teknikker som *Bullitt* ikke brukte. Det er at vi får noen vinkler som filmer gjennom objekter som gjør at det ser ut som det går fortere. For eksempel er det ofte parkerte biler mellom kamera og Popeye sin bil. Det er også noen utsnitt som bryter aksene, og et klipp får oss til å tro at biljakten går i feil retning, men det skjer kun i et bilde, og trolig gjort bevisst for å gi oss en urolig følelse. I motsetning til *Bullitt* ender ikke denne jakten i en stor eksplosjon, men i at snikskytteren blir skutt og drept av Popeye. På det tidspunktet *Bullitt* ble laget var det fortsatt en produksjonskode. Når filmen kom ut fikk den en mild PG-sertifikat, mens *The French Connection* var mye mer voldelig, og på dette tidspunktet begynte språket å bli mer vulgært. Derfor var det naturlig at de fleste slike filmer fikk et R-sertifikat. R-sertifikatet gjorde at filmen kunne gå for en mer autentisk tone ved at karakterene snakker slik som ekte politimenn gjør i virkeligheten, at volden kunne være mer autentisk og hardtslående, og de kunne vise bruken og konsekvensene av narkotika på en autentisk måte.

Det er flere kritikere og filmteoretikere som mener at biljakter som dem jeg har gjennomgått, stopper opp filmens narrativ og fungerer bare som en spektakulær actionscene. Eric Lichtenfeld skriver i *Action Speaks Louder* at biljaktene i *Bullitt* og *The French Connection* stopper filmens narrativ, noe som har likehetstrekk med den tidlige filmens «cinema of attraction». For disse utsvevende actionscenene er ikke representative for resten av filmen, ettersom det handler mye mer om etterforskning og etterforskningsscener som å avhøre informanter og overvåke mistenkte. Det er som om filmen tar en pause fra den narrative framgangen for vise oss en biljakt. Begge scenene ender med at skurkene dør, men samtidig ville ikke noe i historien bli forandret hvis det ikke endte opp i en jakt, men bare en kort skuddveksling. Flere andre mener det samme som Richard Maltby. Han analyserer det visuelle inntrykket bevegelse har i Hollywood-actionfilmen. Maltby hevder at det visuelle inntrykket av bevegelse som gis av bevegende kamerabilder i *Bullitt*, er designet for å direkte henvende seg til tilskueren. Sekvensen 'emphasizes the general impression of speed for its own sake, rather than developing the narrational possibilities of the scene' (Romao 2004:142). Romao mener at biljakt i *Bullitt* utsetter ikke den narrative utvikling som Maltby antyder, men utgjør en forekomst av plotframskritt som introduserer i sin tur bestemte narrative konsekvenser. Det viktigste med en biljakt er å skape en spenningsfølelse, og en av måtene den gjør det på er å passe inn i en narrativ sammenheng (Romao 2004:143-144). Romao bruker Noel Carroll sine teorier om spenning og følelser for å vise hvordan biljakter har sitt eget narrativ som spiller på følelsen av spenning. Samtidig inneholder en biljakt ofte forskjellige hindringer som hovedpersonen må passere. Det er alltid et narrativt spørsmål om helten vil stoppe skurken, eller om han vil komme unna. På mange måter er en biljakt små minifilmer med egne mål og hindringer. Ved å ankre plottet i et narrativt, og ved at vi liker hovedpersonen, vil vi være redd for hva som skjer med helten viss han ikke klarer målet sitt og krasjer.

Bullitt og *The French Connection* startet en trend med biljakter. Det ble som sagt begynnelsen på en egen sjanger om biler og biljakter. Biljaktene var et element som var med å skape den moderne actionfilmen, og disse scenene jeg har diskutert her, var til inspirasjon for de fleste biljakter som ble laget etterpå. Det er sjelden en amerikansk actionfilm ikke har en biljakt eller en jaktscene med et annet kjøretøy.

3.7 Tilslutt en liten anmerkning om James Bond-filmenes innflytelse

Det er vanskelig å snakke om actionscener uten å nevne James Bond-filmer. Jeg tror at James Bonds største innflytelse var på 60-tallet, ettersom actionscener i Bond-filmer på 70-, 80- og 90-tallet og i dag var sterkt inspirert av amerikansk actionfilm. For eksempel har *Live and Let Die* (1973) biljakter som kunne vært tatt fra amerikanske biljaktfilmer, men samtidig kan det godt tenkes at disse filmene ble inspirert av James Bond. *Licence to Kill* (1989) har en stil «stjålet» fra amerikanske actionfilm og har et veldig amerikansk plott med et narkokartell som filmens skurk. Måten CGI (dataanimerte effekter) preger actionscenene *Die Another Day* (2002) kan speiles mot hva som skjedde i Hollywood rundt samme tid. Men før 70-tallet var Bond filmer noe helt eget. Det var sjelden filmer hadde så store eksplosjoner som slutten på *Dr. No* (1962), og slåssescenen mellom Bond og Red Grant i *From Russia With Love* (1963) hadde man ikke sett mye lignende av før. Bond har alltid vært kjent for store, heseblesende actionscener og stunt, og Bond var på mange måter med på å skape blockbusterfilmene og actionsjangeren. Uten Bond ville ikke actionsjangeren sett lik ut. Vi ville fortsatt ha urban krimfilmer, men hvordan ville dagens blockbustere sett ut uten Bond-filmene? Det skal sies at mange av blockbustertrendene på 70-tallet som *Star Wars* (1977) og Irwin Allen sine katastrofefilmer var uavhengig av det Bond gjorde. Stilistisk er det vanskelig å se om Bond-actionscenene gjorde noe helt nytt, eller om de bare tok elementer fra andre filmer og gjorde de enkelt og greit bare større, ettersom de hadde en veldig stor mainstream popularitet. Actionscener i Bond-filmer kunne vært verd en egen masteroppgave og er rett og slett for stort til å gå innpå, men vi kan ikke avfeie at Bond-filmer har hatt stor innflytelse på actionsjangeren og den moderne blockbusteren.

3.8 Avslutning

I dette kapitlet har jeg sett på hvordan Hollywood-filmen gikk fra klassisk til post-klassisk stil og hva dette gjorde med actionfilmen. Jeg har sett på hvordan produksjonskodens fall, og med hjelp av modernistiske virkemidler tatt fra europeisk og internasjonal kunstfilm begynte filmskapere å stilisere vold på en måte, det er både voldsomt og vakkert. Spesielt Sam Peckinpah og hans montasjeklipping laget en actionstil som fortsatt preger actionfilmen den dag i dag. Samtidig har jeg sett hvordan actionfilmen har blitt utviklet og hvordan den klassiske stilen fortsatt preget actionscener, men på en helt ny måte der målet er å få mer autentiske actionscener, som jeg har sett ved å analysere biljaktscener fra 60- og 70-tallet.

Kapittel 4. Actionfilmens dominans og MTV-estetikken

Etter at den moderne actionsjangerens stilistiske trekk ble formet på 70-tallet, var det på 80-tallet at sjangeren fikk sitt skikkelige store gjennombrudd og ble en av de dominerende i Hollywood og blockbusteren. Med *Star Wars*-oppfølgerne, *Indiana Jones*-filmene og *Superman*-oppfølgere var alle med å dominere billettsalget verden rundt. Det kom også flere urbane actionfilmer inn på listene med Walter Hills *48 Hrs.* (1982) på topp 10 listen i USA i 1982. Stallone hadde *Rocky III* (1982) inn på topp 3, og *First Blood* (1982) gjorde det også ganske bra, og var begynnelsen på Stallone sine Rambo-filmer.¹ Action ble mer og mer dominerende i kassasuksessene. Ofte ikke urbane actionfilmen, men action-komedier og andre hybrider som blandet inn action, fantasi og komedie som *Ghostbusters* (1984). Det er i denne perioden vi får mange av de største actionklassikerne, og noen av de mest engasjerende og intense actionscenene. Det er også et steg nærmere dagens actionstil og hva David Bordwell kaller for *intensified continuity*, eller på norsk *intensivert kontinuitet*.

På 80-tallet hadde actionregissørene mange teknikker å velge mellom. Jeg vil i dette kapittelet se på de to stilistiske trendene som David Bordwell mener dominerte Hollywood-actionfilmen. Den første er en nervøs og utydelig tilnærming som du finner i *Lethal Weapon* (1987), *Beverly Hills Cop* serien (1984, 1987, 1994), *Die Hard 2* (1990) og *Heat* (1995). Den andre er mer en balansert og stabil tilnærming. Den bruker vidvinkelkomposisjon, noenlunde mer leselige bevegelser og mer kompleks iscenesettelse og bildedesign, med skifte mellom forgrunn og bakgrunn fokus. Denne stilen finnes i *Indiana Jones* (1981, 1984, 1989, 2008) serien, *Aliens* (1986), den første *Die Hard* (1988) filmen, *The Fugitive* (1993) og *Speed* (1994). I begge stilene er actionscenen i konstant bevegelse (Bordwell 2008:399). Jeg vil også se på innflytelsen MTV og musikkvideoene hadde sammen med reklamefilmene, og undersøke på denne MTV estetikken. Regissørene og filmene jeg vil se nærmere på dette kapittelet vil være Richard Donner og hans *Lethal Weapon*-filmer, John McTiernan og hans filmer *Die Hard* og *Predator*, James Cameron og hans filmer *Aliens* og *The Terminator*, og Steven Spielberg og hans *Indiana Jones*-filmer. I hovedsak har jeg valgt ut *Lethal Weapon* ettersom Bordwell bruker den som eksempel på den første stilen, og McTiernan ettersom han er det beste eksempel på den andre stilen. Jeg vil også se generelt på actionfilmer fra regissører med bakgrunn fra musikkvideoer og reklamefilmer som begynte å lage

¹ <http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=1982&p=.htm>

filmer på denne tiden. Men først vil jeg gjøre rede for stilen som Bordwell kaller for intensivert kontinuitet.

4.1 Intensivert kontinuitet

Intensivert kontinuitet er det David Bordwell kaller stilen som preger dagens film. Bordwell peker på at det er fire strategier innen for kamera og klipping som er viktig for denne stilen: rask klipping, ekstrem bruk av linselengder (enten telefoto- eller vidvinkellinse), en avhengighet av nærbilder og omfattende bruk av kamerabevegelser (Bordwell 2006:121). Som vi har sett begynte denne stilen på slutten av 60-tallet. På mange måter kan den sees på mer som en intensivert versjon av det klassiske kontinuitetssystemet, enn et klart brudd på det. På 60-tallet var den også et brudd på dette systemet, men utover 70-tallet utviklet den seg til å bli mer konvensjonell og være mer en intensivert versjon, enn et klart brudd. Som vi så var det mange eksempler av filmer som var veldig raskt klippet, men det ble på mange måter ikke standarden før 80-tallet. I løpet av 70-tallet forsvant de fleste filmer som hadde tosifret ASL, og på 80-tallet hadde mange filmer en ASL på mellom 5 og 7 sekunder. Flere filmer hadde en gjennomsnitts ASL på 4 til 5 sekunder, ikke bare actionfilmer, men også dramaer.

Bordwell påpeker at intensivert kontinuitet er en stil som ikke bare preger actionfilmer, men også alle andre type filmer. Action har som sagt tidligere, alltid vært noenlunde raskt klippet, men nå er de fleste type scener det. Det var også mange filmer med en ASL på 3-4 sekunder. Dette var i hovedsak actionfilmer og filmer inspirert av musikkvideoer. I dag er en ASL på 3-4 sekunder langt for en actionfilm og er mest vanlig for drama og komedier. Som vi vil se i neste kapittel eskalerte det på 90-tallet. På 60-tallet var europeiske kunstfilmer en inspirasjon til dette, men også fjernsynet og spesielt fjernsynsreklamer. På 80-tallet kom tv-kanelen MTV som viste musikkvideoer, og mange regissører begynte med det. Stilen ble påvirket av regissører som var vant med å fortelle en historie på 3 minutter i en musikkvideo, eller 30 sekunder i en reklamefilm. Dette blir sett på av spesielt av Geoff King (2002) som en av hovedgrunnene til den raske klippingen, men også bruken av andre stilistiske virkemidler. Samtidig har den teknologiske utviklingen mye å si. Lette kamera, steady-cam og digital klipping gjør produksjonen enklere, og det blir lettere å eksperimentere.

På 80-tallet begynte også trenden med å klippe i midten av en bevegelse, noe som en studiofilmskaper fra den klassiske æraen aldri ville ha gjort. Det er blitt vanlig at kjøring og

panoreringer blir avbrutt av klipp. Panoreringer er også blitt raskere, og blir brukt for å skape fart og blir kalt for «whip pan». Det er også mange andre teknikker som blir benyttet for å gi filmene «energi». Disse teknikkene ble mer dominerende på 90-tallet, men vi ser det begynner i flere actionscener fra 80-tallet. De andre teknikkene som Bordwell nevner er den ekstreme bruken av linselengder, en avhengighet av tette bilder på enkelt karakterer, og det fritt-bevegelige-kamera. Det er også andre trekk i denne stilen som hvordan farger blir brukt, raskt og sakte film osv. Men det er de tre teknikkene sammen med rask klipping som er hovedingrediensene for intensivt kontinuitet. Det skal sies at alle de fire teknikkene ikke alltid blir brukt i sammen, og de fleste mer konservative filmskaperne bruker kanskje bare et par stykker om gangen, mens de mer stilorienterte filmskaperne bruker alle teknikkene. Mens disse teknikkene er blitt dominerende, har andre teknikker fra den klassiske Hollywood-filmen forsvunnet. Lange tagninger med et kamera som står i ro, to skudd som blir holdt over en lengre periode, jevnlig bruk av totalbilde og medium utsnitt, og bruken av normal linse på 50mm (Bordwell 2006).

4.2 *Lethal Weapon* og den første stilistiske trenden

I *Poetics of Cinema* (2008) skriver Bordwell i artikkelen *Aesthetics in Action* om en actionscene i *Lethal Weapon* (1987), og hvordan det er typisk for Hollywood-actionfilmer på denne tiden å gå for maksimalt følelse av bevegelse, og at action flyter gjennom hvert bilde, og en full bevegelse blir sjeldent gjennomført i et bilde. Dette kan ses på som en av årsakene til den raske klippingen actionfilmer, og for mange kan det ofte bli for raskt. Bordwell viser til at Richard Donner, filmens regissør, liker å klippe etter en bevegelse er begynt, men før den er fullført, selv om det neste bildet viser en helt annen handling. På mange måter karakteriserer dette Hollywood sin tilnærming til å produsere en overveldende, men fragmentert inntrykk av fysisk handling. Det er nesten like interessant å studere det som ikke er med i bildene enn det som er med. Bordwell bruker denne scenen fra *Lethal Weapon* i sammenligning med hvordan Hong Kong-actionfilmer gjør det på en annen måte. Jeg vil se nærmere på Hong Kong-actionfilmens innflytelse på Hollywood-actionfilmen i neste kapittel, men Bordwell viser i at Hollywood- og Hong Kong-filmen har to forskjellige innfallsvinkler når det gjelder actionscenen. Nå vil jeg gå gjennom noen av måtene som den amerikanske actionfilmen fremstiller actionscener på. Jeg sitter med det inntrykket at det er Donner sin tilnærming som er blitt standard i dagens actionfilmer. Det er den stilen som har utviklet seg til dagens ekstreme stil, sammen med noen nye teknikker. (Bordwell 2008)

Etter min mening får Bordwell Donner sin stil til å virke mer kaotisk og forvirrende enn det den er, i hvert fall i forhold til dagens actionscener, hvor det ofte er vanskelig å se hvor karakterer er i forhold til hverandre, og hvem det er som utfører, for eksempel, et slag. Dette er noe jeg vil komme nærmere inn på i kapittel 5. I *Lethal Weapon*-filmene er det veldig lett å forstå hva som skjer, og vi er sjeldent forvirret. Når Mel Gibson eller Danny Glover skyter noen vet vi alltid hva som skjer, og det er enkelt å orientere seg. Samtidig må vi også se på hvilken effekt dette gir. Noen ganger vil filmskaperen at seeren ikke skal kunne orientere seg, men heller føle kaoset som karakterene opplever. Likevel er Bordwell sine observasjoner interessante. Den første *Lethal Weapon* er ikke en typisk actionfilm, og er mer interessert i karakterer og etterforskningen av et mysterium. Den er svært inspirert av *Dirty Harry* (1971) og «buddy» actionfilmer som *48 Hours* (1982). Mens *Dirty Harry* var fokusert på Harry Callahans jakt på Scorpio, er fokuset i *Lethal Weapon* på forholdet mellom filmens to helter, Martin Riggs og Roger Murtaugh. Filmen har en lignende struktur med at det skjer noe hvert 10-minutt (noe som Joel Silver kalte «whammy»-teorien (Lichtenfeld 2007:5), om at noe stort måtte skje hvert-10 minutt, noe som har hatt stor påvirkning på hvordan dagens actionfilmer er strukturert^v).

Sammenlignet med dagens actionfilmer inneholder *Lethal Weapon* mange små actionscener, istedenfor flere store actionscener, som nødvendigvis ikke er der for å føre filmens handling, men er bare der for å vise hvordan Riggs er på randen av selvmord (det er to slike scener i *Lethal Weapon* i filmens første 30 minutter). Dette er noe som går igjen i *Dirty Harry*-filmen. For eksempel i *Lethal Weapon* er en scene som er direkte inspirert av *Dirty Harry* hvor Riggs avverger et selvmordsforsøk. I *Lethal Weapon* blir flere av disse actionscenene brukt for å vise hvor lite Riggs bryr seg om livet. Disse scenene er hovedsakelig begrenset til de første 35 minuttene. Etter dette så får vi flere små øyeblikk av action og vold, mens de prøver å løse saken. I motsetning til mange actionfilmer drar de ikke ut actionscenene. De er korte, ofte bare en kjapp skuddveksling, eller en eksplosjon, og er derfor ikke interessante for meg å se på. Ikke før i slutten tar filmen av som en actionfilm. I oppfølgerne er de store actionscenene mer spredt ut, og de kommer mer jevnlig. Det at *Lethal Weapon* fokuserer mer på karakter enn action er det som gjør den unik. I dag er det nesten et krav at actionscener skal være lange, et eksempel er lange biljakter som ofte ikke har mye med handlingen å gjøre.

Lethal Weapon avsluttes med tre actionscener. I den første actionscenen prøver Riggs og Murtaugh å redde Murtaughs datter Rianne. Murtaugh skal bytte seg selv mot sin datter i en byttehandel ute i ørkenen. Skurken tror at Riggs er død. Murtaugh og Riggs har et ess i ermet, men det går ikke som planlagt, og etter en kort skuddveksling er alle fanget. Denne actionscenen er lett å orientere seg i, og den er ikke veldig bevegelse orientert. Det er mye vekselklipping mellom heltene og skurkene som skyter på hverandre. Ofte når noen blir skutt blir det gjort i to bilder. Et bilde der vi ser skurken blir skutt, ofte et halvnært bilde, og deretter et halvtotal eller totalbilde der vi ser skurken falle ned på bakken (Bilde 34-35). Å bruke flere bilder til å vise at en karakter dør var ikke uvanlig på 70-tallet, men her er det lite bruk av sakte film (det blir ikke brukt før den siste skurken blir drept i den siste actionscenen), og det går mye raskere. De andre bildene er nødvendigvis ikke bare med for å dra ut øyeblikket slik som i blant annet Sam Peckinpahs filmer. Noen ganger holder det også bare med et bilde. Richard Donner prøver ikke å stilisere volden på samme måte som Peckinpah gjorde. Det er raskt, men voldsomt. Denne scenen er ikke mye annerledes enn det du ser i *Die Hard* og diverse andre 80-talls actionfilmer. Men den er etter min mening langt unna det vi finner i actionfilmer av i dag.

I de to andre actionscenen er det litt mer kaotisk og litt raskere klipping. Den første scenen er en enkel skuddveksling, mens den andre begynner som en skuddveksling, men utvikler seg til en jakt. En jaktscene har ofte en annerledes rytme enn en skuddveksling, og akser kan ofte bli brutt, noe som kan føre til at det blir vanskeligere for publikum til å orientere seg om hva som skjer med hvem. I jakten i *Lethal Weapon* blir det brukt mye halvtotale og totalbilder (og enkelt utraltotalbilder), noe som gjør at blir enklere å orientere seg (Bilde 36-37). Ved at vi ofte ser hele kroppen til Riggs mens han løper får vi også med oss mer bakgrunnsinformasjon som gjør dette lettere for oss. Bordwell har rett i at scenen ikke prøver å vise oss hvor farlig for Riggs det er å løpe i trafikken. Fokuset er på hans jakt etter filmens skurk, Joshua. Donner kunne gjort scenen mye mer spennende ved å fokusere på bilene som kommer mot Riggs og vist hvordan de nesten treffer ham. Det er ved slike øyeblikk at nærbilder kan være effektive. På grunn av Donner sin tilnærming kommer det veldig brått på når Riggs blir påkjørt. Det er ikke bygd opp spenning, og i øyeblikket før vi ser bilen som kjører på Riggs, er det Joshua vi følger før vi får noen bilder av sjåføren inne i bilen. Deretter får vi et bilde av Riggs på panseret til bilen. Det er merkelig at det ikke er noen av bilder av Riggs der han ser bilen, eller der vi ser at bilen kommer til å treffe Riggs. Dette er et mer av de oversiktlige øyeblikkene i denne scenen, men det er ikke øyeblikk

som nødvendigvis representerer actionscenene i filmen, eller Donner sin stil. Det viktigste i scenen er at Joshua kommer seg unna. At Riggs blir påkjørt er en av grunnene.

Filmens siste actionscene er den mest uoversiktlige actionscenen. Det er en slåsscene, og det vanskelig å se hvor mange klipp det er. Mye på grunn av lyssettingen i scenen, og at det er en del kameraføring som gjør det vanskelig å se når det blir klipt. Dette er det ikke nødvendigvis noe galt med, ettersom å skjule klippene er noe kontinuitetsstilen alltid har prøvd å gjøre. Det blir også brukt mye halvnært og nærbilder, som gjør at det er litt vanskeligere å orientere seg i scenen. Det er vanskelig å si hvor god koreografien i scenen er. Nærbilder sammen med rask klipping og kameraføring gjør at denne scenen kan minne om slåsscener i dagens actionfilm. En forskjell er at det ikke er konsekvens gjennom hele scenen, og blir bare brukt noen plasser. Det kombineres med halvtotal og mediumbilder som gjør at det blir lettere å orientere seg for oss (Bilde 38-41). Stilen er relativt konservativ i forhold til dagens stil, men denne scenen kan ikke sammenlignes med den klare og kontrollerte, koreograferte slåsscenene i Hong Kong-filmer. Hong Kong-filmer har en klar balanse mellom bruken nærbilder, mediumbilder og totalbilder, og hva de gjør med en slåsscene. Totalbildene gjør at du kan se hele bevegelser, og at det er virkelig skuespillerne som utfører den, mens utsnitt som er nærmere gjør det mer intenst og får deg til å føle slagene og du får scenens følelse. Donner viser med *Lethal Weapon 2* at han også mestrer en annen måte å filme slåss scener på. Mens det er en dynamisk fotografi i den første filmen, med bruken av bevegende kamera, lys som blusser i kamera og en avhengighet av nærbilder. Bruker oppfølgeren en mer stø fotografi, kamera bevegelsene er mindre merkbare, og det er mer bruk av medium og totalbilder. Den er nesten koreografert som en dans, mye på grunn av skurkens uortodokse kampsportstil, og bruken av afrikanske-rytmer på lydsporet, men også på grunn av totalbilder og lyssettingen som får det ut som det foregår på en scene.

Hollywood-filmer legger mye vekt på nærbilder ettersom det er mye lettere å skjule stuntmannen, og få deg til å tro at det er skuespilleren som slåss, men Hong Kong kampsportfilmer ofte bruker total- og halvtotalbilder for å vise at det faktisk er skuespilleren som utfører det. For å få fram scenens intensitet og energi må det er min mening finne en balanse mellom bruken av de forskjellige utsnittene, noe mange av Hong Kongs beste kampsportfilmer gjør. Det er også noe *Lethal Weapon* prøver på i denne slåsscenen, og gjør det relativt bra, for å ha to skuespillere som ikke er trent i kampsport.

Lethal Weapon 2 er mer en tradisjonell actionfilm og, er mer opptatt av actionscener. De store actionscenene kommer med hyppige mellomrom, men den har også en periode hvor den er mer opptatt av karakterutvikling og plottet enn action. Samtidig har den mye mer action enn i *Lethal Weapon*, og introduksjonen av Joe Pescis karakter gir filmen en lettere tone, selv om filmen er på mange måter mørkere i den første i den andre halvdel. Som når filmens skurker dreper flere av Riggs og Murtaughs kollegaer og Riggs sin nye elskerinne (samtidig som han ene skurken er skuldig i Riggs sin kones død som skjedde før den første filmen). Filmen har en lettere tone, samtidig markerer den slutten på den mørke tonen, ettersom de to siste oppfølgerne er mye lettere og legger seg tettere opp til komedie. Den lettere tonen kan også merkes i actionscenene. I filmens første halvdel er biljakter fokuset, og ertingen mellom Riggs og Murtaugh mens de kjører etter en mistanke, eller mellom Murtaugh og Joe Pescis karakter Leo Getz, mens de kjører etter Riggs som har hevet seg bakpå en leiemorders bil. Humoren gjør at actionscenen er lettere, og er mye morsommere for publikum. Målet er ikke at publikum skal være redd for om Riggs klarer seg, men at de skal ha det gøy ved å se på Riggs klamre seg på bilen og klatre fram til føreren, mens Murtaugh er irritert på Leo Getz. Tonen mellom Riggs og Murtaugh har blitt mer komisk, og det er et gjennom gående tema i denne og de andre oppfølgerne at Riggs hele tiden spøker med Murtaugh og erter ham. Samtidig putter Richard Donner inn også viktige og alvorlige temaer som gjengkriminalitet og våpen på gatene i den tredje filmen, og menneskesmugling i den fjerde filmen. I andre filmen ligger apartheid i Sør-Afrika som et bakteppe, noe som gjør at vi virkelig hater disse sørafrikanerne som smugler dop og gjemmer seg bak diplomatisk immunitet.

Selv om klippingen er saktere enn vi er vant med i dagens actionfilm, er den relativt raskt og en enkel scene kan bruke mange forskjellige kameravinkler. Samtidig holder kamera seg på en grei avstand, og bruker mest medium eller halvnære utsnitt. Mens det er klippingen og kamerabevegelsen som ofte gir en scene energi i dagens actionscener, er det i denne scenen for det meste Mel Gibsons skuespillerprestasjon som gir denne scenen energi. Samtidig føler vi også farten. For publikum som er vant med biljakter fra Michael Bay og Paul Greengrass kan denne scenen virke sein, men ved at vi får noen POV-bilder får det oss til å føle farten. Sammenlignet med biljakter som du finner i *Bullitt*, men også 80-tallsfilmen *To Live and Die In LA* (1986) og 90-tallsfilmen *Ronin* (1998), virker denne biljaktene sein. Rask klipping og kameraføringer er ofte nødvendig for å gi en jakt scene energi. Spørsmålet hvor raskt er for raskt. Når gjør kameraføring at det blir forvirrende, er vanskelig å si, og det har mye med hvert enkelt publikum

om hva de er vandt med. Jeg vil også påstå at valg av utsnitt og kameravinkler har mye med hvor godt vi forstår og ser hva som skjer, og får den nytelsen av scenene som den prøver.

Hong Kong-filmer har vist at rask klipping kan være effektivt. Det er bare et spørsmål om å velge de rette bildene. Etter min mening ser vi at i dagens Hollywood-actionfilm blir gjort veldig sjeldent. I biljakten i *Lethal Weapon 2* kan det lett hevdes at vi ikke får nytelse av denne scenen på grunn av jaktens fart og energi, men på grunn av karakterene og skuespillerprestasjonene. Det skal sies at det er noen kameravinkler som gir scenen noe energi, som når kamera er på panseret rettet mot Riggs og Murtaugh, og kamera rister litt og vi får illusjonen av bevegelse. Dette viser hvordan «shakycam» kan være effektivt. Ristingen gjør ikke at vi mister oversikt over det vi ser på, men gir oss følelsen av bevegelse.

Selv om actionscenene preges stort av intensivt kontinuitetsstilen, lar han også noen dialogscener bli filmet med få klipp og bruker lengre tagninger i halv-total- eller medumbilder. Noe av grunnen kan være at det er en kort scene og det er 5 karakterer tilstedes noe som gjør at å bruke vekselklippings teknikker, blikk retning og enkelt-karakter-bilder vil være ganske komplisert for en så kort scene. Ettersom alle i scenen er biroller er det kanskje ikke verdt all det arbeid. Publikum trenger ikke nærbilde eller halvnærbilde av disse karakterene. Han går bare til halv nærbilder for å legge vekt på en dialog. Dette viser et effektivt bruk av intensivt kontinuitetsteknikker.

En teknikk som Donner også bruker i jakten er nesten usynlige jump cut. Dette er klipp vi klarer nesten ikke å se med det nakne øye, men likevel registrer og er relativt effektivt i en actionscene. I biljakten skyter en av skurkene på Riggs og Murtaugh. Donner bruker vanlige vekselklippeteknikker. Vi får først et par bilder av at skurken løfter overkroppen sin ut av bilvinduet og sikter mot Riggs og Murtaugh. Vi får et reaksjonsbilde av at de reagerer. Deretter får vi et kort totalutsnitt av skurkens bil. Dette klippet er på kun 5 enkeltbilder, og akkurat idet skurken skyter hopper den til et halvtotalt utsnitt. Dette skaper en voldsommere effekt ettersom vi merker det nesten usynlige klippet, men ikke helt vet hva som skjer. Samtidig beveger kamera seg (Bilde 42-45). Det er i slike situasjoner Donner bruker veldig rask klipping for å skape energi og forstørre effekten til at noe voldsomt plutselig skjer. For eksempel bruker han mange klipp for å vise en bil som krasjer inn i en campingvogn og at den eksploderer. Her ser vi et av problemene som Bordwell snakket om fordi campingvognen får bare et bilde rett før den blir påkjørt. Dette

gir en effekt av at vi blir like overasket som karakteren som krasjer i den. Spørsmålet er om dette var effekten Donner vil ha, og om det er den mest effektive måten å vise oss scenene på. Selve krasjet tar opp 5 bilder pluss 2 reaksjons bilder av Riggs/Murtaugh og skurkene i den andre bilen. Spørsmålet er om hvor mye voldsommere føles eksplosjonen ved å bruke 5 raske klipp istedenfor et par.

På mange måter kan det å bruke mange bilder for å vise en eksplosjon være forløperen til en dominerende måte å vise eksplosjoner og vold i 90-talls actionfilm. Eric Lichtenfeld viser til den samme tiden i sin analyse av *Die Hard 2* i *Action Speaks Louder* (2007). Lichtenfeld skriver: “*Die Hard 2* also anticipates the editorial pace that will characterize action films later in the decade, while also demonstrating how editing can charge violence with obsessiveness.” Han mener at *Die Hard 2* fetisjerer vold ved å bruke flere bilder til hvert drap. Lichtenfeld går detaljert inn på hvor mange bilder som brukes på enkelte drapene i det jeg kaller for Skywalk-skuddvekslingen. En gruppe med SWAT-politioffiserer blir drept av terrorister, før John McClane kommer og dreper terroristene. Den første brukes det tre bilder til å vise drapet, mens det siste brukes det hele 11 bilder (Bilde 46-50). Den samme tendensen finner vi i *Lethal Weapon 2* og måten den viser eksplosjoner. I *Die Hard 2* er brukes det 14 bilder for å vise et fly som krasjer og eksploderer. Disse 14 inkluderer bilder av passasjerer og flymannskapet som får panikk, og reaksjonene til forferdet John McClane. Regissøren av *Die Hard 2*, Renny Harlin, fortsetter å gjøre dette med filmer som *Cliffhanger* (1993) og *The Long Kiss Goodnight* (1996). *Die Hard 2* forutså stilen som preget actionfilmen i slutten av 90-tallet i det Jerry Bruckheimer produserte filmene til Michael Bay og Simon West, og fortsatt preger dagens actionfilm.

4.3 Den andre stilistiske trenden

Den andre stilen som preget 80-tallet er best representert av John McTiernan, James Cameron og Steven Spielberg. Denne stilen preges i hovedsak av vidvinkelkomposisjon, noenlunde mer leselige bevegelser og mer kompleks iscenesettelse og bilde design, med skifte mellom forgrunn og bakgrunn fokus. Den første som representerer denne stilen er Steven Spielberg. Etter å ha banet vei sammen med George Lucas for den kommersielle blockbusteren på 70-tallet, regisserte Steven Spielberg i 1981 sin første skikkelige actionfilm, *Raiders of the Lost Ark*. Action var ikke noe nytt for Spielberg etter å ha laget thrillerne *Duel* (1971) og *Jaws* (1975), men denne gangen var fokuset action og ikke spenning. *Raiders of the Lost Ark* var produsert og skrevet av George

Lucas (sammen med et par andre kjente Hollywood- regissører, Philip Kaufman og Lawrence Kasdan). *Raiders* var inspirert av 30-40 talls eventyr Serials, og derfor har den et mer episodisk narrativt bygget rundt actionscener. I *Raiders* følger vi professor i arkeologi og skattejeger, Indiana Jones, i hans jakt med å finne arken før nazistene gjør det.

I dag vil *Raiders* ses på som en veldig sakte film sammenlignet med dagens actionfilm. Selv om det er en del bevegelig kamera, er tempoet likevel rolig, og bare noen få sekvenser har et tempo som kan sammenlignes med dagens film. Vi er blitt så vant til den intensiverte kontinuitet at en film som *Raiders* føles gammeldags. Vi er blitt vant til at klippes mellom hver replikk, og enkelt-karakter-bilder er blitt det vanlige. I filmen som *Raiders* deler ofte karakterer utsnitt når de snakker sammen. Enkelt-karakter-bilder brukes bare i enkelte tilfeller. Scenen der Indiana Jones får oppdraget med å finne arken er et godt eksempel på dette. Noen ganger er alle fire karakterene i samme utsnitt. Dette gjør at klipperytmen ikke er på langt nær så høy som i dagens film. Nå har en komedie ofte samme klipperytme som en 80-talls actionfilm. Ofte har den en ASL på rundt 3 sekunder, noe som var vanlig for en del 80-talls actionfilmer, og som ble sett på som raskt. Selv om klipperytmen for det meste er sakte, er actionscenenene klippet relativt raske. For eksempel har skuddvekslingen i Marions bar i Mongolia, en ASL 2,54 sekunder per klipp, noe som er saktere enn mange av dagens actionscener, men er likevel ganske rask. Etersom actionscener nesten alltid er raskt klippet, er bruken av dyp fokus og valgene av utsnitt det som gjør den forskjellig fra dagens actionscener. Det er en blanding av alt fra totalbilder til nærbilder, uten av å være avhengig av en type utsnitt. Det brukes også kamerabevegelser, men de er relativt raske og behersket, aldri raske whip-pan eller raske kjøring som du ofte ser i dag. Det er også en viss kreativitet i iscenesettelsen av actionscenen som når Spielberg bruker skygger for å vise at skurken blir skutt. Vi ser skyggen hans falle og får all den informasjonen vi trenger, og det blir gjort på en kreativ måte.

James Cameron er den andre som representerer denne stilen. James Cameron var den største action-science-fiction regissøren på 80-tallet, og har vært en stor inspirasjon og forbildet for mange av dagens store blockbuster actionregissører som Michael Bay, Paul WS Anderson og Zach Snyder. Likevel har han en veldig annerledes stil enn dem, og han bruker mange av de samme teknikkene som John McTiernan benytter. Mye kamerabevegelser, subjektivt kamera, vidvinkel komposisjon og kompliserte iscenesettelser. Samtidig har Cameron en fasinasjon for

teknologi, og hans filmer inneholder de fremste visuelleffekter og er alltid banebrytende. I *The Terminator* (1984) og *Aliens* (1986) klarer han å skape kyborger og en fremmed verden troverdig ved hjelp av miniatyrer, mens i *The Abyss* (1989) og *Terminator 2: Judgement Day* (1991) revolusjonerte han med datidens fremste CGI (computer generated images) effekter. En forskjell mellom Cameron og McTiernan er at Cameron bruker en del sakte film, men ofte på en mye mer diskret enn hvordan Sam Peckinpah eller John Woo bruker sakte film. Cameron bruker det for å vise at en karakter blir skremt eller bygge opp spenning. I *The Terminator* bruker Cameron sakte film når Sarah Connors venninne ser terminatoren komme mot henne etter at han har drept typen hennes, og terminatoren dreper henne. Det er stilisert på en annen måte en hvordan Peckinpah stiliserte vold, pluss at det er hele øyeblikket som er i sakte film, og ikke bare den som blir drept. Denne teknikken bruker Cameron flere ganger når terminatoren dreper et uskyldig offer. Han gjentar dette i *Terminator 2* når John Connor møter terminatorene for første gang, og når Sarah Connor får et gjensyn med terminatoren.

Cameron bruker sakte film mer for spenningens skyld enn for det stilistiske, men den sakte filmen understreker også øyeblikkene. Cameron benytter sakte film i øyeblikkene som bygger opp til action. Ifølge Cameron gir dette en salgs drøm eller mareritt kvalitet, og at det forsterker action som blir utløst. De fleste drapene i Camerons filmer er ikke på langt nær så voldelige som Peckinpah sine. De er også mindre detaljerte enn det McTiernan og Richard Donner viser. Cameron fokuserer ikke mye på blodet, men holder likevel ikke tilbake. Cameron sier på kommentarsporet på DVDen til *Terminator 2* at han ikke liker særlig godt actionscener som er filmet med telefotolinser og er raskt klippet. Cameron bruker for det meste vidvinkellinse, og dyp fokus, og i alt handler stilens han om vidvinkel komposisjon. I dagens actionscener er det vanskelig å komme unna rask klipping. Cameron mener at det viktigste at seeren klarer å orientere seg, det er kritisk å holde 180°-aksen og ikke bryte den. Ellers fungerer ikke de raske klippene. Dette er noe som filmskapere nå for tiden ikke bryr seg om, og noe du merker at de fleste actionregissører på 80-tallet følger. Hvis de brøt aksene var det for å få en spesiell effekt, for eksempel desorientering. En forskjell på Cameron og McTiernan sin stil er at Cameron gjerne filmer litt nærmere, men ikke så nær at det kan regnes som et nærbilde, heller mer halvnært, spesielt i jaktscener. Men det blir aldri forvirrende ettersom at det viktigste er at seeren klarer å orientere seg.

4.3.1 John McTiernan

Jeg vil se nærmere på John McTiernan sin stil, og se på en scene i *Predator* (1987), og et par scener i *Die Hard* (1988), siden han var en av de fremste actionregissørene på slutten 80-tallet og 90-tallet. *Predator* var John McTiernans første erfaring med å regissere en stor studiofilm etter å ha debutert med science-fiction/horror filmen *Nomads* (1986) året før. *Predator* er en hybrid mellom science-fiction, action og horror, der Arnold Schwarzenegger har hovedrollen som Dutch, en leder for en gjeng leiesoldater som blir leiet inn for å redde en minister som har forsvunnet i en mellomamerikansk jungel. Filmen er en blanding av *Commando* (1985) og *Alien* (1979). *Predator* har en lignende narrativstruktur som *Alien* eller en hvilken som helst 80-talls slasherfilm. Medlemmer av Dutch sitt lag blir drept en etter en, men det er mer fokus på action, og drapene er mer filmet som en 80-talls actionfilm som *Commando*. Det blir noe annerledes når det ikke er en skjør heltinne^{vi} som skal slåss mot monsteret, men en tidligere kroppsbyggermester og Mr. Univers som skal gå tå til tå med monsteret.

Predator har mange kjennetegnene som McTiernan er blitt kjent for, som at kamera med få unntak er i konstant bevegelse. Han bruker også godt bredden og dybden til widescreenformatet, selv om han ikke bruker formatet 2:35:1 og heller det mer vanlige formatet på den tiden, 1.85:1 (i dag er det uvanlig å se store actionfilmer bruke 1.85:1 framfor 2:35:1), men han gikk over til 2:35:1 med *Die Hard* (1988). *Predator* sin første actionscene begynner med et halvtotallbilde av Dutch til høyresiden, og en av hans menn, Billy til venstre. Dutch dirigerer mennene sine. Kamera beveger seg til høyre, og vi ser de andre har stått bak ham og begynner å gå til deres posisjon. Kamera følger Dutch fra siden mens han legger seg på kne og kryper for å ta en titt på en geriljaleir. Kamera har Dutch enten i en halvtotall eller i et mediumutsnitt så kamera er aldri helt nært skuespillerne. Dutch kryper forbi og kamera følger etter ham. Kamera tilter deretter opp, og vi får det første etableringsbilde av leiren.

Denne tagningen er nesten 35 sekunder lang, og denne typen tagning er etter min mening et av kjennetegn på McTiernans stil (Bilde 51-55). Deretter får vi vanlige vekslinger mellom halvnærbilder av Dutch som ser gjennom en kikkert, og subjektive bilder av hva Dutch ser. McTiernan bruker et halvnært bilde sånn vi ser hele høyre armen til Schwarzenegger mens han bruker kikkerten, istedenfor et nærbilde der vi ser bare hode og kikkerten. Det gir mer rom når Dutch ser seg rundt og oppdager en vaktpost. Denne sekvensen etablerer området som

actions scenen skal foregå i, og gjør det enkelt for oss å orientere oss om hvor karakterene er. McTiernan kunne bare gitt oss et stort etableringsbilde av hele leiren, men han legger vekt på Dutch sin taktikk, og gir oss detaljer av de forskjellige områdene, istedenfor en stor oversikt. Sekvensen avsluttes med at Dutch ser at et gissel blir henrettet, noe som sier oss at Dutch kanskje er for sent ute. Deretter gir han klar signalet til mennene sine til å gå til angrep. McTiernan bruker den samme teknikken her. Først et halvtotalebilde av Dillon (karakteren som gir Dutch oppdraget og blir med), og så følger vi ham ned en liten skrens sammen med Dutch sine menn. I et totalebilde følger vi at de kryper til Dutch. Denne tagningen er mye kortere, men den gir oss informasjonen med minst mulige klipp, og på en mest underholdende måte. McTiernan er en regissør som ikke klipper unødvendig og bare for å gi dem energi, men klipper når det er ny informasjon han trenger å vise. For eksempel gir han oss bare nærbilder når det er noe vi behøver å se, for eksempel når en av Dutch sine menn, Blaine oppdager snublesnor til eksplosiver.

Denne scenen er også et godt eksempel på hvordan McTiernan bruker forgrunn-bakgrunn samspill. Vi ser en soldat og hans våpen i forgrunnen, men ute av fokus, og i bakgrunnen ser vi en av Dutch sine menn krype. I et annet eksempel ser vi Mac drepe en soldat i bakgrunnen før fokuseringen skifter til forgrunnen, og vi panorerer over til Dillon som ser på det med en kikkert. Et godt eksempel på bruken av dybde og bredde er når vi ser en soldat sitte nesten opp i venstre hjørnet av utsnittet, og plutselig ser vi han blir dratt bak før vi får en whip-pan bort til Dillon som ser på det med kikkert. Dillon har en utkikkspost, og han blir brukt for å hjelpe oss å vite hvor de forskjellige karakterene er i forhold til hverandre. Når actions scenen skikkelig begynner, og vi får servert noen eksplosjoner, har han en tendens til å klippe mer og raskere for å simulere kaos. Skuddvekslinger blir også klippet raskt, men kamera er aldri etter min mening for nær. Vi vet alltid hvor karakterene er i forhold til hverandre på grunn av hvordan McTiernan bruker blikkretninger for å vise oss hvem som gjør hva. Det er mer kontrollert kaos. Det er også brukt litt sakte film, men det er ikke McTiernan sin vanlige stil.^{vii} Det er hvordan kamera beveger seg med karakterene, enten framfor, bak eller ved siden av, som er det som virkelig gjør McTiernan stil så energisk, men samtidig veldig oversiktlig. Det er aldri problem med sammenhengen mellom klippene. McTiernan viser etter min mening hvordan håndholdt bør brukes, og det er aldri ristende eller forvirrende. I *Die Hard* utviklet McTiernan videre sin actionstil.

Die Hard er etter manges meninger en av de beste actionfilmene som er laget, og jeg er ikke uenig. Filmens store styrke er filmens karakterer. Filmens helt, John McClane er en underdog og ikke en supersoldat som Sylvester Stallone og Arnold Schwarzeneggers karakterer ofte er. Han er en helt vanlig politimann som ender opp i en gisselsituasjon der han må redde sin fraseparerte kone, som er en moderne karrierekvinne. Samtidig har filmen en av tidenes skurker i Hans Gruber, en velkledd, sofistisert, smart og dannet tysk mestertjuv med britisk aksent. Den rake motsetning og perfekte motstand for John McClane. Filmens biroller er også velskrevet, noe som er uvanlig i en 80-talls actionfilm. I motsetning til mange av Stallone og Schwarzeneggers actionfilmer på 80-tallet er *Die Hard* mer en thriller som er konsentrert til kun en bygning. Drapstallet er forholdsvis lavt i forhold til *Rambo*-oppfølgerne eller *Commando* (1985), og actions scenen er mindre og mer intime, men ikke nødvendigvis mer realistiske ettersom *Die Hard* har sin del av galne stunts.

En av McTiernans kjennemerker er at han bruker mye vidvinkelkomposisjon, og hans iscenesettelse og valg av bilder er mer komplisert enn det som er vanlig i actionfilmer. Han bruker mye bakgrunn-forgrunn samspill. På grunn av vidvinkelkomposisjon filmer han mer på avstand og lar action utspille seg i lengre tagninger. I en scene i *Die Hard* går McClane på skyskraperens tak for å få radiokontakt med politiet. I en av tagningene er utsnitt ultra-total. Vi ser to terrorister skyte. Vi følger dem og panorerer forbi dem til vi ser McClane som løper vekk og prøver å finne dekning. Der etter tilter kamera opp, og vi ser en av hovedterroristene, Karl gå på helikopterlandingsplassen sakte mot hvor McClane er (Bilde 56-58). En interessant mix av action og spenning. Denne tagningen varer i nesten 15 sekunder, noe som er sjeldent i en actions scene. McTiernan har nesten hele tiden kamera i bevegelse, men av og til stopper han. Kamera er helt rolig, og vi ser karakterene tenke. En slags stille før stormen øyeblikk. Som i *Predator* er det mye kamerabevegelser, mye bruk av steadycam, og det er mange øyeblikk der kamera følger etter karakterer. Det er også mye bruk av subjektive kameravinkler fra karakterer, og det er mye kreativ bruk av blikkretning og klipping. Hvis kamera ikke beveger seg gjør karakterene det, eller han bruker forgrunn-bakgrunn fokus for å simulere bevegelse. McTiernan sin stil passer veldig med det Bordwell sier om at den amerikanske actionstilen; at den handler mye om å være i konstant bevegelse. I *Aesthetics in Action* problematiserer Bordwell at amerikanske actions scener hele tiden må være i bevegelse, og berømmer Hong Kong-actions scener for hvordan de pauser et

kort øyeblikk. Hos McTiernan ser jeg ikke på den konstante bevegelsen som et problem fordi han gjør det etter min mening med stor eleganse, og det gjøres på en annen måte enn Richard Donner.

I likhet med *Predator* er klippingen raskere når det er intens action og vold. Likevel er den en del roligere enn i dagens actionscener, og enn hos Richard Donner og spesielt Sam Peckinpah. I den Renny Harlin-regisserte *Die Hard 2* (1990) er klippingen en god del raskere i actionscenen, og Bordwell nevner at stilen til denne er nærmere Donner sin stil, enn McTiernan. På grunn av måten McTiernan bruker kamera og kamerabevegelser, trenger han ikke å klippe mye for å skape energi og gi seeren ny informasjon. Slåsscener er en type actionscener som han bruker en del klipping i. Ofte vekselklippes det mellom de to som slåss. Noen ganger for hvert slag, noe som ikke er uvanlig i amerikanske actionfilmer. Det er også her vi får noen av de korteste klippene, ettersom vi får slagbevegelsen fra den ene karakteren, og deretter klippes det til at slaget treffer den andre. Dette klippet er også kort, fordi deretter klipper McTiernan til et halvtotalt bilde som fortsetter bevegelsen til karakteren faller i bakken, som McTiernan gjør i slåsskampen mellom McClane og Karl. Mange av denne type klipp er ofte halvnære bildeutsnitt, men det benyttes også av medium bildeutsnitt, mens totalbilder og halvtotal varer ofte lengre. Noe som er en vanlig praksis i amerikanske slåsscener. Dette har forandret seg litt i dag, med at totalbildene nødvendigvis ikke varer så mye lengre. Dette er en teknikk som McTiernan først og fremst bruker i slåsscener, men kan også brukes i skuddvekslinger (en karakter skyter i halv-nært bilde, kutt til karakteren blir skutt halv-nært bilde, og der etter avsluttes det med et halv-total bilde hvor karakteren faller i bakken død, noe som vi så at Richard Donner også benyttet seg av). Denne teknikken er ikke den eneste han bruker ettersom i store deler av slåsscener har han kamera på litt lengre avstand og bruker halvtotal utsnitt. Slåsskampen i *Die Hard* er delt opp i flere deler og det blir kryssklippet mellom den og andre ting som skjer samtidig. Det gjør at den får en annen dynamikk en for eksempel slåsscenen mellom Riggs og Joshua i slutten av *Lethal Weapon*.

4.4 MTV og reklamefilm estetikken

Samtidig som vi hadde de to forskjellige actionstilene som Richard Donner representerer på en side, McTiernan, Cameron og Spielberg representerer på den andre siden, kom det også en ny innflytelse fra fjernsynsreklamen og musikkvideoen. MTV ble lansert 1. august 1981. Dermed var markedet og etterspørselen etter musikkvideo stort, og derfor var markedet for musikkvideoregissører enda større (Langford 2010:256). En del av regissørene som kom på

slutten av 70-tallet som Ridley Scott, hadde reklamefilm bakgrunn, men det var ikke før på 80-tallet at de virkelig begynte å påvirke stilen. Spesielt Ridley Scotts bror Tony Scott var med på å forme denne musikkvideoinspirerte stilen (King 2002:247). Reklamefilmer og musikkvideoer sees på av mange som en av grunnene for den intensiverte kontinuitet, og den økende klipperytme. Disse regissørene var vant med å fortelle historier på alt fra 30 sekunder til 3 minutter. Det var ikke rom for lange tagninger. De måtte gi mest mulig informasjon på minst mulig tid. Fjernsynet var allerede med på å påvirke hvordan filmer så ut med at flere regissører som kom fra fjernsynet begynte å lage film. De hadde blitt lært opp ved å lage tv-serier og tv-filmer som hadde en annen estetikk hvor det for eksempel var mye mer bruk av nærbilder. Alt fra regissører som Sydney Lumet til Steven Spielberg, men som vi har sett er Spielberg sin stil konservativ i forskjell til stilen som ble inspirert av reklamefilmer og musikkvideoer.

Blant filmer som var inspirert av musikkvideoer finner vi *Streets of Fire* (1984 - Walter Hill), *Highlander* (1986 – Russell Mulcahy), *Top Gun* (1986 – Tony Scott) og *Near Dark* (1987 – Kathryn Bigelow) (Bordwell 2006:122). I mange av disse filmene er musikk viktig, spesielt pop musikk. Det var spesielt viktig i forhold til hva Justin Wyatt (1994) kaller for «cross-media (videos, soundtracks, fashion) marketing strategies» til produsenter som Don Simpson og Jerry Bruckheimer (Langford 2010:246). Queen laget musikk til *Highlander*, og i *Top Gun* hvor soundtracket viktig i forhold til markedsstrategi. Montasjesekvenser var viktig på 80-tallet, og flere av dem hadde en kjent popsang i bakgrunnen. Popmusikk betydde mye for filmer etter *The Graduate*, men det tok virkelig av med musikkvideoestetikken på 80-tallet. På mange måter var filmene med på å markedsføre musikken og gjøre sangene populær. Det ble en måte å selge flere produkter på (Langford 2010:256).

Geoff King mener at MTV-estetikken inneholder: «Fast, flashing editing. Stark, sometimes startling, ‘in-your-face’ images. Bright back-lightning. Emphatic camera-movement, fluid or shakily hand-held.» (King 2002:247) Altså en veldig prangende stil. Musikkvideo og reklame inspirerte estetikken inneholder alle virkemidlene som de andre actionestetikken på 80-tallet gjør. Bare enda mer intensivert, med mye bruk av fargefilter som gjør at filmene får et mer urealistisk utseende og mer et musikkvideo/reklamefilm preg. Dette kan sees i Tony Scott sine filmer, men også spesielt i *Highlander*. I disse filmene er virkemidlene mye mer synlige, i kontrast med den klassiske stilen og i for eksempel McTiernan sine filmer. Virkemidlene er mye mer «flashy» i

Highlander, enn de er i *Predator*. I *Highlander* legger du godt merke til at kamera kjører rundt to karakterer som slåss, mens du merker det mindre når kamera beveger seg i *Predator*. Det føles mer ut som det er en del av handlingen og den beste måten å vise seerne handlingen på. I dag kan du se et helt vanlig drama, og det vil være mye kamerabevegelser, men de blir ikke nødvendigvis lagt merke til. Et virkemiddel som finnes i denne stilen, men ikke McTiernan eller Donner sin stil er bruken av strobelys, noe som ofte finnes i musikkvideoer, men du kan også se det i filmer som for eksempel *Armageddon* (1998). Et virkemiddel som oftest blir brukt av regissører med en bakgrunn fra musikkvideo og reklamefilmer. Stilen minner mer om Donner sin stil en McTiernan ettersom dybden og bredden ikke blir mye brukt. Samtidig er klippingen en del raskere (King 2002:248-249).

King peker på at det er denne MTV-estetikken som Michael Bay sin stil er en videreføring av med sin «over-emphatic rapid-impact editing», som Mark Crispin Miller først skrev om i *Seeing Through Movies* (1990). Den er en dominans av nærbilder, rask klipping, ustødig håndholdt kamera og blinkende hvitt lys, samtidig som Bordwell pekte på at Bay sin stil i *The Rock* er en mer ekstrem versjon av det Donner gjorde i *Lethal Weapon* (King 2002:248-249). Bay sin stil vil jeg komme nærmere inn på i kapittel 5. Dette er på mange måter opphavet til Bay sin stil og hvor den kommer i fra, og den er ofte beskrevet som en MTV-reklamefilmstil. Jeg vil si at denne stilen ble mye mer fremtredenen i løpet av 90-tallet, enn den var på 80-tallet. Stilen i for eksempel *Highlander* er relativt konservativt når du sammenligner den med Michael Bay, eller Tony Scott sine filmer fra de siste 10 årene, eller Simon West sin actionfilm *Con Air* (1997) (også en Jerry Bruckheimer produsert film).

På 90-tallet førte denne stilen til noe mer eksperimentell bruk. For eksempel benyttet Oliver Stone mange av disse virkemidlene i filmer som *Natural Born Killers* (1994) og *U-Turn* (1997), virkemidler som trekker oppmerksomhet til stilen og at det er en film. Han bruker også mange forskjellige virkemidler som vanlige MTV-estetikk filmer ikke ville ha brukt om hverandre. For eksempel skifter han mellom film formater fra svart-hvitt til farger, fra 35mm til 16mm til Super-8, og han har også animerte sekvenser og en sekvens som parodierer komiserier. På mange måter tar Stone MTV-estetikken til det ekstreme. *Three Kings* (1999) er et annet eksempel. For det meste er det veldig subtilt i actionsjangeren, og fram til de siste 10 årene ble det ikke brukt mange ulike stiliserte fargeeffekter og filtre, noe som ble kjennetegnene til Tony Scott sin stil (King

2002:252-253). King mener at denne stilen kan sees på som et symptom for postmodernismen ettersom det er en lek med virkemidlene. Samtidig kan vi se at intensivert kontinuitet begynte som er en følge av modernismen, som har sitt utspring fra europeiske kunstfilmer. Som ofte var modernistiske filmer hvor disse intensiverte virkemidlene først ble tatt mye i bruk (King 2002:253).

Flere av disse MTV-inspirerte filmene bruker virkemidler som ikke er kjennetegn på MTV-stilen. For eksempel viser King til at *Natural Born Killers* mister noe når den blir sett på tv-skjermen, og at *Three Kings* bruker mye dybden i bildekomposisjonene, og enkelt ganger også bredden. Disse filmene viser bredden i bildet og dypfokus er ikke helt forlatt, men blir mindre brukt. Det viser også at det kan bli brukt i kombinasjon med MTV-estetikken som er mer ment for tv-skjermen (King 2002:254). Likevel er estetikken vi ser i for eksempel filmene til Michael Bay og Tony Scott blitt mer standarden. Deres filmer og stil vil jeg undersøke nærmere i kapittel 5.

4.5 Andre grunner for intensivert kontinuitet

Det var ikke bare reklamefilmer og musikkvideoer som påvirket stilen. Hjemmevideomarkedet gjorde at studioene forsto at de fleste ville se film hjemme på tv. Dermed begynte en å filme slik at filmene ville se bra ut på tv. Nærbilder preget fjernsynet siden mange mente at nærbilder og mediumbilder kom bedre fram tv fordi fjernsynsskjermen er liten. 1.85 wide-screen formatet har 30% mer bilde enn vanlig 4:3 som var fjernsynsformatet. Det gjorde at filmskaperne prøvde å sette de viktigste delene i scenen i midten, i den sikre delen, noe som gjorde at toskudd og totalbilder var vanskeligere å komponere for kino. Bordwell tror at dette hadde mye å si for hvorfor enkelt-karakter-bilde og over-skulderen-bilder ble mye mer brukt (Bordwell 2006:148-149). På grunn av bruken av enkelt-karakter-bilder ble klipping enda mer nødvendig, og kan være enn av grunnene til akselerasjonen av klipperytme, samtidig som nærbilder hadde en fordel med rask klipping. Ifølge Bordwell er det en tendens hos dagens klippere å klippe etter hver replikklinje, også noen ganger i midten av en replikk. Det brukes mer reaksjonsbilder enn i det klassiske studiosystemet (Bordwell 2006:123).

En annen grunn for intensivert kontinuitet er videobasert klipping. Først på video og deretter på datamaskiner. Ved å klippe med små monitorer kan nærbilder fort bli foretrukket framfor medium eller totalbilder. Veteranklipper Walter Murch sier at det er viktig å få med seg uttrykket i øyet. Derfor kan det hende at en klipper velger et nærere bilde hvis han klipper på en liten

monitor og er usikker. Dette gjorde at de ofte klippet for den lille monitoren og ikke for kinolerretet. Spesielt introduksjonen av non-linear, digital klipping i form av Avid, gjorde at rask klipping ble lettere. Raskere og også mindre risikabelt, ettersom de ble lettere å omgjøre en feil. Ved hjelp av Avid og digital klipping ble en kvitt det siste hinder for å klippe; kostnaden av å klippe (Bordwell 2006:156).

Oppfinningen av steadicam og andre lette kamera har også gjort sitt for at det bevegende kamera ble såpass populært og en del av intensivert kontinuitet. Gjør det lettere, og alle vil bruke det. På 80-tallet brukte mange et steadicam som et b-kamera som gikk rundt på settet for dekning. De flytende bevegelsene rundt statiske skuespillere, ble for fristende til å ikke å ta med i filmen. Som vi har sett i dette kapittelet ble disse bildene veldig populære, og på slutten av 80-tallet var de en stor del av både Hollywood-filmen generelt og spesielt actionfilmen. Disse lette kameraene gjorde også at det benyttes mange flere kamera i enkeltdialogsener. Bordwell nevner at det ofte ble brukt opp mot 7 kamera ved tusenårsskiftet (Bordwell 2006:154). Dette vil jeg se nærmere på i kapittel 6, og at det kan ofte ende med å bli et problem når scener skal klippes sammen. Spesielt hvis det gjelder actionsener.

Bordwell nevner at vi kan spore intensivert kontinuitet ved å se på produksjonskrav, som å filme på location, planlegge for tv-formatet, og akselererende tidsskjema for filming. Arbeidspraksis som bruk av flere kamera, og tekniske virkemidler som steadicam og digital klipping. Han mener at de var alle koordinert med en løs, men delt oppfordring til å vedlikeholde en balanse mellom nye teknikker og standard stilistiske funksjoner. De diverse produksjonspraksisene konvergente gradvis, men mange av verktøyene og arbeidsrutinene ser ut som har vært på plass siden midten av 70-tallet (Bordwell 2006:156-157).

4.6 Avslutning

I dette kapittelet har jeg sett på tre stilistiske trender innenfor det som Bordwell kaller for intensivert kontinuitet. Dette er tre stiler som har påvirket dagens actionstil, men som vi vil se i kapittel 6, er det i forskjellige grad. Den stilen som Richard Donner representerer er nærmere dagens actionstil, mens stilen som John McTiernan representerer er mer klassisk i sin komposisjon og har litt saktere klipping. MTV-estetikken er en stil som tar Donner sin stil og gjør den mer tydeligere og mer ekstrem, og er et klarere brudd med den klassiske stilen ved at den synliggjør de stilistiske virkemidlene. Det er MTV-estetikken som er blitt en av de dominerende

actionstilene. I kapittel 5 og 6 ser vi at det kommer noen alternative stiler som har Hong Kong-innflytelse, påvirkning av den nye teknologien innen for dataanimasjon, og en mer dokumentarisk stil som er på inspirert av cinema verite, på mange måter et tilbakeblikk til den mer autentiske stilen vi fant i blant annet *The French Connection*. Alle stilene har et stort preg av intensivert kontinuitet, men brukes på ulike måter. Mens Steven Spielberg og James Cameron fortsatt bruker sin bred-komposisjon-dypfokus-stil, så er det MTV-estetikken, som vi vil se i kapittel 6, som blir mer dominerende.

Kapittel 5. Hvordan den digitale revolusjonen og den asiatiske innflytelsen forandret actionscenen

På 90-tallet fortsatte trendene som begynte på 80-tallet, men mer og mer tok de musikkvideoinspirerte stilene over, og actionscenene minnet mer om Richard Donner sin stil enn John McTiernan. Samtidig som disse stilene fortsatte, gikk actionsjangeren i en annen retning. I løpet av 90-tallet begynte actionstjernene fra 80-tallet å bli mindre populære, og enkelte av dem fant seg i rett-på-video-helvetet, mens skuespillere med mer normal fysikk tok over. Skuespillere som Will Smith, Tom Cruise, Keanu Reeves, Nicolas Cage og Ben Affleck begynte å bli de dominerende skuespillerne i actionsjangeren. Publikum var blitt lei av 80-talls actionfilm som ofte manglet humor og spilte mye på seriøse menn som drepte mange titalls fiender per film. Sjangeren trengte noe nytt og fikk det i den digitale revolusjonen, og Hong Kong-innflytelsen. Flere regissører ble importert til Hollywood, sammen med tre av Hong Kongs største stjerner, men det var også en generell inspirasjon i actionestetikken. Spesielt ser vi dette i Quentin Tarantino og Robert Rodriguez sine filmer og særlig i *The Matrix* (1999).

I dette kapittelet skal jeg ta for meg og gjøre rede for den digitale revolusjonen, og hva den gjorde med actionfilmen og spesielt actionscenene. Deretter skal jeg ta for meg Hong Kongs innflytelse på Hollywood-actionfilmen, og tilslutt skal jeg gjøre en analyse av *The Matrix*, og se hvordan den digitale revolusjonen sammen med en asiatisk innflytelse skapte en ny actionstil. I Hong Kong-delen er det i hovedsak filmskaperen John Woo jeg vil ta tak i, men jeg vil også se på de første kinesiske Hollywood-stjernene siden Bruce Lee; Jackie Chan og Jet Li. I hovedsak blir det lagt mye vekt Woo. Etter min mening er det han som har hatt mest innflytelse på actionscenene i Hollywood.

5.1 Den digitale revolusjonen og actionfilmen

Den digitale revolusjonen begynte på 80-tallet med spesielt to regissører; George Lucas og James Cameron. Begge regisserte noen av de meste kjente science-fiction-hybrid filmene, *Star Wars* (1977) og *The Terminator* (1984) (*Star Wars* er mer fantasi enn science-fiction (sub-sjangeren blir kalt for Space Opera), og *The Terminator* er mer en actionfilm med et science-fiction element). Begge startet egne visuelle effektfirmaer. Spesielt Lucas sitt firma, *Industrial Light and Magic*, har vært ledende i den digitale revolusjonen og har vært med å lage visuelle effekter for

noen av de største filmene. Cameron sitt firma *Digital Domain* har hatt mindre å si for industrien, men viktig for hans egen filmlaging. Samtidig har Cameron som regissør vært større på denne fronten enn Lucas fordi Lucas holdt seg borte fra registolen etter *Star Wars* og inntil *Star Wars Episode 1: The Phantom Menace* (1999). Det er interessant å se hvor mye som har forandret seg på den visuelle effekt-fronten fra da han regisserte *Star Wars* til han gikk tilbake til registolen med en ny *Star Wars* film i 1999. Mange av disse forandringene er på grunn av Lucas.

På 80-tallet hadde de digitale effektene et «flatt» og «falskt» utseende som gjorde at de ikke passet til å bruke i realistiske filmer, ettersom de ikke så troverdige ut. *Tron* (1982) var den første filmen som brukte lange segmenter med datagrafikk. Den løste det med at store deler av handlingen foregikk inne i en dataverden, noe som gjorde at falskheten passet inn med handlingen. *The Last Starfighter* (1984) brukte dataanimasjon til å vise utenomjordiske kampscener mellom romvesener. Fordi det fortsatt så falskt ut, kunne de ikke bruke datagrafikk til å vise virkelige objekter som fly, biler, bygninger og spesielt ikke mennesker eller menneskelige skapninger. Det var dette som forandret seg mye på 90-tallet. På 80-tallet ble det fortsatt brukt mange miniatyrer og modeller sammen med malte bakgrunner (math painting). Samtidig var filmer som George Lucas produserte; *Willow* (1988) og den James Cameron regisserte *The Abyss* (1989) med på virkelig å starte den digitale revolusjonen. *Willow* var den første filmen som brukte *Industrial Light of Magic* sin «morphing» effekt. Det vil si en glatt forvandling fra et bilde til et annet ved å bruke digitale teknikker. Mens *The Abyss* brukte en del dataanimasjon for å vise blant annet sjøtentakler og andre sjøeffekter. Dette var teknologi som også ble brukt og videreutviklet i Camerons neste film *Terminator 2: Judgements Day* (1991), til å skape filmens skurk, den nye terminator modellen T1000. Den er sendt fra fremtiden for å drepe John Connor og er laget av flytende metall. Effektene var banebrytende, og filmen vant en Oscar for beste visuelle effekter. Denne filmen var med på å starte en utvikling der store filmer med de nyeste og beste effektene var i fokus.

Filmer som *Jurassic Park* (1993), *Stargate* (1994), *Independence Day* (1996), *Men In Black* (1997), *Godzilla* (1998), *Armageddon* (1998), *Star Wars – Episode 1: The Phantom Menace* (1999), og *The Matrix* (1999) er eksempler på visuelt effektdrevne blockbustere. Disse blockbusterne var på mange måter videreføringen av blockbusterne som George Lucas og Steven Spielberg begynte med på slutten av 70 tallet, og som ble videreutviklet på 80-tallet med

Spielberg sine *Indiana Jones*-filmer, *Star Wars*-oppfølgerne og *Batman* (1989). Samtidig var det også mange store effektdrevne blockbustere rettet mot voksne som *The Terminator* (1984), *Aliens* (1986), *Predator* (1987) og *Robocop* (1987). Selv om det var flere actionfilmer med voksen aldersgrense (blant annet *The Matrix*) på 90-tallet, mistet disse filmene en del av publikummet. De store actionstjernene som Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Jean-Claude Van Damme og Steven Seagal mistet publikum på midten av 90-tallet, Bruce Willis var den eneste som klarte å holde seg på toppen. De ble på mange måter erstattet av skuespillere som slo gjennom med andre type roller. Vi kan ikke legge hele skylden på den digitale revolusjonen. Det kan også sees på som skifte i smak hos publikum, men på mange måter gjorde digitale effekter at filmer ble dyre og studioene var derfor avhengig av å nå et størst mulig publikum. Det forklarer ikke hvorfor mange actionstjerner havnet rett på video. Publikums smak må stå til rette, men de gamle actionstjernenes publikum ble rett og slett for lite for kinolerretet.

Datateknologi utvikler seg raskt, og på grunn av det blir effektene mer fotorealistiske etter hvert. Likevel er det «etter min mening» vanskelig å finne andre filmer fra 90-tallet som hadde like sofistikerte effekter som *Jurassic Park* eller *Terminator 2*. Det er vanskelig å se om de visuelle effektene i *Godzilla* er forbedret enn dem i *Jurassic Park*, og hvor stor forbedringen var. Selv om det er vanskelig å se forskjellen, ser vi med *Phantom Menace* hvordan en fremmed verden kan bli laget fra grunnen av med kun dataanimasjon. Vi ser også hvordan hele karakterer ble dataanimert. Teknologi som har blitt forbedret og videreutviklet i løpet av de siste 12 årene.

Det er i løpet av de siste 12 årene at CGI virkelig har tatt over og dominert filmen. Dataanimerte effekter preger nesten alle filmer som blir produsert i Hollywood. CGI har alltid først og fremst blitt benyttet i fantasi og science fiction-filmer. Hvis det ikke finnes kan vi lage det med CGI. De kan også lage gamle Roma i *Gladiator* (2000) og doble antallet ekstraskuespillere i bakgrunnen og i kampscener. 100 stykker blir til 10000 ved hjelp av noen tastetrykk. CGI har også gjort mye annet med actionscenen. De gode gamle blodpakkene (kalt squibs på engelsk) har blitt erstattet med dataanimert blod som gjør det enklere for filmskaperne og skuespillerne ved at kostymene ikke blir grisete av blodpakkene, og at det ofte må benyttes stuntmenn ved bruk av blodpakker. Selv om det er enkelt ser det falskt ut og tegneserieaktig. En kritikk som ofte gjelder for det meste av CGI. Det ser nesten aldri helt ekte ut, men likevel har CGI gjort at det ikke lenger er mange begrensinger. Bare fantasien og penger setter en stopp for hva som kan gjøres. Fortsatt er CGI et

stykke unna at det ser helt fotorealistisk ut, og det passer ikke alltid inn med det som er ekte og hvis vi vet det er CGI så merker vi det også mer. Det er ikke bare fantastiske verdener og fantasifulle monster som CGI blir brukt på, men også til å erstatte en stuntmanns fjes med skuespillerens (det finnes og rene digitale stuntmenn som blir laget på en pc, dette kan sees i for eksempel *Blade 2* (2002)). Å viske ut kabler som gjør at skuespillere og stuntmenn kan fly har blitt mye enklere, og det er vanskelig å finne filmer i dag som ikke har noe CGI. Til og med i en romantisk komedie er det ofte gjort digitale forandringer. Trengs det snø kan det gjøres med CGI.

5.2 Hong Kong-innflytelsen

Den andre trenden som påvirket actions scenen på 90-tallet var Hong Kong-innflytelsen, det som David Bordwell kaller for 'Hongkongification of American cinema' (Bordwell 2011a:12). Den har vært der siden 70-tallet da Bruce Lee dukket opp i tv-serien *The Green Hornet* (1966), før han dro tilbake til Hong Kong og lagde tre kampsportfilmer som ble så populære at han endelig fikk sin egen amerikanske kampsportfilm, *Enter The Dragon* (1973). Lee døde kort tid etter, og dette er trolig hovedårsaken for at den asiatiske invasjonen ikke skjedde på 70-tallet, selv om det var en viss asiatiske innflytelse i Hollywood-filmer. Sam Peckinpahs *The Killer Elite* (1975) har ninjaer og var et gjentakende tema på 80-tallet, men klart aldri helt å rømme fra b-actionfilmen.

Kampsport har satt sitt preg på den amerikanske actionfilmen. Seks ganger karateverdensmester Chuck Norris fikk sin debut mot Bruce Lee i *Way of the Dragon* (1972). Han bygget seg opp en karriere som actionhelt på 80-tallet, men måtte nøye seg med å være en tv-helt på 90-tallet.

Filmene begynte med en sterk asiatisk innflytelse. Da Sylvester Stallone og Arnold Schwarzenegger ble populære, gikk Norris bort fra kampsport og mer over til å bruke skytevåpen. Norris har sin egen *Rambo*-lignende filmer i sin *Missing in Action*-trilogi, og krimactionfilmer som *Code of Silence* (1985), antiterrorismefilmer i *The Delta Force* (1986), *Invasion U.S.A* (1985) og til og med sin egen Indiana Jones-inspirerte film *Firewalker* (1986). Den asiatiske innflytelsen forsvant gradvis, selv om Norris alltid brukte litt kampsport. Samtidig prøvde Jackie Chan seg for første gang på 80-tallet. Regissøren av *Enter The Dragon*, Robert Clouse regisserte ham i *The Big Brawl* (1980), men den ble ikke en stor suksess. Han var med i de to *The Cannonball Run*-filmene (1981 og 1984) med Burt Reynolds og Roger Moore, og han spilte i politiactionfilmen *The Protector* (1985) som ikke ble en stor suksess fordi man prøvde å gjøre Jackie Chan om til en *Dirty Harry*-kopi (Donovan 2008:201).

I følge Leon Hunt har Hollywood absorbert tre ulike typer «Hong Kong»-action: “the high-octane gunplay of John Woo, the stunt-filled action-comedy of Jackie Chan and Sammo Hung, and the ‘wire fu’ of historical martial arts films like *Once Upon a Time in China*” (Hunt 2004:270). Jeg vil gjennomgå disse tre typene, og se hvordan de har påvirket Hollywood-actionfilmen.

5.2.1 John Woo og Hong Kong-regissørenes inntog til Hollywood

Selv om Jackie Chan ikke klarte å slå igjennom på 80-tallet, var actionstjerner som Steven Seagal og Jean-Claude Van Damme med på å framheve kampsporten på film. Mens Seagal var med på å trekke frem japansk kultur, var Van Damme en stor pådriver på 90-tallet til å få Hong Kong-regissører over til Hollywood. Det var Van Damme som fikk John Woo til å regissere ham i *Hard Target* (1993) (Yang 2003:100). Det ble starten på en lang Hollywood-karriere for Woo, og har gjort at han er trolig den største og mest populære kinesiske regissøren (i alle fall utenfor Kina). Andre regissører som Van Damme var med på å få over var Ringo Lam som tidligere hadde regissert Chow Yun-Fat filmen *City on Fire* (1987), som var en inspirasjon for Quentin Tarantinos *Reservoir Dogs* (1992). Lam regisserte Van Damme filmene *Maximum Risk* (1996), *Replicant* (2001) og *In Hell* (2003), men han fikk aldri en stor Hollywood-karriere og har også holdt en lav profil i Hong Kong. På mange måter kom Lam inn i Van Dammes filmer da det begynte å gå nedover, og de to andre filmene han regisserte for ham gikk rett på video.

Den tredje regissøren Van Damme hentet fra Hong Kong, Tsui Hark, regisserte Van Dammes to neste filmer, *Double Team* (1997) og *Knock Off* (1998), to filmer som var med på å markere slutten på Van Damme sin kinokarriere. Van Dammes fleste filmer etter dette endte rett på video. Hark var den produsenten som sto bak John Woo sitt gjennombrudd, *A Better Tomorrow* (1986) og oppfølgeren *A Better Tomorrow 2* (1987), før han regisserte *A Better Tomorrow 3: Love and Death In Saigon* (1989), samme året som han produserte sin siste film for John Woo *The Killer* (1989), filmen som virkelig plasserte Woo på det internasjonale kartet. Deretter regisserte han 5 av 7 filmer i den populære *Once Upon A Time In China*-serien (1990-1997) som gjorde Jet Li til en stor stjerne. Hark endte ikke opp med en Hollywood-karriere og dro tilbake til Hong Kong hvor han har hatt suksess. Selv om Hark ikke hadde en stor Hollywood-karriere og hans to Van Damme-filmer er ganske laber i kvalitet^{viii}, hadde han likevel en innflytelse på actionscenen. Den innflytelsen kom ikke fra hans Van Damme-filmer, men fra *Once Upon A Time In China*-filmene. Tsui Hark vil jeg komme tilbake til senere når jeg skal se på den siste typen Hong Kong-action.

Slik jeg ser det har John Woo påvirket Hollywood actionfilmen på tre måter, 1) som regissør i Hollywood, 2) som produsent i Hollywood, og 3) hans Hong Kong-filmer som mange Hollywood-regissører har kopiert fra og hyllet. Mange av de stilistiske virkemidlene Woo bruker har han tatt fra Hollywood-filmskapere som Sam Peckinpah, som bruken av eksplosive blodpakker, den sakte filmen pluss at han også ville vise hvor forferdelig volden er. Men i motsetning til Peckinpah omfavnet Woo stiliseringen som underholdning, og hadde ikke noe i mot at publikum likte det. Likevel mente han at publikum måtte se smerten for virkelig å forstå smerten (Heard 2000:5). I hans senere Hollywood-filmer som *Mission Impossible 2* (2000) og *Paycheck* (2003) gikk han bort fra det voldelige, men holdt fortsatt på det stiliserte. Mye av dette på grunn av at Hollywood mer og mer ønsket å lage filmer med 13 års aldersgrense istedenfor filmer med voksen aldersgrense. Stiliseringen er der fortsatt med mye sakte film, men blodet er borte. Det andre trekket han tok fra Hollywood-filmen var to pistoler fra western, ettersom han antok at en leiemorder måtte ha to pistoler for å klare å drepe et helt rom. Selv om Woo tok med seg stilen sin til Hollywood, var den på mange måter en blek kopi av det han gjorde i Hong Kong. Mye av dette var på grunn av det han hadde lov til. I *The Asian Influence on Hollywood Action Films* tar Barna William Donovan opp Woos første film *Hard Target*, og hvordan den måtte klippes om flere ganger for å unngå en NC-17 aldersgrense, og hvordan dette hindret Woo til å gjøre det han gjorde i sine ultravoldelige Hong Kong-filmer som *Hard Boiled* (1992). Mange av kritikerne og Donovan selv mente at den var en lite suksessfull blanding av amerikansk actionfilm og Woo sin stil. Likevel så de noe unikt med stilen og filmen hans, og denne anmeldelsen fra bransjebladet *Variety* i 1993 oppsummerer det:

Ultimately, *Hard Target* is a compromised work a stylistic hybrid of the American and Hong Kong action pics. But Woo's distinctiveness is still in evidence. He is a virtuoso at staging and editing intricate set pieces with precision, visual inventiveness, and humor (Levy 1993).

Filmen ikke var like god som Woos Hong Kong-filmer, og jeg føler at Donovan var litt streng med den filmen. Etter min mening ga den Hollywood-actionscenen noe nytt som vi ikke hadde sett siden Peckinpah. Samtidig var den ikke en ren kopi av Peckinpah sin stil, og er av mange beskrevet som en «bullet-ballet» og som en dans Woo er fan av Hollywood-musikaler (Heard 2000:128), og han ser på actionscener på mange måter som en dans. Woos bruk av sakte film er en blanding av Peckinpah og James Cameron. Av og til forsterker han en voldsscene med sakte film. For eksempel i *Hard Target* så skyter en av skurkene en mann i en bil. Istedenfor å vise det

i blodig detalj, så viser han det utefra bilen og vi ser frontruten blir full av blod og vi ser glass sprute ut. Skudet går av i vanlig hastighets, mens resultatet er i sakte film. Vanligvis bygger Woo opp actionscenene sine med sakte film, en teknikk som Cameron bruker, fordi det skaper en drømmeaktig kvalitet, og *Hard Target* har flere eksempler på det. Woo kan både bruke sakte film til å få vold til å se vakkert ut, men også kan bruke den slik at volden påvirker oss følelsesmessig. Det er Sam Peckinpah inspirasjonen kommer frem, men Woos klipping og bruk av sakte film er mer rett fram. *Hard Target* ble ikke den helt store hiten, og det tok tre år før han sto bak en tv-serie av sin Hong Kong-film *Once Upon A Thief* (filmen 1990, tv-serien 1996), og regisserte seriens pilot.

I 1996 regisserte han den store Hollywood- actionfilmen *Broken Arrow* (1996) med John Travolta og Christian Slater i hovedrollen. Denne filmen var mye mer en standard Hollywood-actionfilm i *Die Hard*-sjangeren, der en mann (og ofte en partner) må stoppe terrorister fra å forårsake masseødeleggelse. Den har etter min mening ikke de helt store overraskelsene, men samtidig kommer Woo sin stil gjennom med helter og skurker som hopper i sakte film, mens de skyter med to pistoler. Selv om den er kompetent laget har den ikke mye særegent overseg, til tross for at Travolta er underholdende og en scenestjeler som filmens skurk.

Woo sin neste film *Face/Off* (1997) er mer interessant. Mye av det på grunn av grunn av karakterene spilt av Nicolas Cage og John Travolta, og den psykologiske utforskningen filmen på mange måter gjør ved at helten og skurken bytter identitet. På mange måter burde det ikke fungert, og det blir ofte sentimentalt og melodramatisk, spesielt med slutten da filmens helt, Sean Archer, for erstattet sin avdøde sønn, med å adoptere skurken, Castor Troys sønn. Likevel fungerer det. Karakterene og filmens tematikk hever filmen, men det er først og fremst Woo sin stil som virkelig gjør *Face/Off* med en bare en actionfilm. Selv om den ikke er i nærheten av å være så voldelig som for eksempel *Hard Boiled*, eller på mange måter *Hard Target*, er stilen så visuell kinetisk, ikke bare med bruken av sakte film og symbolikken som Woo er kjent for, men også hvordan han bruker lyden. I en actionscene der utrolig mange skudd blir skutt, ser vi et segment av scenen fra filmens skurk sin lille sønn. Han har på seg høretelefonene og hører på en versjon av «Over the rainbow» fra *The Wizard of Oz* (1939) (Woo sin favoritt film fra barndommen). Kontrasten mellom den voldsomme ødeleggelsen og den rolige musikken gjør scenen på mange måter unik. Actions scenen for også sin danseaktig kvalitet med måten

karakterene beveger på seg når de skyter, eller prøver å komme seg unna kulter. Woo bruker også en del kristen symbolikk, men symbolet vi ser mest i hans filmer er den hvite duen, som ofte flyr vekk rett før en actionscene. Dette ser vi i slutten på *Face/Off* i skuddvekslingen i en kirke, og mot slutten av *Mission Impossible 2* da filmens skurk tror han har drept Ethan Hunt (Tom Cruise), men da døren eksploderer ser han Hunt går forbi i sakte film mens en due flyr ut. I Woos filmer er ikke duen bare ett fredssymbol, men et tegn på at nå begynner de virkelig store actionscenene (Bilde 59-62).

John Woo tok ikke bare med seg stilen som regissør, men også som produsent. Sammen med sin produsentpartner Terence Chang, som har produsert samtlige av Woo sine filmer siden den originale *Once A Thief*, produserte de to actionfilmer i 1998 som Woo ikke regisserte, *The Replacement Killers* og *The Big Hit*. *The Replacement Killers* er Hollywood-debuten til Chow Yun-Fat, og er regissert av musikkvideoregissør Antonio Fuqua. Denne filmen er på mange måter en kopi av Woo sin stil der Yun-Fat gjør det han ble populær av å gjøre i Woo sine filmer; skyter mange skurker i sakte film med to pistoler. Selv om filmen bruker mange av teknikkene til Woo, har den også en glatt MTV-utseendet med mye bruk av rød, oransje og blå farger. *The Big Hit* hadde mer et utseende som minner om en 90-talls komedie. Mye bruk av farger, og det passer inn med filmens komiske tone. Denne filmen var regissert av en annen Hong Kong-veteran, Kirk Wong. Dette ble hans siste film med unntaket av en tv-film han gjorde to år etter. Flere av actionscenene har Woo-stilen med akrobatisk overdrevne actionscener. Wong stjeler mer akrobatikken vi ser fra Woo sine filmer og ikke mye den sakte filmen. *The Big Hit* er mer suksessfull som en komedie enn en actionfilm, og var Mark Wahlbergs første actionrolle. Året etter spilte han mot Chow Yun Fat i *The Corrupter* (1999) som var en mer seriøs actionkrimfilm om kinesisk organisert kriminalitet i New York. Likevel har den mange av Woos stilistiske trekk, og actionscenene har en viss John Woo-kvalitet, men filmen prøver å være mer realistisk og mindre stilistisk. Woo og Chang produserte også enda en Yun-Fat film med *Bulletproof Monk* i 2004. En film basert på en tegneserie som er en blanding av Hong Kong-stilen, og den digitale trenden som *The Matrix* skapte, med mye CGI-kuler og «bullet-time» lignende effekter.

Til slutt kan vi også se at det er mye Woo og generell Hong Kong-innflytelse i mange andre actionscener. Som jeg har nevnt tidligere har Quentin Tarantinos *Reservoir Dogs* (1992) flere referanser til John Woo og Hong Kong-film generelt. Men spesielt er det hvordan filmens

karakterer bruker to pistoler og hvordan det blir filmet. De er nesten like voldelige som Woo sine filmer. Woo tilbakebetalte dette med å referere til den beryktet ørekuttscenen i sin egen film *Hard Target*. I den Tarantino-skrevne filmen *True Romance* (1993), som er regissert av Tony Scott, vises *A Better Tomorrow 2* på en tv i bakgrunnene, og en skuddveksling i slutten er veldig Woo inspirert. I *Reservoir Dogs* populariserte Tarantino uttrykket «mexican standoff» som han hørte i en film fra 80-tallet. En «mexican standoff» er når flere karakterer har våpen rettet mot hverandre. Vi ser dette i Woo sine Hong Kong filmer, i *Reservoir Dogs*, *True Romance*, i andre Tony Scotts filmer som *Crimson Tide* (1995), *Enemy of the State* (1998) og *Dominio* (2005). Woo fortsatte å bruke dette i filmer som *Broken Arrow* og *Face/Off*. Det har gått fra å være Woo sitt kjennemerke til å bli kjennemerke til både Tarantino og Scott. Tarantino fortsatte sin hyllest av asiatskfilm i *Kill Bill Vol 1* og *Vol 2* (2003-2004), men denne gangen var det ikke Woo som var i fokus, men Shaw Brothers kampsportfilmer fra 70- og 80-talet, japanske samuraifilmer og japanske ultravoldelige gangster- og animasjonsfilmer. Andre regissører som refererte til Woo var Robert Rodriguez i *Desperado* (1995) der flere av skuddvekslingene er direkte referanser til nesten like scener i *The Killer*. For eksempel er måten skurker hopper ut i fra en bil og tar en rull helt lik som Woo sine skurker vanligvis gjør, og de gjør mange av de samme bevegelsene når de blir skutt. Woos innflytelse ser du i mange Hollywood-actionfilmer, og når en karakter har to pistoler i hendene vet du at regissøren har sett et par Woo-filmer.

5.2.2 Jackie Chan kommer til Hollywood

Jackie Chan hadde prøvd å slå gjennom i Hollywood på 80-tallet, men mislyktes. Ingen i Hollywood forsto Chans stil og hva som gjorde han populær, og prøvde derfor å presse han inn i mer typisk amerikanske actionhelt-typer, samtidig som den amerikanske kampkoreografien ikke var opp til samme standard som Hong Kong-koreografien. På 90-tallet ble dette forandret med at Hong Kong-filmer og spesielt Chan sine filmer ble populære. Ikke bare fikk mange av de distribusjon på amerikanske kinoer, men Chan fikk prøve seg igjen i Hollywood. Denne gangen fikk han en regissør som forsto hva som gjorde en Jackie Chan-film god, og den mannen var Brett Ratner. En musikkvideoregissør som har en stil som mangler store særegenheter. Den er mer funksjonell. Selv om den har musikkvideotrekk inneholder den ikke de typiske «flashy» trekkene vi ofte ser i slike stiler. For eksempel minner ikke stilen hans om Michael Bay eller Tony Scott. Likevel har stilen noen trekk som skiller Ratner fra de fleste andre som regisserer actionfilm i Hollywood. Han foretrekker å ikke bevege kamera altfor mye fordi han vil holde

bevegelsene innenfor utsnittet, og han foretrekker ofte å bruke mediumbilder framfor nærbilder. Han vil ikke at publikum skal føle kamera.

I *Rush Hour* (1998) bruker han også mye total- og halvtotalebilder, ettersom det er den beste måten å fange actionscenene og Jackie Chans bevegelser. Det er rask klipping, men vi får også fullførte bevegelser. Det passer mer inn i stilene til Jackie Chans Hong Kong-filmer, enn for eksempel Richard Donner sin stil, eller musikkvideoinspirerte stil. For å være en musikkvideoregissør holder Ratner tilbake mange av musikkvideovirkemidlene. Ofte er det bare lyssettingen eller bruken av røyk som gir deg en følelse av 90-talls musikkvideo. *Rush Hour* er et godt eksempel på hvordan blande Hong Kong- og Hollywood-stil sammen. Selv om Ratner foretrekker å filme actionscener med total- og halvtotaleutsnitt og ikke bevege kamera mye, bruker han mange av de typiske Hollywood-triksene når han filmer biljakter, med mye bevegende og urolig kamera for å skape følelsen av kaos. Samtidig benytter han mange av de vanlige trekkene til intensivert kontinuitet i de fleste dialogscener, der halv-nære over-skulderbilder er det mest vanlige.

Ratner debuterte med actionkomedien *Money Talks* (1997) med Chris Tucker og Charlie Sheen i hovedrollene. På mange måter minner filmen om *Rush Hour* (1998) som ble Jackie Chans gjennombrudd i Hollywood. Tucker spiller den samme type karakter i begge filmer, en rappkjeftet person som ikke kan stoppe å snakke. På mange måter er Chan fortsatt den normale karakteren, mens Tucker er den komiske partneren. Et av problemene Leon Hunt har med Hollywood sitt forhold til de store actionstjernene, er at de alltid må ha en amerikansk partner. Ofte til å føre mye av dialogen, men også for å gi en mer amerikansk type humor og Hunt mener at det er for å amerikanisere ham (Hunt 2004:275). Det er Chan som har den seriøse motivasjonen i filmen, men det blir også noen klassiske Jackie Chan-slapstickøyeblikk. Det er på mange måter det som er kjennetegnet til en Jackie Chan-film, slapstickhumor blandet inn i slåssing. Chan var inspirert av stumfilmstjerner som Charlie Chaplin og Buster Keaton, og hans filmer inneholder mange referanser, ofte i farlige stuntscener. Morsomme slåsscener blandet inn med utrolig farlige stunt (vi ofte ser resultatet av hva som skjer når et stunt går galt i gag reelen på slutten av Chan sine filmer), og en motvillig helt som ofte må redde en kvinne eller unge. Det var denne formelen som gjorde at Chans filmer ble en storsuksess i Hong Kong. De var så forskjellige fra de seriøse Bruce Lee-kopiene, eller kopier av de klassiske kung-fu-filmene.

Chans mest populære Hollywood-filmer, som *Rush Hour*-serien og *Shanghai Noon* (2000) og oppfølgeren *Shanghai Knights* (2003), er litt annerledes i at de ikke har mye blanding av slapstick i slåsscenene, og at Chans karakterer ikke er motvillige. Det er ikke nødvendigvis en kvinne eller barn i fare (i den første *Rush Hour*-filmen er det faktisk et barn i fare). På grunn av at disse filmenes komedie ofte hviler på skuldrene til Chans motspiller Tucker eller Owen Wilson i *Shanghai*-filmene, ble de ikke særlig populære i Hong Kong og Kina. Men Chan fortsatte å lage filmer i Hong Kong også. Hans amerikanske filmer som minner mest om hans Hong Kong-filmer som *The Tuxedo* og *The Medallion*, ble aldri populære i det vestlige markedet. Mye på grunn av wirebruk (som Chan var lenge motstander av) og bruken av dataanimasjon i slåsscenene. Det som er gøy med Chans filmer er at stuntene er ekte, og slåsscenene er ekte stunts og inneholder bare bevegelser som Chan og hans motstandere virkelig kan gjøre. Uten gimmicken med de farlige stuntene og Chans kampscener, ble mye av interessen for disse filmene borte. De blir bare vanlige komedier med en del dataanimasjon.

Før Jackie Chan slo gjennom i Hollywood lånte amerikanske filmskapere fra Jackie Chans Hong Kong-filmer. Spesielt fra filmen *Police Story* (1985) ble et par sekvenser etterlignet i andre filmer. I actionkomedien *Tango and Cash* (1989) med Sylvester Stallone og Kurt Russell i hovedrollen laget de sin egen versjon av et busstunt i *Police Story*. I *Police Story* står Chan i veien for en buss som har blitt kapret av gangstere på flukt. Mens bussen raser mot ham skyter Chan mot bussen inntil den stopper rett framfor ham, og to kriminelle blir kastet ut av vinduet. Dette er et klassisk Chan-stunt som ser ut som det virkelig gjør vondt, spesielt hvordan de lander. I *Tango and Cash* er det Stallone som står i veien for en semitrailer som smugler kokain. Akkurat som Chan stopper Stallone traileren på samme måte, og begge passasjerene stuper gjennom vinduet. I denne versjonen ser det ikke vondt ut, fordi det er forskjell på hvordan Hollywood og Hong Kong filmer slike stunt. Regissør Michael Bay lånte åpningsstuntet til *Police Story* som etter hvert endte i denne bussekvensen. I *Police Story* er det en bil som kommer krasjende ned over en liten by av skur, og i skurene blir det produsert narkotika. Det samme skjer i avslutningsactions scenen til *Bad Boys 2* (2003). Denne gangen er det en Hummer som krasjer ned over en ås i Cuba og knuser gjennom skurene som produserer narkotika for filmens skurk (Donovan 207).

5.2.3 Wire fu, Jet Li og Hong Kong-koreografer

På 90-tallet startet Tsui Hark og kampkoreograf Yuen Woo-ping kampsporttrends, som ble senere kalt for wire fu, med den historiske kampsportfilmen *Once Upon A Time In China* (1990) med Jet Li i hovedrollen. Denne ble en braksuksess og ble starten på en stor trend der det ble festet wire på skuespillerne slik at de kunne gjøre de mest utrolige hopp, og i noen tilfeller kunne fly, samtidig blir det også brukt for å holde oppe skuespillere slik de kan utføre bevegelser som de fleste mennesker ikke kan gjøre, eller som de ikke kan gjøre på grunn av gravitasjon. Wire fu ble først brukt i *The Matrix*, og det gjorde at det ble veldig populært. Det ble deretter brukt i noen av Jet Lis amerikanske filmer som *Romeo Must Die* (2000) og *The One* (2001), i et par av Jackie Chans amerikanske filmer *The Tuxedo* (2002) og *The Medallion* (2003), i *Charlie's Angels* (2000) og *Crouching Tiger Hidden Dragon* (2000), som også var med på å gjøre det verdenskjent. For eksempel som å fly eller umenneskelige høye hopp. På mange måter var det *Crouching Tiger Hidden Dragon* og *The Matrix* som fikk wire fu til å bli populært utenfor Hong Kong, mens det var Hark som gjorde det populært i Hong Kong nesten 10 år før^{ix}. Suksessen med *Once Upon A Time In China*-serien gjorde at alle tre fikk Hollywood-tilbud. Som jeg nevnte tidligere så regisserte bare Hark to filmer, mens Yuen Woo-ping og Jet Li fikk større og mer innflytelsesrike karrierer. Woo-ping koreograferte kampsportscener i *The Matrix*, *Kill Bill vol.1.* og *Vol.2.*, og flere av Jet Li sine filmer som *Unleashed* (2005), *Forbidden Kingdom* (2008) og *Fearless* (2006). Woo-pings innflytelse vil jeg se nærmere på i min analyse av *The Matrix*.

Jet Li prøvde seg faktisk på Hollywood i slutten av 80-tallet, men fikk aldri sjansen. Han slet med å få roller inntil han spilte inn *Once Upon A Time In China*. Dette ledet til flere kampsportfilmer, før han gikk over til mer samtidsactionfilmer, og i 1998 fikk han sin Hollywood debut i *Lethal Weapon 4* (1998). Dette førte til en rekke actionfilmer hvor kampsport var ofte en stor del av actionscenene. Li sin andre Hollywood-film var *Romeo Must Die* (2000) som var produsert av Joel Silver, som produserte *The Matrix*. Li gikk fra wire-fu i Hong Kong til det som Donovan kaller for CGI-fu (Donovan 2008:216). På grunn av *The Matrix* ble det ikke bare mye bruk av wire i amerikanske actionscener, men de ble også ofte forsterket av dataanimasjon. Jet Li sine første amerikanske filmer er et godt eksempel på dette, og han gjør flere kampscener der CGI er bruk. Det er noe publikum ser med en gang. Det ser uekte ut, og en lurte på hvorfor det er brukt når vi vet hva Jet Li virkelig kan gjøre. I filmer som *Romeo Must Die*, *The One* (2001) og *Cradle*

2 *The Grave* (2003, også produsert av Joel Silver) ble det mye brukt, og på grunn av dette ble disse filmene ikke populære blant Jet Li og actionfansen.

Spesielt *The One* var veldig *Matrix* inspirert med bruken mange av de samme effektene. Faktisk var det en mengde med filmer som brukte de samme teknikkene, og det preget actionscenen i minst 5 år. En kan også se inspirasjonen fortsatt i Paul WS Anderson sine *Resident Evil*-filmer (2002-2010), men nå er det mer unntaket enn standardtypen. Dette vil jeg se nærmere på i neste kapittel. Lis filmer som er produsert av Luc Besson har stiler som minner mer om hans Hong Kong-filmer. *Kiss of the Dragon* (2001) og *Unleashed* (2005) bruker ikke mye CGI og legger mer vekt på hvor god Li er til å slåss. Disse filmene er også en del mer voldelige enn de andre filmene jeg har nevnt (selv om det var bare *The One* som fikk 13 årsgrensen). De er også filmet og klippet annerledes ettersom de begge har franske regissører og filmet og produsert i Europa, men er finansiert av amerikanske studioer.

5.3 *The Matrix* og hvordan den digitale revolusjonen og asiatiske innflytelsen forandret actionscenen

The Matrix (1999) var en film ingen så komme i 1999. Det var en film som overrasket de fleste og var med på å skape en bølge av filmer som brukte wire-fu og visse spesialeffekter som filmen revolusjonerte. Filmen har en del dataanimasjon, men mye av det som gjorde denne filmen populær har ikke mye med CGI å gjøre. I forskjell til *Matrix*-oppfølgerne *Reloaded* (2003) og *Revolutions* (2003) føles ikke actionscenene ut som de er avhengige av CGI. Mens oppfølgerne bruker mye dataanimerte stuntmenn, er det meste vi ser virkelig, selv om det er mye bruk av CGI. *The Matrix* sin stil er også en blanding av vest møter øst. Det første vi merker er at filmen har en utseende tatt fra film-noir, spesielt måten filmen bruker lys og skygger. Dette var Wachowski-brødrenes andre film etter neo-noir filmen *Bound* (1995), og på mange måter ligner filmene på hverandre i utseendet, men det er kun inntil actionscenene begynner. Fra det punktet filmens heltinne Trinity hopper opp i luften og kamera fryser midt i luften før det sirkler 180° rundt, og deretter klippes til at en politimann blir sparket, forandrer alt seg. Dette er et stilistisk grep som med første øyekast ikke ser ut som de har mye med handlingen å gjøre. Men bullet-time kan sees på som en måte å visuallere hvordan karakterene tenker og ser i matrixen, og hvordan de kan bøye tid og rom. Den første gangen det blir brukt med Trinity, kan det også sees på som en hendelse som skaper et mysterium, og lurert på hvordan det sjedde. På mange måter er det en

kamerateknikk som ikke har noen annen funksjon enn å se kult ut, og det gjorde det. Men når Trinity løper opp etter veggen for å unngå å bli skutt forstår vi at dette er fantasi, og ikke foregår i den virkelige verden. Likevel har ikke denne teknikken en funksjon i denne verden på samme måte som den vektløse slåssingen som vi blir introdusert for senere i filmen, selv den illustrerer hvordan de opplever tid og rom. Matrix er ikke den virkelige verden, men en dataverden laget av maskiner som har ødelagt jorden. I denne verden kan mennesker som har blitt frakoblet fra maskinene, slåss mot programmer som beskytter det. På grunn av at dette er en dataverden kan mennesker som ha blitt fri, manipulere verdens regler. Det er en verden hvor våre fysiske lover ikke gjelder for våre helter. Dette skaper kreative muligheter for filmskaperne, og de kan gjøre hva de vil (Bilde 63-66).

I hovedsak er de fleste inspirasjonene til *The Matrix* tatt fra asiatiske filmer, selv om mye av klippingen og komponeringen av bilde kommer fra tidligere og samtidige amerikanske filmer. Den har roligere klipperytme og følger på mange måter i sporene til James Cameron, kombinert med Hong Kong-inspirert stil. *The Matrix* er på mange måter det motsatte Michael Bay gjorde med actionfilmen i *Armageddon* (1998), der kaos og MTV-estetikken var i fokus, og alt handlet om eksplosjoner og visuelle effekter. Om *The Matrix* kan vi si at de handler om kampsport og visuell effekter. Men samtidig er det også den klassiske heltens reise inn i en fremmed verden der han oppdager at han er «den utvalgte» som skal rette balansen i universet, på samme måte som Luke Skywalker var den utvalgte i *Star Wars*, Harry Potter i alle *Harry Potter*-filmene, og det Jesus var i Det nye testamentet. Faktisk har *The Matrix* både referanser til Bibelen, men også til filosofi, det er for eksempel flere referanser til den franske filosofen Jean Baudrillard. Den leker seg med mange ideer om hva som er virkelig, og på den måten gir filmen mer for publikum å tenke på. Derfor skiller den seg fra de andre effektfilmene på rundt samme tid som *Godzilla* og *Armageddon*. Det er ikke bare effekter og action i seg selv. De er der fordi handlingen og tematikken krever det, på samme måte som James Cameron gjorde det i *Terminator*-filmene. Samtidig er det også en ny vri på dystopisk science fiction-filmer, og historier om totalitære samfunnet der mennesker blir kontrollert som i *1984* (1984). Her vet ikke menneske at de blir kontrollert av maskiner og lever i uvitenhet, men *The Matrix* har et hemmelig politi i agentene ledet av Agent Smith. Når filmens helt Neo våkner opp i den virkelige verden, og ser hvor ødelagt den er, og finner ut at maskinene bruker mennesker som batteri, er det noe som vi aldri

har sett i en film. Samtidig kan man se mange av ideene i filmen som metafor for vår egen verden.

Som sagt er en av de viktigste innflytelsene fra Hong Kong-filmen wire-fu. Wire-fu gjør at karakterene kan gjør stunts og slåss på en måte som ingen virkelig person kan gjøre. Samtidig gjør det at vanlige skuespillere kan se ut som de kan kung fu. Det fører det til at skuespillere som Keanu Reeves og Laurence Fishburn virker troverdige når de slåss mot hverandre. Samtidig stiliserer de slåssingen. Selv om skuespillerne virker troverdige føles ikke slåsscenene nødvendigvis det, etter som det er en type slåsscener som ikke prøver å være virkelighets tro til hva som fungerer i den virkelige verden (for eksempel *Bourne*-filmene viser kampsport som Jason Bourne ville ha brukt hvis han var ekte). Filmen tok kampsporten fra Hong Kong og ansatte Yuen Woo-Ping for å koreografere slåsscenene. Han hadde tidligere koreografert filmer for Tsui Hark som *Once Upon A Time In China* og andre filmer som *Black Mask* (1996), og *Fist of Legend* (1994) også med Jet Li i hovedrollen, og jobbet med Jackie Chan tidlig i hans karriere. Han hadde også regissert en rekke med filmer som *Iron Monkey* (1993). Woo-Ping koreograferte en rekke Hollywood filmer etter *The Matrix*, som *Kill Bill Vol 1* og *Vol 2*, og jobbet sammen med Jet Li igjen i *Unleashed* og *Fearless* (2006), og han gjorde oppfølgerne til *The Matrix*.

Filmens skuddvekslinger er også sterkt inspirert av John Woo, med bruk av mye sakte film, og rett og slett mange skudd avfyrt og et rom som nesten holder på å falle i sammen etter å ha blitt skutt i filler. Samtidig som hovedkarakterene er omtrent vektløse og går oppetter vegger, legger de noe nytt til Woo sin stil. Hovedkarakterene har på seg svarte frakker og solbriller, som var det Chow Yun-Fats karakter Mark i *A Better Tomorrow* gikk kledd i.

Selv om *The Matrix* er kjent for wire-fu og filosofiske ideer, var det «bullet time»-effekten som folk husker best. Bullet time er en effekt som gjør at bilde fryser og kan gå rundt 360°. Dette gjøres ved at karakteren det skjer med har flere kamera rundt seg som tar bilder samtidig. Dette gjør at det ene bildet du ser i scenen er bygd opp av mange flere bilder. Dette skaper en stilistisk effekt, som jeg har sagt tidligere, ikke alltid har noe med handlingen å gjøre (selv om det er mer forankret i handlingen en mange av de filmene tok å brukte effekten). På grunn av at effekten har ofte kun et stilistisk formål og ser kul ut, er det kanskje merkelig at den blir populær. Den gjør at noe vi har sett før blir gjort på en ny måte. Det er kun en scene i *The Matrix* at bullet time virkelig har et formål, og det er fra den scenen effekten har fått navnet sitt fra, men i denne scene fryser

ikke bildet, men er sakte film. Bullet time gjør at vi kan se hvordan Neo unngår kulene. Selv om det har en funksjon ser vi at det kanskje er gjort mest for å se tøft ut.

5.4 Avslutning

Mens MTV-estetikken fortsatte å utvikle seg så kom den digitale revolusjonen. Mange mener at det kanskje var et negativt vendepunkt, ettersom filmene ble mer og mer basert på visuelle effekter enn virkelige stunts. Samtidig begynte actionfilmene å bevege seg mer mot et allment publikum istedenfor et voksent publikum. Blod, vold og stunts ble byttet mot digitale effekter og store eksplosjoner. Det handlet om eksplosjoner og ikke om å drepe mest fiender. Det var en tid da filmene til Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Jean-Claude Van Damme og Steven Seagal ikke lengre passet inn. Publikum ville ha annen form for «spectacle» i form av dinosaurer og andre fantastiske ting som ikke kunne virkeliggjøres på film før nå.

Samtidig fikk vi en annen trend inn i actionfilmen da Hollywood så til Østen og nye impulser. Når actionfilmene begynte å bli trege og uoriginale, skapte Hong Kong-innflytelsen på mange måter en ny glød i actionscenene. John Woo fikk skytescener til å se originale ut og med mer energi enn de hadde før, mens Jackie Chan og Jet Li dro inn i kampsporten, og sammen med *The Matrix* gjorde den populær. Samtidig som *The Matrix* skapte en trend som kanskje ikke var heldig for actionscenen der vi fikk noen filmer som var for opptatt av digitale effekter og se kul ut, enn å fortelle en god historie med interessante karakterer, så viste *The Matrix* at det fortsatt fantes originale historier å fortelle i actionsjangerne. Og at det var originale måter å gjøre actionscener på. Samtidig er det fint å se at Chan og Li fortsatt lager filmer i Hollywood, mens de må kjempe mot bølgen av superheltefilmer og actionfilmer som *Bourne*-filmene som prøver å være mer virkelighetstro. Det er noe med hvordan Chan og Li kan utføre de mest utrolige handlinger som dataanimasjon fortsatt ikke kan måles opp mot. Å se Chan hoppe på en luftballong, eller løpe ned en skyskraper kan ikke gjenskapes på samme måte med dataanimasjon. Det er ikke det samme å se Spider-Man svinge seg fra bygning til bygning, eller Iron Man fly når vi vet at det er dataanimasjon. Det er fortsatt noe med ekte stunts, som blir utført av ekte stuntmenn, og ikke digitale stuntmenn. Actionfilmen og actionscenen er alltid i forandring, og i neste kapittel er det 2000-tallets stilistiske trekk vi skal se på. Som alltid er det fortsatt spor av de tidligere populære stiler, men samtidig blir forvandlet til de nye stilene.

Kapittel 6. Actionstil i Hollywood-actionfilmen siden 2000

I dette kapittelet vil jeg se på de mest brukte og innflytelsesrike stilene i amerikansk actionfilm siden 2000, og hvordan stilene har utviklet seg. Jeg vil redegjøre for disse stilene, og samtidig se på de viktigste regissørene bak disse stilene, og filmene deres. Regissørene jeg har valgt ut til å representere denne perioden er Paul Greengrass, og hans dokumentarfilminspirerte stil med mye bruk av håndholdt kamera, ettersom han har gjort den håndholdte stilen populær. Tony Scott fordi han har en ekstrem bruk av intensivt kontinuitet, og var med å skape den moderne actionfilmstilen på 80- og 90-tallet. Jeg vil se hvordan han tar reklame- og musikkvideoestetikken til nye høyder, og Michael Bay ettersom han trolig er den mest populære actionregissøren, men samtidig også en av de mest utskjelte på grunn av hans stil. Jeg vil se på hans videreføring av 90-tallets actionestetikk. Zach Snyder på grunn av at han er en populær actionregissør som har en egen visuell og veldig stilisert actionstil, som har en tegneserieinnflytelse, men som bryter med musikkvideoestetikken til Tony Scott. Jeg vil også se nærmere på diverse andre actionstiler vi finner i tegneseriebaserte filmer som er blitt veldig populære, og til slutt vil jeg se på en av de mer ekstreme variantene, og dens *post-kontinuitets*-stil og hva det er.

6.1 Actionfilmen siden 2000 og den generelle utvikling

Actionfilmen og actionscenen på begynnelsen av 2000-tallet er i hovedsak en videreføring av stiler som ble etablert på 90-tallet. *The Matrix* (1999) skapte en bølge av filmer som var inspirerte av den, filmer som *Charlie Angel's* (2000), *The One* (2001), *Resident Evil* (2002), *Swordfish* (2001), *Behind Enemy Lines* (2001) og *The Tuxedo* (2002). Det var bruken av bullett-time-effekten og wire-fu som var hovedvirkemidlet som ble tatt videre, men også filmens utseende og kostymer, som vi ser for eksempel i *Underworld* (2003). Samtidig fortsatte de Hong Kong-inspirerte filmene med Jackie Chan og Jet Li i hovedrollene. Michael Bay og Tony Scotts stiler ble videreført og utviklet. Steven Spielbergs andre verdenskrigsfilm *Saving Privat Ryan* (1998) hadde stor innflytelse på hvordan actionscenene så ut og ble filmet, noe en ser i flere actionscener i dagens actionfilm. Samtidig ble klippingen, kamerabevegelser og bruk av nærbilder sterkt intensivert (Bordwell sier at før 2000 fant han bare en Hollywood-film som hadde en ASL på under 2 sekunder, *Dark City* (1998), mens etter 2000 er det minst en eller flere hvert år)

(Bordwell 2006:122), samtidig som CGI ble stadig mer brukt og ble et vanlig virkemiddel i Hollywood-filmen.

Mens fantasi, eventyr, science-fiction og superheltfilmen ble de dominerende actionsjangre, forsvant mye av den voldelige actionfilmen som preget 80- og 90-tallet. Rick Altman skriver i *Film/Genre* (1999) at studioer ofte la til vold og sex for at en film skulle få voksenaldersgrense, fordi det viste seg at deres viktigste målgruppe mellom 15-25 år, unngikk å se filmer som hadde aldersgrensene G, PG og PG-13 (Altman 1999:110-111). Dette forandret seg i løpet av 90-tallet, og publikummet mellom 13-17 år ble viktigere. Det førte til flere filmer fikk aldersgrensen PG-13. PG-13 og fokuset på visuell effekter, eksplosjoner og ødeleggelse førte til at mange av de store actionstjernene ble mindre dominerende. Sylvester Stallones filmer falt i popularitet og havnet rett på video. Men han fikk et comeback for 5 år siden da han laget en ny *Rocky*-film (2006), en ny *Rambo*-film (2008), og deretter samlet mange av de store actionstjernene fra 80- og 90-tallet i 2010s *The Expendables*. Arnold Schwarzenegger gikk til politikken etter å ha gjort 2003s *Terminator 3: Rise of the Machines*, men han er nå på vei tilbake til filmen, og har tre filmer i produksjon. Mange av 90-tallets stjerner som Jean-Claude Van Damme, Steven Seagal og Wesley Snipes endte rett på video fordi deres type filmer, ikke lenger gjør det bra på kino, på grunn av den fallende populariteten til den R-klassifiserte actionfilmen. 2000-tallets nye actionstjerne Jason Statham kommer med flere nye filmer hvert år, men filmene hans er ikke akkurat blockbustere (med unntaket *The Expendables* og *The Italian Job* (2003), tjener filmens hans sjeldent mer enn budsjettet sitt)^x.

Andre potensielle actionstjerner som Dwayne “The Rock” Johnson og Vin Diesel har fokusert mer på familiefilmer, og utvidet karrieren sin videre fra actionfilmen. Bruce Willis er den eneste som har kommet med nye actionfilmer jevnt og trutt som gjør det bra på kino. Det er ikke lenger actionstjerner som har hovedrollene i actionfilmer, men skuespillere som både gjør komedier og drama samtidig som de gjør blockbustere, for eksempel Matt Damon, Ben Affleck, Robert Downey, Jr., Mark Wahlberg, Edward Norton, Christian Bale, Daniel Craig, Clive Owen og Hugh Jackman. Nå handler det ikke om fysikken og skuespillernes kropp, men om skuespillernes talent, og at karakterene ofte er vanlige folk som får superkrefter, eller er spesialtrente. Skuespillerne trenger ikke være store bodybuildere eller ha en bakgrunn i kampsport. Den nye

stilen (spesielt rask klipping og håndholdt kamera) gjør sammen med CGI at alle kan være en actionhelt.

CGI og intensivert kontinuitet har gjort at det er blitt mye lettere å overbevise publikum om at skuespillerne gjør de tøffe stuntene og actionscenene. CGI har ført til at alle kan være Spiderman eller Ironman, samtidig som rask klipping og håndholdt kamera gjør at det er vanskelig å se om det er skuespillerne eller stuntmannen som utfører de farlige stuntene eller slåsscenene. CGI blir bedre og bedre for hvert år, men mye ser fortsatt falskt ut, og brukes det for mye blir det lett for publikum å se at det er kunstig. Trenden ved å selge blockbustere ved hjelp av spesialeffekter og CGI fortsetter, og er en viktig grunn til at filmer som *Avatar* (2009) og *Transformers*-filmene (2007, 2009 & 2011) har blitt store kassasuksesser. Nye teknologiske nyvinninger gjorde at 3D fikk sitt store gjennombrudd, og vil trolig vare lenger enn de korte periodene på 50-tallet og 80-tallet (disse periodene varte vanligvis under et år, og ble i hovedsak brukt som gimmik i grøssere, og spesielt oppfølgere som trengte noe nytt som i *Friday the 13th Part III* (1982) og *Jaws 3-D* (1983), men teknologien var aldri god nok til at 3D ble en enn markedsføringsgimmik. Nå har vi fått 3D-tv, og i nærmeste framtid vil det komme 3D-tv-er hvor 3D-briller ikke er nødvendig. Samtidig som 3D-filmene gjør det dårligere enn begynnelsen av perioden, gjør de store 3D-filmene til James Cameron og Michael Bay det bra. 3D-kameraene er fortsatt tunge, og 3D-post-konvensjonene er mangelfulle. Det spørres hvor lang tid det tar før de fleste filmene er i 3D. Nå gjelder det mest blockbustere. Det er tydelig at Hollywood-studioene vil gjøre 3D til noe mer enn en gimmik, ettersom de kan ta mer penger for billettene. Men det spørres hvor mye det er å tjene på det, når publikum har gått seg lei og 3D-prosessen gjør at filmer blir en del dyrere, og trenger lengre tid på å bli laget. Vi har sett i tidligere kapitler hvor fort det tar å stabilisere seg, og det er ikke langt fra umulig å tenke seg at 3D-prosessen allerede er billigere og bedre om noen år. Da virkelig lønner det seg å gå for 3D. Vi ser allerede nå at 3D påvirker hvordan actionscenen blir filmet og klippet, og de har merket seg at rask klipping ikke ser bra ut i 3D.

6.2 Paul Greengrass og det håndholdte kamera

Paul Greengrass er akkurat nå en av de mest innflytelsesrike regissørene i den amerikanske actionfilmen. Det er i hovedsak på grunn av hans stil med bruk av håndholdt kamera som gir filmene en 'cinema verite'-stil og følelse, eller rettere sagt; en følelse av autenticitet, «at det vi ser skjer akkurat nå». Dette er ikke en original stil og har vært ifølge David Bordwell, en del av

filmskaperens repertoar siden 1920-tallet, og ble allerede brukt i kampscener i *Dr. Stangelove: How I Stopped Worrying and Love the Bomb* (1964). Det er en stil som er hovedsakelig blitt brukt i dokumentarfilmer, og litt i actionscener for å skape et kaotisk visuelt inntrykk. *Saving Privat Ryan* (1998) var den filmen som tok stilen og brukte den mer enn det noen ganger har blitt gjort i en krigs- og actionfilm. Dette gjorde at andre filmer som *Gladiatoren* (2000) og *Black Hawk Down* (2001) kopierte og brukte den i sine actionscener. Det var likevel Greengrass som gjorde den til en av de mest brukte stilistiske trekk i actionfilmen.

Greengrass fikk regissere oppfølgeren til *The Bourne Identity* (2002), etter å ha regissert *Bloody Sunday* (2002) som handler om konflikten i Nord Irland. I den filmen brukte han håndholdt kamera gjennom hele filmen, for å få filmen til å virke autentisk og for å få oss til å føle at vi befinner oss midt i det hele. Stilen ble ikke bare brukt til å vise kaos i actionscener, men for å vise oss kaos gjennom hele filmen. Greengrass siterer cinema-verite dokumentarene, og *The Battle of Algiers* (1966) som inspirasjoner (Thompson 2007). Denne stilen overførte Greengrass til *The Bourne Supremacy* (2004). *The Bourne Identity* var en “sleeper”-hit i USA, og skapte store forventninger til oppfølgeren. Den innfridde og gjorde det bedre enn originalen. Dette førte til at Greengrass fikk lage en tredje Bourne-film med *The Bourne Ultimatum* (2007). Han fikk også laget to andre filmer som passer sammen med *Bloody Sunday*, og bruken av dens stil; *United 93* (2006), og *Green Zone* (2009). Begge er basert på en sann historie. Mens *United 93* var en rekonstruksjon av hvordan passasjerene på United 93 slo tilbake mot flykaprerne som ville styrte flyet i Det hvite hus den 11. september 2001, var *Green Zone* inspirert av en bok skrevet av en av offiserene som ledet jakten på masseødeleggelse våpen i Irak. Den har blitt dramatisert og er blitt mer gjort til ren fiksjon, og det er usikkert på hvor mye som er sant. Begge filmene passet inn i Greengrass stil om å skape autentisitet.

Greengrass-stilen har blitt kopiert i filmer som *The Kingdom* (2007), samtidig som den er blitt nesten en del av alle actionscener, men ikke i like stor grad som i Greengrass sine filmer, og *The Kingdom*. Den har også inspirert ikke-amerikanske-filmer som *District 9* (2009)(den tok den dokumentariske stilen enda lengre, og hadde også «talking heads»-segmenter som om det var en ekte dokumentar), Hong Kong-filmer som *Fire of Conscious* (2010), britiske historiske actionfilmer som *Centurion* (2010) og *Ironclad* (2011) og i den norske filmen *Nokas* (2010).

Det håndholdte kamera, eller *shakycam* som det ofte blir kalt, er blitt en stor del av actionscenen og – filmen de siste 10 årene. Samtidig som denne stilen har fått mye ros, og vært med på å gjøre at Bourne-oppfølgerne fikk kritikerros, har stilen blitt kritisert^{xi}. For eksempel at kameraføringene gjør at seerne blir kvalme, men også fordi teknikken blir brukt gjennom hele filmen, og ikke bare på scener der det er kaos. *The Bourne Ultimatum* tar David Bordwells intensivert kontinuitet til nye høyder. Samtidig som kamerabevegelsene blir ekstreme, har den også flere av de andre kjennetegnene på intensivert kontinuitet som den raske klippingen og mye nærbilder. *The Bourne Ultimatum* har en ASL på ca. 2 sekunder per bilde, ofte raskere ved actionscener (Bordwell 2007) (Langford har en ASL på 1,7 sekunder som virker kanskje litt for raskt (Langford 2010:254). I intensivert kontinuitet er det ikke bare actionscener som er klippet raskt, men omtrent alle typer scener. Spesielt i dialogscener er det en tendens til å klippe etter hver replikk, og heletiden klippe til reaksjonsbilder. Mange mener at kombinasjonen av nærbilder, håndholdt kamera og rask klipping skaper en svimlende effekt, og gjør at vi har vanskelig for å orientere oss og få med oss hva som skjer. På grunn av at lyden har blitt en stor del av den moderne actionfilm, vet vi likevel hva som skjer. Vi vet det er en slåsscene eller en biljakt fordi vi kan høre det, men hva slags effekt skaper dette? Hvis vi ikke ser og skjønner actionscenene og hva som skjer, vil vi ikke nyte dem. Vi vil ikke gispe av de utrolige scenene vi opplever, og vi vil heller ikke føle spenningen om hvordan våre helter skal kunne komme seg ut av knipen. Vi føler og ser kaos, men hvordan hjelper dette oss med å nyte, forstå og føle historien og karakterene gjennom actionscenene? Spørsmålet er om hvor uoversiktlig actionscenene er i *The Bourne Ultimatum*, og om dette går ut over vår opplevelse og forståelse, eller forsterkes den effekten Greengrass vil at vi skal ha?

Dette mener David Bordwell er problemet med Greengrass sin stil:

Partly, it's not the pace of the editing but the spasmodic quality of it. Cuts here seem abrasive because they interrupt actions and camera movements. Pans, zooms, and movements of the actors are seldom allowed to come to rest before the shot changes. This creates a strong sense of jerkiness and visual imbalance (Bordwell 2007).

Samtidig må mye av skylden ligge på det håndholdte kamera, og bruken av dette. Det finnes filmer hvor den er blitt brukt effektivt som i *Saving Privat Ryan* (1998), og i *The Hurt Locker* (2008), men det er noe med det rotløse kamera til Greengrass som aldri klarer å stå i ro, og prøver hele tiden å fange noe, selv om det er et nærbilde. Bordwell sier: «Sometimes, as in a fight scene,

the camera is just too close to the action to show everything, so it tries to grab what it can» (Bordwell 2007). Noe som ikke bare Greengrass er skyldig i, men også regissører som Tony Scott. Å komponere et bilde er ikke en stor prioritering for dem, og hvert enkelt bilde virker ikke å være grundig planlagt. Mye av stilen handler om å fange actionscenene som om det virkelig skjer noe. Det gjør at vi ikke får den beste opplevelsen av actionscenene, fordi den ikke er planlagt og koreografert til å skape den beste effekten på oss. Greengrass stil gjør at publikum ofte må jobbe ekstra hardt for å få med seg alt som hender. Stilen kan forsvares med at den viser hvordan Jason Bourne føler seg, og den intensiverer hans paranoia. Stilen skal være mer subjektiv enn en standard actionstil: «Your p.o.v. is limited to the eye of the character, instead of the camera being a godlike instrument choreographed to be in the right place at the right time.» (Thompson 2007) Likevel brukes den også i scener der Bourne ikke er tilstede, og når det ikke er nødvendig å gi oss denne følelsen. Denne effekten har som tidligere nevnt Greengrass videreført fra *Bloody Sunday*.

David Bordwell kaller denne stilen for «run-and-gun»(Bordwell 2007). Det har ikke bare med det rotløse håndholdte kamera å gjøre, men også krasjende zooms, nervøse bilder, glidende utsnitt, uferdige panoreringer, frys-bilde, flashback, og andre utadventde virkemidler som roper etter oppmerksomhet. Dette er virkemidler som også preger i stor grad Tony Scott sine filmer (Bordwell 2007).

La oss se nærmere på et eksempel, biljakten i New York som er det store klimakset til *The Bourne Ultimatum*. Jason Bourne er i New York for å konfrontere dem som gjorde at han ble Jason Bourne, og endelig finne ut hvem han er. Han lurte en av hovedmennene, Noah Vossen, ut ved å ringe Pamela Landley og avtale om at de møtes. Bourne vet at Landy ikke vil ham noe vondt og vil hjelpe ham, og hun gir ham et spor han kan følge. Bourne bryter seg inn på Vossens kontor mens de er ute, og stjeler filene som handler om Bourne og den hemmelige organisasjonen han jobbet for (Blackbriar/Treadstone). Dette fører til en jakt, der Bourne må komme seg til adressen som Landy ga ham, og hvor Jason Bourne ble til. Denne scenen har alle Greengrass sine typiske virkemidler. Den er raskt klippet med en ASL på ca. 1,29 sekunder. Det kryssklippes fra Bourne som rømmer fra agenter til andre karakterer som Landy og Vossen som prøver å komme til Bournes mål før ham. Samtidig klippes det noen ganger til CIA-kontoret der agenter prøver å finne ut hva Bournes mål er og hva koden Landy ga betyr. I rundt 90% av scenen følger vi

Bourne. Kamera er alltid i bevegelse. Hvis det ikke er håndholdt panorerer det, eller vi får en zoom. Til og med i bilder der kamera nesten står stasjonert beveger kamera seg litt opp og ned eller rister (Bilde 67-73).

Zoomen er en av Greengrass sine stilistiske kjennetegn som ikke mange andre bruker. Den er noe særegent for filmene hans. Vi får også subjektive bilder, men det merkelige er at kamera panorerer, og vi får et skjult klipp til halvnært utsnitt av Bourne. Vi antar at det er Bourne sin subjektive synsvinkel på grunn av blikkretningen, men panoreringen gjør at det ikke kan være det. Fordi det går fort er det vanskelig å se om det er en ekte panorering, eller om det ligger et klipp inn i der. Vanligvis representerer håndholdt kamera subjektiv kameravinkel, men ettersom nesten alt er filmet med håndholdt, kan vi ikke si med sikkerhet om noen av vinklene er subjektive. På grunn av at kamera hele tiden er i bevegelse bryter den regelen om at en ikke skal klippe før kamerabevegelsen er fullført. Dette skaper en effekt av forvirring, noe som er bevisst ettersom Greengrass vil at vi skal føles oss like forvirret og føle angsten og spenningen som Bourne gjør.

I den første Bourne-filmen *The Bourne Identity* (2002), bruker Doug Liman er mer klassisk actionstil. Den var raskt klippet, og det ble brukt mye halvnære bilder, men samtidig var kamera kun i bevegelse i actionscener. Lite håndholdt ble benyttet. Samtidig hadde vi den oppfattelsen at Bourne alltid var kald og ikke fikk panikk og følte angst når andre ville gjort det. Istedenfor ble han fokusert, og roet seg ned. Greengrass sine filmer mangler denne følelsen av Bourne sin kontroll og fokus, og istedenfor får vi følelsen av at Bourne har angst og panikk. På den måten kan vi si at stilene representerer hva Bourne sin mentalitet i scenen er. Samtidig brukes stilen gjennom hele filmen, også scener der Bourne ikke er tilstede, noe som gjør at den effekten ikke kommer fram fordi den blir brukt hele tiden. Derfor er ikke stilen vellykket i å skape en effekt av hvordan Bournes mentalitet er. Seeren sitter med den samme følelsen gjennom hele filmen. Derfor syntes jeg at bruken av denne stilen ikke kan forsvares med at den viser Bournes mentalitet, ettersom den brukes når Bourne ikke er tilstede, men kan bare forsvares med at den gir oss følelsen av autentisitet og vi er midt inn i det.

Selv om det er raskt klippet og kamera beveger seg mye, er vi ikke alltid forvirret. Vi forstår hva som skjer. Lyden hjelper oss mye til å skjønne hva vi ser, men det brukes også en del stillestående totalbilder som hjelper til å orientere oss, og hvor karakterene er i forhold til hverandre. Selv om det er noen merkelige klipp og jumpcuts, forstår vi hendelsene. Ettersom det

er veldig raskt klippet er det ikke alt vi får med oss, og derfor merker vi ikke om noe er i veien. Greengrass bryter også sceneretningen. Noen ganger virker det som om de som jakter på Bourne kjører mot ham istedenfor etter ham, og at de er på vei mot en frontkollisjon. Det kan også virke forvirrende når det klippes til en fører som vi ikke helt vet hvilken bil han er i. I denne biljakten blir han ikke bare fulgt av Vossen sine agenter, men også en av «ressursene» (agenter spesialisert i attentater slik Jason Bourne var) deres som prøvde å drepe Bourne i filmens første akt. Det er vanskelig å vite hvor han er i forhold til de andre, inntil det er bare han og Bourne igjen. Dermed er det er litt vanskelig å skjønne om han kommer bakfra eller fra siden når de endelig møtes i slutten av jakten. Denne mangelen på sammenheng og orientering er et av hovedtrekkene til actionstilen de siste 10 årene. Sammenhengene er ikke viktige, så lenge vi føler actionscenen.

Regissør Phillip Noyce sier at mangelen på sammenheng ikke nødvendigvis er et problem: «I don't necessarily think the audience member is looking for coherence; they are looking for a visceral experience. If they want coherence they can watch television.» (Barber 2010) Den siste kommentaren kan virke litt ironisk ettersom ifølge mange filmteoretiker (Bordwell (2006), Geoff King (2010)), er fjernsynet en stor grunn til at filmer er blitt så raskt klippet og etter min mening forvirrende. Hvis vi ville ha sammenheng og klarhet før kunne vi gå på kino, men nå følger både filmer og fjernsyn de samme trendene. Filmkritiker Jim Emerson (2011) viser i et videoessay, hvordan Phillip Noyce *Salt* (2010), har sammenheng, og hvordan Greengrass sin stil kan brukes sammen med en klassisk stil. Greengrass sin stil sammen med det klassiske kontinuitetsprinsipp gjør at vi forstår hva som skjer og hvordan det henger sammen. Emerson bruker en jaktscene i *Salt*, ca.32 minutter inn i filmen der filmens hovedperson Evelyn Salt blir jaget. Den begynner som en jaktscene til fots. Vi vet hele tiden hvor karakterene er i forhold til hverandre. Kamera er ofte i bevegelse, men det er ikke ofte håndholdt, og det brukes istedenfor steadycam. Det blir også brukt mye mer totalbilder, og samtidig har den en ASL på 1,55 sekunder. Noe som er raskt, men fortsatt saktere enn del av den mest hektiske klippingen i *The Bourne Ultimatum*. Det bruker også mye blikkretning, og når vi får en subjektiv kameravinkel, vet vi akkurat hvem den er fra (Bilde 74-79). Samtidig iscenesetter den en del i dybden, noe som det ikke blir brukt noe særlig av i *The Bourne Ultimatum*. Noyce gir oss informasjon i bakgrunnen som blir relevant senere. Samtidig hjelper informasjonen å orientere oss, men skaper også forventinger. *Salt* viser hvordan denne "run-and-gun" stilen kan brukes, uten at vi blir forvirret og mister sammenhengene. De fleste som er inspirert av Greengrass sin stil følger den ikke slavisk, og bruker ikke alle hans

virkemidler. Samtidig har man filmer som *The Kingdom*, som prøver å kopiere og få den samme dokumentarfilmfølelsen. Der er kamera mye mer i bevegelse på lik linje med Greengrass sine filmer. Kamera er ofte ikke så nær som i hans filmer, og det blir sjelden klippet før en bevegelse er utført, noe som gjør at det er litt enklere å se og forstå hva som skjer. Selv om den håndholdte stilen skaper kaos, og kan gjøre oss forvirret har ikke den nødvendigvis forlatt de klassiske kontinuitetssystem.

Alle stilistiske virkemidler har en plass, og en måte de kan fungere på. Det er ikke nødvendigvis noe i veien med «shakycam»- stilen, noe som *Saving Private Ryan* har bevist, og til dels har Paul Greengrass vist. Men det må være grunn for det, og passe inn i filmens narrative stemning. Det er ikke alltid at dokumentarvirkemidler fungerer i en actionscene, og når det blir konflikt med en films tone, fungerer det sjeldent. Et problem Hollywood-filmer har er at når noe blir populært begynner andre regissører å bruke det, uten at det er noen narrativ grunn bak det. Det samme kan sies med wire-fu og bullet-time effekten etter *The Matrix*. De fleste filmer har ikke noen narrativ grunn til å gjøre det, men bruker det likevel fordi det så kult ut, noe som gjør at scenen kanskje fungerer for seg selv, men ikke nødvendigvis i filmens narrative kontekst og tone. Den håndholdte stilen gir en følelse av autentisitet og «følelsen av å være der», og den kan skape energi. Men det hjelper lite viss kamera ikke klarer å fange opp det publikum trenger for å forstå hva som skjer, og virkelig føle actionscenen på kroppen. Den håndholdte actionstilen til Greengrass er en av de største og mest påvirkende stilene i Hollywood-actionfilmen de siste 10 årene. Det er vanskelig å finne actionscener som ikke er blitt litt inspirert av hva Greengrass gjorde med *Bourne*-oppfølgerne. Samtidig er reklame- og musikkvideoestetikken fortsatt dominerende, og har blitt enda mer ekstrem.

6.3 Tony Scott – På vei mot en «avant-garde» actionfilm?

Tony Scott har alltid hatt en stil som har vært påvirket av hans bakgrunn som reklame- og musikkvideoregissør. Nå ser hans filmer fra 80-tallet som *Top Gun* (1986) og *Beverly Hills Cop 2* (1987) konvensjonelle ut. Men på den tiden var stilen banebrytende, og var med på å starte den kjente Jerry Bruckheimer og avdøde Don Simpson “looken” som regissører som Michael Bay og Simon West (*Con Air* (1997)) tok videre. Tony Scott sine første filmer preges av intensivt kontinuitet, og reklamefilm- og musikkvideoestetikk. En legger ikke mye merke til stilen hans i disse filmene slik en gjør nå, og den er stort sett klassisk Hollywood-stil og følger de fleste

konvensjonene. Tony Scott sin stil er hele tiden i forandring. Til forskjell fra regissører som Michael Bay og Paul Greengrass har Tony Scott sin stil hatt flere faser. *Top Gun* ligner ikke på *The Fan* (1996), og den ligner heller ikke på *Enemy of the State* (1998), som ikke minner om *Man on Fire* (2004). Samtidig overfører han virkemidlene han begynte å bruke i *Man on Fire* til filmer som *Domino* (2005), *Deja Vu* (2006), *The Taking Of Pelham 1 2 3* (2009) og *Unstoppable* (2010). Men i forskjellig grad. Dette var en stil han begynte å eksperimentere med i reklamefilmer og kortfilmen/reklamefilmen *The Hire: Beat the Devil* (2002) som hadde Clive Owen og James Brown på rollelisten.

Jeg vil fokusere på filmene Tony Scott laget etter 2001s *Spy Game*. Jeg vil argumentere for hans stil er blitt mye mer intensivert. Det er en stil som preger tv-seriene til Jerry Bruckheimer som hans *CSI*-serier, men også i forskjellig grad resten av Bruckheimers-produserte filmer. Selv om denne stilen forsvant litt etter at flere av Bruckheimers 90-talls regissører ikke har regissert for ham på flere år. Tony Scott sin siste film for ham var *Deja Vu*. Michael Bay som er en av de fremste som bruker denne stilen, har ikke laget film for ham siden *Bad Boys 2* (2003). Mens Tony Scott sin stil forandrer seg, er Michael Bays stil i hovedsak den samme som på 90-tallet, og jeg mener at hans stil aldri er så "over-the-top" som Tony Scotts stil er i for eksempel *Domino*. Men de bruker de samme virkemidlene og er en reklamefilm- og musikkvideobasert stil.

Scott bruker alle de stilistiske grepene til intensivert kontinuitet. Klippingen er veldig raskt (hos Tony Scott har den alltid vært det), og han beveger mye på kamera, på samme måte som Michael Bay gjør det på, med kamera som kjører rundt skuespillerne i dialogscener. Samtidig bruker han også en del håndholdt slik som Greengrass, men det er ikke en stor del av hans stil, ofte bare en liten del av actionscenene hans. Scott og Greengrass er mest lik i bruken av virkemidler som zoom og dobbeleksponert bilde. Scott bruker opp til ni kamera som filmer samtidig, noe som er forskjellige i forhold til Greengrass. Mange av Scotts kamera er stasjonære, og det håndholdte kamera er bare en liten del av de ni. Scott bruker også ulike kamerafilter. Han bruker sakte film, men også rask film og filmer ofte med forskjellige shutter speed, noe som gir en litt spastisk effekt. Scott bruker noen ganger også undertitler for å legge vekt på en replikk. I filmer som *Man on Fire* preger den stilen for det mest bare actionscener og visuelle scener. Dialogscener blir filmet i vanlig over skulderen vekselklipping, noen ganger med bevegelig kamera som kjører rundt skuespillerne, men er mindre brukt her.

I dokumentaren *Fire And Passion – Visual and Emotional Style* (2004) som er ekstramaterial på *Man On Fire* DVDen, forklarer Tony Scott og hans filmfotograf Paul Cameron, Scott sin stil i *Man on Fire*, og de teknikkene de brukte. Faktisk var planen å gå for en mer «run and gun» stil ala *City of God* (2002), men de gikk over til mer tradisjonelle historiefortelling. Motivasjonen for stilen er karakterenes følelser og det som skjer inn i den. Det er en subjektiv stil, og målet er at vi skal føle og se hva karakterene føler og ser. Teknikkene som brukes er håndsveivet kamera, istedenfor å filme automatisk i en høyere eller lavere hastigheter, har de kamera som faktisk har gammeldagse håndsveiver. Det brukes flere eksponeringer, noen ganger opp til 5 forskjellige i visse sekvenser. Noen ganger åpner de kameras shutter for å skape en «streaking effect», noe som gjør at det som filmes blir dimmende og stripete. Scott bruker også en filmstock kalt «universal» stock, som ifølge Scott gjør virkeligheten større. Fargene blir mer levende, det hvite brenner mer og det mørke blir mørkere. Deretter blir det kryssprosessert, noe som er en kjemisk prosess. Ofte brukes disse teknikkene samtidig, noe som skaper en veldig spesiell effekt. Samtidig bruker også Scott forskjellige kamerarigger for å bevege kamera. Noen ganger kjører de kamera på dolly-skiner 360° rundt hovedrolleinnhaver Denzel Washington, mens noen ganger setter de Washington på en karusellignende rigg, og kjører både han og kamera rundt. Disse teknikkene skaper både en effekt av desorientering, men de viser også hvordan karakteren tenker og blir oppmerksom på omgivelsene rundt han. Disse teknikkene er i hovedsak brukt i actionscenene, men blir også brukt i små karakterøyeblikk for å gi oss en følelse av karakterens kamp mot sine indre demoner. Det er en høynet stilistisk stil, som ikke er motivert av hva som er populært og kult akkurat da, men en stil som prøver å reflektere hva som skjer følelsesmessig med karakterene (Bilde 80-89).

I *Domino* blir denne stilen brukt gjennom hele filmen (noe som er noe av grunnen for at den fikk mye dårlig kritikk). En scene der et helikopter letter blir filmet i hele ni klipp, uten at noen av de gir oss ny informasjon som de første klippene ikke kunne gi oss. Flere av klippene er også jump cut. Dette er bare et eksempel på hvordan stilen er veldig synlig, og trekker stor oppmerksomhet. Alle scener blir filmet og klippet sammen med flere klipp enn det som trengs for å gi publikum den nødvendige informasjonen. I nesten samtlige scener blir alle virkemidlene brukt etter hverandre, eller noen ganger også samtidig. Det er vanskelig å finne et bilde som ikke bruker noen av disse ekstreme virkemidlene, som andre filmskaper bare benytter i enkelttilfeller. Mens Greengrass prøver å gi oss en følelse av forvirring, angst og panikk, gir Scott oss følelsen av

bruken av meskalin som hovedkarakterene i *Domino* er påvirket av. Filmen kan beskrives som en punkrock-video-syre-mareritt (dette er Tony Scotts egen kommentar om stilen i ekstramaterialet til DVD-en). Det er ikke filmet som en skildring av virkeligheten, men hvordan virkeligheten ser ut fra en som er påvirket av dop og adrenalin. For mange blir det for mye, for andre er *Domino* et postmoderne mesterverk som kommenterer Tony Scott sin egen stil og den moderne actionfilmen og kringgangsterfilmen. *Domino* beskrives kanskje best som en satire, ettersom det er vanskelig å få noe nytelse av actionscenene, og overdrivelsen av virkemidlene får deg ofte til å le, samtidig som de fleste andre scener preges av humor. *Domino* kan virke som en parodi på hans stil i *Man on Fire*. Det morsomme med filmen er at den er basert på en virkelig person, Domino Harvey, men hele historien er oppdiktet og leker en del med fakta rundt den virkelige personen. Mens *Man on Fire* gjorde det bra på kino, gjorde *Domino* det dårlig. Dette reflekteres i kritikken. *Man on Fire* gjorde på mange måter det publikum forventet, samtidig som den gjorde noe nytt, mens *Domino* tok den visuelle stilen til det ekstreme, og innfridde ikke publikums forventning. Når visse teknikker blir brukt for mye mister de effektene. Hvis en filmer en film i bare sakte film, mister den effekten, og det samme kan sies om *Domino*. Mens *Man on Fire* brukte det kun i actionscener og visse karakterøyeblikk, er det gjennomgående i hele *Domino*. Det er ikke et sekund der det ikke skjer noe med kamera, eller det er noen andre visuell effekter. Den hyperaktive stilen er konstant, noe som gjør at mange faller av, og det blir rett og slett for mye. Samtidig mister filmen effektene sine. De mest ekstreme stilistiske virkemidler blir ofte brukt for å sette punktum i scene, og understreke noe. Det er en grunn til at Sam Peckinpah bare bruker sakte film og montasje i enkelte øyeblikk. I *Domino* er alt understreket, og derfor blir ingenting understreket. Hvis vi ser *Domino* i et actionsjangerperspektiv og hvordan en actionfilm og en actionscene skal fungerer, fungerer filmen ikke i det hele tatt ettersom det er vanskelig å få med seg hva som skjer i actionscenene, og derfor få en nytelse ut av dem. På den andre siden, hvis du ikke ser på *Domino* som en actionfilm med et konvensjonelt narrativ, men heller en mer «avant garde»-actionfilm hvor stilen er poenget og innholdet, og ikke narrativet (Bilde 90-95).

I *Domino* ble stilen poenget med filmen, mens i hans andre filmer er stilen med å hjelpe og fortelle historien. Noen ganger mer suksessfull en andre ganger. I *Deja Vu* har han roet ned klippingen og bruken av de ekstreme virkemidlene. I *Deja Vu* er det bare i actionscener han klipper raskt. Han prøver å spare på virkemidlene til de gir best effekt. Eksplosjonen av en ferge i begynnelsen av filmen er et godt eksempel på dette. Før ferger eksploderer ser vi passasjerene

gjøre vanlige ting. Klippingen er i hovedsak rolig. Det brukes litt sakte film, men ingen rask film, doble eksponeringer eller bruk av fargefilter. Når fergen eksploderer benytter han mange klipp og beveger mye på kamera. Han viser klipp fra inne i eksplosjonen, under vann når vi ser passasjerer hoppe i vannet. Eksplosjonen blir filmet alt fra ultratotalbilde til nærbilder inne i eksplosjonen. Klippingen er med å intensivere kaoset. Etter eksplosjonen er over bruker han litt doble eksponeringer når ambulanspersonell og militærpersonell ankommer åstedet. I slike korte øyeblikk er disse teknikkene effektive, og stilen blir ikke innholdet slik som i *Domino*. Den er heller med å intensivere kaoset. Samtidig har stilen fortsatt en veldig reklamefilm- og musikkvideopreget stil.

Etter eksplosjonen når Denzel Washingtons karakter ankommer, tar det flere minutter før den første dialogen blir sagt. Med bruk av mye bevegelig kamera og mye musikk får vi en følelse av at vi ser på en reklamefilm eller en musikkvideo. Det er på mange måter en slags montasje, men det er ikke en montasje som prøver å vise oss flere hendelser over en viss tid. Heller vise oss en hendelse fra hovedkarakterens perspektiv, og hvordan han tar inn alle inntrykkene. Dette er ikke bare gjort for å se kult ut. Vi følger Washington mens han ser seg rundt, og handlingen blir fortalt visuelt og ikke gjennom dialog. Det tar hele 9 minutter før den første dialogen blir sagt, noe som er unormalt i en Hollywood actionthriller. Mens *Domino* var i det ekstreme er *Deja Vu* mer et normalt eksempel av intensivert kontinuitet i den moderne Hollywood actionfilmen.

The Taking of Pelham 1 2 3 har mye av det samme som *Deja Vu*, men det er mer intensivert med en del mer bevegelig kamera, pluss at regissøren leker med shutter speeden i actionscenene. Noe som gir en effekt av nervøsitet, en effekt han brukte litt i *Man on Fire* og mye i *Domino*, men ikke i *Deja Vu*. Samtidig er kamera mye mer ristende og håndholdt, i hovedsakelig brukt for å skape effekten av en t-bane som går løpsk i filmens tredje akt. Det er også denne scenen han leker seg med shutter speeden. Om det gjør at scenen blir mer intenst, eller om det er bare slitsomt å se på er vanskelig å si.

I Scotts siste film *Unstoppable* bruker han sakte film og leker med shutter speeden, kun i filmens åpningstittelsekvens. Stilen er mer konservativ. I og med at filmen er inspirert av en virkelig hendelse, passer den litt mindre iøynefallende stilen. Likevel blir mange av Scotts typiske stilistiske virkemidler brukt. Han bruker fortsatt mye bevegelig kamera i dialogscenene, men på en helt annen måte en for eksempel Paul Greengrass, heller på samme måte som Michael Bay

gjør det. Det blir enten brukt steadycam, eller kamera blir kjørt på skinner. Kamera beveger seg glatt. Hos Greengrass hopper det opp og ned, går til siden og prøver å finne noe å fokusere på. Her går kamera rundt, og på siden av det som er i fokus. Scott bruker kun den hoppende effekten i scener som foregår inne i biler, for å simulere at bilen kjører. Det er også brukt litt håndholdt kamera andre plasser i *Unstoppable*, men det er ofte vanskelig å se om det er steadycam eller håndholdt fordi det blir klippet raskt når det er i bruk. Ofte for å intensivere følelsen av kaos, men også i dialogscener.

I *Domino* var ofte kamera rotløst slik som i Greengrass sine filmer og beveget seg hele tiden. Mens det i Scott sine andre filmer er det mer fokusert. I *Unstoppable* går han litt tilbake til det, kanskje for å gi det mer en følelse av autentisitet. Selv om det av og til brukes zoom på samme måte som Greengrass gjør det, og deres stiler har flere likhetstrekk. På mange måter er stilene veldig forskjellige. Greengrass liker å være nær skuespillerne med håndholdt kamera, mens Scott holder seg på avstand og bruker telefotolinser, samtidig som han bruker mange kamera om gangen. I *Unstoppable* filmer han mange av dialogscenene mellom Denzel Washington og Chris Pine ved å føre kamera rundt dem nesten hele tiden. På den måten bryter han ofte 180°-aksen, men vi blir ikke forvirret ettersom Washington og Pine er ved det samme settet nesten hele tiden (i førerhuset til deres tog). For det meste er det settet som beveger seg og ikke de siden det meste av filmen foregår på et tog.

6.4 Michael Bay og videreføring av 90-tallets action-estetikk

Michael Bay er trolig den mest suksessfulle actionregissøren de siste årene med sine *Transformers*-filmer (2007, 2009, 2011). Bay har en stil som sterkt preget av at han har en bakgrunn fra reklamefilm og musikkvideoer. Bays stil inneholder alle trekkene til intensivert kontinuitet, spesielt rask klipping og bevegende kamera som kjører bort og forbi skuespillerne når det er en enkel dialogscene. Det skjer alltid noe i Bays scener, og han prøver å skape energi enten ved rask klipping eller ved å bevege på kamera. Selv om det var Tony Scott som virkelig startet Jerry Bruckheimer-stilen ved filmer som *Top Gun* og *Beverly Hills Cop*, er det Bay som virkelig populariserte den med *Bad Boys* (1995), *The Rock* (1996), *Armageddon* (1998) og *Pearl Harbor* (2001). Forskjellen på Bay og Scotts stil er at i Bay sine filmer er alt veldig vakkert, både på grunn av at Bays verden er full av vakre mennesker, men også fordi Bay elsker å filme ved

soloppgang eller solnedgang (noe Scott også gjorde mye av i sine tidligere filmer som *Top Gun* og *Beverly Hills Cop 2*). Samtidig har han fetisj for fine biler, militære kjøretøy og fly. Han filmer de som om de er vakre modeller (han filmer også sine Victoria Secrets-reklamer på samme måte som filmene sine). Dette er en av kritikkene mot Bay, at alt er vakkert og ser veldig Hollywood ut, men hovedkritikken er mer rettet mot hans fokus på eksplosjoner og ødeleggelse, og for å bruke mye enkel humor som er rettet mot tenåringer og latterliggjøring av etniske stereotyper. Det er ikke uten grunn at Bays stil er blitt kalt for “Bayhem”^{xii}. Det er minst et par eksplosjoner i alle Bays filmer, og hans mest suksessfulle filmer *Armageddon* og *Transformers*-filmene inneholder store ødeleggelser av byer. Bay er en mester i å filme eksplosjoner og ødeleggelse.

Bays stil er en del av hva Geoff King kaller for «impact aesthetic», altså en hardtslående estetikk, er en estetikk som gir et visuelt inntrykk eller trykk (King 2000:99). Det er en estetikk som støter mot deg. Det er en estetikk som er blitt hovedingrediensen til den moderne actionfilmen. King bruker biljakten i Bays film *The Rock* som et eksempel, og jeg vil se nærmere på den scenen. Denne scenen inneholder alle ingrediensene til intensivt kontinuitet. Den er veldig raskt klippet med en ASL på rundt 1,27 sekunder per klipp. Den er til dels overklippet. Mens Bay bruker to klipp for å vise at Sean Connerys karakter stjeler en bil, bruker han hele 8 klipp for å vise at Nicolas Cages karakter gjør det samme. Når Connery stjeler bilen bruker han en lengre tagging av en mann med en morsom aksent som snakker om bilen sin, og at de må være forsiktige med den. Vi ser i bakgrunnen at Connery stjeler bilen. Dette skaper en komisk effekt. I Cages eksempel går Bay ikke for komedie, men prøver å bygge opp forventningene våre ved at vi ser en gule Ferrari sammen med Cage, og når han stjeler den «jubler» vi. Samtidig fetisjerer Bay bilen ved å filme bilen i forskjellige vinkler, og vi får nærbilde av hjulet når Cage kjører vekk, og nærbilder av girspaken for å gi oss følelsen av at nå tar scenen av. Slike bilder er forbeholdt den gule Ferrari, og vi får ikke se slike nærbilder av Hummeren som Connery stjal. En ting som er med å skape forvirring i denne scenen, er at Bay sjelden gir oss mer en to klipp av Connery og Cage om gangen, utenom når det er en actionbit. Vi får ofte et halv nært eller nærbilde av den som kjører, og så får vi et bilde utenfra. Noe som gjør at det ikke er lagt mye vekt på hvor karakterene er i forhold til hverandre. Ettersom scenen er veldig lineær, er ikke det et stort problem siden vi vet at Connery er fremst og Cage kommer bak ham. Men det er vanskelig å vite hvor langt bak han ligger.

Det som gjør klipperytmen veldig rask, er at kollisjoner og andre actionhøydepunkt ofte er satt sammen av mange klipp. For eksempel når Connery kjører på en taxi i begynnelsen av scenen, er kollisjonen satt sammen av 6 forskjellige klipp, samtidig som biten begynner med et klipp av Connery og hans reaksjon, og avsluttes med hans reaksjon. Kollisjoner blir ofte filmet med nærbilder av bilene, mens kjøringen blir filmet med total- og noen få ultratotalbilder. Samtidig er det mange innstikk med nærbilder av biljaktens deltagere. Michael Bay forklarer hvordan han filmet innstikkene for biljakten:

I film actors driving in these scenes from a dolly a few feet in front of a stationary car. I do whip pans and whip zooms and violently shake the camera, trying to make the whole screen rumble. Used in snippets, it looks as if the actors are driving ferociously (Rudolph 1996).

Disse innstikkene er de mest urolige bildene i scenen og hele filmen, ettersom de konstant beveger på seg, og minner mye Paul Greengrass sin stil. Disse er med for å skape illusjonen om at skuespillerne faktisk kjører og er med i jakten, og for å skape illusjonen av fart. Illusjonen av fart blir i hovedsak skapt ved rask klipping, men også ved å filme fra bakken og ved at vi ser nærbilder av dekk som kjører forbi, og ved at Bay filmer gjennom objekter som gjerder og stoler, noe som får det til å se ut som det går raskt (Bilde 96-99).

Både Michael Bay og den generelle actionblockbusteren har blitt kritisert for å ha kun et veldig løst plot for å linke store actionscener som ikke nødvendigvis har mye gjør med hverandre. Bordwell (2006) hevder at dette nødvendigvis ikke er riktig, og at flere av disse filmene har sterkere plot enn de strengt tatt trenger, og publikum forventer. Da jeg analyserte *The French Connection* i kapittel 3 argumenterte jeg for at biljakten faktisk har noe med plottet å gjøre, og er egne historier. Sammenligner du den biljakten med den i *The Rock*, så viser det seg at biljakten i *The Rock*, har mye mindre med plottet å gjøre og er der rett og slett fordi filmen bare trenger en actionscene. Det er sikkert andre måter de kunne gitt oss informasjonen om at Sean Connerys karakter har en datter i byen, men det var ca. en halv time siden den siste actionscenen, og de følte sikkert at de trengte en actionscene, fordi de er redd for at publikum kjeder seg. Selv om biljakten er løs i filmens narrativ kan den likevel fungere som en egen historie med hindringer og mål, men Bay er ikke så veldig flink med å vise hva målet og objektet med scenen er, og vise at det er hindringer i møte. De kommer bare plutselig. Biljakten bruker også helt andre teknikker enn det *Bullitt* og *The French Connection* gjør for å oppnå effekten av en biljakt. Mens i *Bullitt* så vi klart at Steve McQueen kjørte bilen i de bildene vi så fjeset hans, ser vi i *The Rock* at de fleste

nærbildene av Connery og Cage er tatt i studio. Som jeg har vist rister Bay på kamera for å skape effekten av at de kjører. Samtidig er det ingen eksteriørbilder som viser at de virkelig kjører og setter oss inn i jakten. Illusjonen av fart kommer av å filme med objekter mellom kamera og bilene, og å filme fra bakken.

Dette er en stil som preget Michael Bays filmer fra *Bad Boys* til *The Island* (2005). I hovedsak Bays Jerry Bruckheimer-periode. Alle filmene hans var preget av kjapp klipping og overklipping, men med *Transformers* fikk stilen hans en liten transformasjon. *Transformers* inneholder alle kjennetegnene til Bay. Det er mange eksplosjoner og ødeleggelse, det brukes mye sakte film (noe han ikke brukte veldig mye av i sine første filmer), og det ser vakkert ut. Samtidig begynte han å sakte ned på klippingen. Det går fortsatt raskt, men han har sluttet med å overklippe. Den første actionscenen i *Transformers* har en ASL på 2,9 sekunder per klipp, noe som er mer enn dobbelt så lenge som biljakten i *The Rock*. I hovedsak lar han actionbitene puste. De er ikke lengre overklippet, og de blir ofte filmet i totalbilder og i lengre tagninger. Noe av grunnen er de banebrytende CGI-effektene som Bay bruker for å skape robotene i *Transformers*. Når de transformeres fra kjøretøy og fly til roboter, vil Bay vise det istedenfor å klippe til forskjellige nærbilder av deler av robotene. Mye av ødeleggelsene blir filmet i lange tagninger, istedenfor å klippe inn på nærbilder av eksplosjonene. Noen ganger gjør han også det. Men 2,9 sekunder ASL viser hvordan han går mer vekk fra den raske klippingen og har mer en actionstil som ligner på Zach Snyder. Samtidig brukes også mer bevegende kamera, og det er få klipp det ikke er bevegelse i. Enten det er en actionscene eller dialogscene må kamera kjøre opp til eller rundt karakterene. Han bruker også litt ustødig kamera når karakterene løper vekk fra eksplosjoner for å intensivere scenene, men det blir aldri så håndholdt og rotløst som kamera til Greengrass (Bilde 100-101).

Selv om Bay bruker lengre tagninger, og har roet ned klipperytmen sin preges stilen hans fortsatt av kaos. Bay har en tendens til ikke å bygge opp spenning eller bygge opp de enkelte actionøyeblikkene så vi får ofte følelsen av noe plutselig skjer. En får ikke veldig følelsen av kausalitet i scenen. I for eksempel i den første actionscenen i *Transformers* ser vi flere tankser falle ned på bakken som nesten treffer de menneskelige karakterene. Men vi ser ikke hvordan roboten kaster de, eller om han skyter på dem og trykkgjølgene av eksplosjonene kaster de bort. Det bare skjer. Da den ene av karakterene blir nesten tråkket på av en robot, bygger ikke Bay opp

noe spenning om karakteren vil bli tråkket på. Vi ser bare foten nesten treffer, dette gjør at dette øyeblikket ikke gir noen følelsesreaksjon, i motsetning til actionscenene James Cameron, Steven Spielberg eller John McTiernan regisserer. Det er mange eksplosjoner og flotte CGI-effekter, men ingenting som virkelig vekker følelser i oss. Når vi ser en 70-talls biljakt, eller en av Jackie Chan sine farlige stuntsekvenser, føler vi både spenningen og smerten. Er dette på grunn av hvordan filmen er filmet, klippet og lyden, eller er det på grunn av det narrative og mangel på etablerte karakterer vi bryr oss om? I alt så tror jeg det er både og. Jackie Chan spiller alltid Jackie Chan, men vi ser at det han gjør er ekte, og derfor føles scenen ekte ut, og derfor reagerer vi. Ofte får jeg følelsen av at Bay sine actionscener bare er fragmentering av flere kule ideer og bilder satt i sammen, og som tilslutt utgjør en sekvens uten noen form for plan over det. De kule øyeblikkene ser ikke ut som det er sammenbundet til et narrativ. De fleste sekvensene har et narrativ, men ofte føles det ikke som det. Problemet har kanskje litt med at ingen av sekvensene har en spesiell tone, de er alle veldig like. Derfor er det vanskelig å si hva du skal føle i en actionscene. Michael Bay sine actionscener kan fungere som visuelt slående actionscener, men på et dramatisk og følelsesmessig nivå fungerer de ikke. Spørsmålet er om en actionscene trenger å fungere på disse nivåene for å være underholdende.

6.5 Zach Snyder og den stiliserte actionstilen

Zach Snyder sin stil går i en annen retning enn de fleste andre actionstiler. Den minner mye om Wachowski-brødrenes stil i *The Matrix*. På en måte en tegneserie- og dataspillinspirert estetikk. Mens andre stiler går mot mer autentisitet og håndholdt kamera, bruker Snyder mye sakte og hurtig film. Tagningene hans er lengre, noen ganger er klippene skjult ved hjelp av CGI for å gi illusjonen om at det er en lang tagning. Snyder skaper stilistiske verdener, og prøver ikke å skjule dens falskhet. Ingen av filmene hans foregår i vårt moderne samfunn. Det kan være en verden der kaos har brutt ut og samfunnet kollapset på grunn av zombieepidemi (*Dawn of the Dead* (2004)), et tegneserielignende historisk Hellas i *300* (2006), et alternativt historisk 80-tall der superhelte eksisterte i *Watchmen* (2009), animerte ugler som kriger i *The Legend of Guardians: The Owls of Ga'Hoole* (2010) og en 50-talls inspirert virkelighet blandet inn med forskjellige fantasiverdener som mikser alt du kan tenke deg (første verdenskrig, zombier, drager, roboter og store samuraier) i *Sucker Punch* (2011).

Alle disse filmene, unntatt *Dawn of the Dead*, inneholder de fleste av Snyder sine stilistiske virkemidler. *Dawn of the Dead* er mer tradisjonell intensivert kontinuitet-stil og inneholder ikke mange av de typiske Snyder-virkemidlene, og har ikke en tegneserieinspirert stil og utseende. Mens mange av de andre actionstilene i de siste 15 åren skaper kaos og gjør at vi ofte mister sammenhengen, er Snyders actionscener basert rundt klarhet og godt planlagte og koreograferte actionscener. Ingenting er tilfeldig, noe som det ser ut som det er med Paul Greengrass, Tony Scott eller Michael Bay.

Snyder har også saktere klipperytme enn for eksempel Greengrass og Scott, men det kommer an på actionscenen. Den første actionscenen i *Sucker Punch* har en ASL på 3 sekunder per klipp, og det passer inn ettersom det er en slåsscene der filmens hovedperson Baby Doll slåss mot 3 kjempestore samurairoboter. I denne scenen brukes det mye sakte film. Ettersom det for det meste er filmet framfor greenscreen har Snyder kontroll til å gjøre hva han vil, og flytter kamera slik han vil. Samtidig er skuespilleren nesten det eneste som ekte, så Snyder kan gjøre hva han vil i etterproduksjonen. På den måten er han ikke begrenset til virkelighetens fysikk. Han kan bruke lengre tagninger enn normalt i en actionscene fordi han ofte drar tiden lenger ved hjelp av sakte film.

I filmens andre actionscene er ASL på 2,37 sekunder per klipp. I den scenen får Baby Doll hjelp av 4 andre, og på grunn av dette må det klippes mellom de forskjellige karakterene. Samtidig er dette en krigsscene der de slåss i en første verdenskriginspirert setting der fiendene er en type zombier ikledd tyske militæruniformer. På grunn av at dette er en krigsscene bruker Snyder litt håndholdt kamera, men ikke mye sammenlignet med Greengrass. Mange av disse er forbeholdt subjektive bilder i en løpescene (noe som er en teknikk som har blitt brukt i ganske mange år, en finner slik kamera bruk i jakt til fots-scener i blant annet *Raising Arizona* (1987) og *Point Break* (1991)). I denne scenen er Snyder mer bundet av virkelige sett ettersom skyttergravene måtte bli laget, men ellers blir mange av de samme teknikkene brukt. Snyder beveger mye på kamera for å slippe å klippe hele tiden, og sakte film er med å strekke ut lengden på klipp og gjør at han kan holde et bilde lengre enn normalt. I den siste store actionscenen bruker Snyder mye CGI og kamerabevegelser for å skjule klippene. I den siste actionscenen slåss Baby Doll og hennes venner mot roboter ombord på et tog. Snyder skaper en illusjon av at store deler av actionscenen er i én tagning ved å koreografere kamera sine bevegelser slik at klippet blir skjult. Ettersom

denne scenen er filmet framfor greenscreen kan han bruke CGI til å manipulere kamera og få det til å gå hvor han vil. For eksempel går kamera gjennom vegger, noe som tydelig viser at det er lagt inn et klipp der. Han skyter scenen i flere klipp fordi det er vanskelig å koreografere og filme en actionscene i en tagning, men ved hjelp av teknologi kan han skape illusjonen av at det er en tagning. En teknikk som for eksempel ble brukt i *Children of Men* (2006), men er også blitt brukt i mange andre filmer når en scene er filmet både på sett og location, og filmskaperen vil at det skal se ut som det er samme tagningen (Bilde 102-105).

Problemet med Zack Snyder er noe av det samme som er problemet med Michael Bay. Hans actionscener ser av og til ut som de bare er en rekke med kule ideer og bilder klippet i sammen, som ikke nødvendigvis har en dramatisk eller logisk grunn. Det ser kult ut, men likevel så føles det ikke riktig. *300* (2006) er film full av kule øyeblikk med mye bruk av sakte og hurtig film. Men de føles ikke som de gir scenene noe ekstra eller streker under et øyeblikk. Det føles ut som en rekke trailerøyeblikk klippet i sammen, og der ligger noe av problemet med dagens actionscener og actionfilm. De ser ut som de er konstruert rundt trailerøyeblikk. De fungerer bra i sine to minutters trailere, uten kontekst, men i filmen stopper de bare opp narrativet og passer ikke helt inn. En teknikk som sakte film stopper dramaet hvis de ikke brukes riktig. Lange tagninger har også en funksjon, og det er for å gi et øyeblikk spenning. En actionscene må fungere på et dramatisk nivå samtidig som den gir et visuelt inntrykk.

Selv om Snyder kan være litt for fokusert på å filme kule actionscener, så kan han også gjøre det narrativt effektivt. I *Watchmen* (2009) fungerer det bedre med at de stilistiske virkemidlene forbedrer både det visuelle inntrykket, det følelsesmessige ved scenen og det dramatiske. Et godt eksempel er filmens åpningsscene, der The Comedian blir angrepet av en ukjent angrepsmann i sin leilighet. Selve actiondelen begynner ved at vi ser en skygge bevege seg bak døren via åpningen under døren. Deretter blir døren sparket opp i sakte film. Det ser kult ut, men passer også fordi den sakte filmen skaper forventning og spenning, samtidig som den gir oss en følelse av hva The Comedian føler i det øyeblikket. Den sakte filmen understreker et viktig øyeblikk. Det er flere slike teknikker og de er med på å bygge opp selve actionbiten, men den viser også at disse to som slåss ikke er vanlige mennesker, men er uvanlig godt trente, både ferdighetsvis og formvis. Samtidig er slåssingen mellom de filmet på en måte som er veldig klar og tydelig, og den gir oss nok halvnære bilder til å få oss til å føle volden og scenens trykk. Scenen har en ASL

på 2,6 sekunder per bilde, noe som samsværer med actionscenene fra *Sucker Punch*. Så lenge sakte filmen ikke stopper dramaet, men understrekker øyeblikket og gir den en forbedret og mer intens trykk, så fungerer det. Samtidig spilles Nat King Coles «Unforgettable» på lydsporet, noe som gir scenen en unik stemning og tone. Dette gir scenen en kontrast mellom den vakre musikken og de voldelige bildene, men den gir også scenen en følelse. Det er noe jeg ser igjen i de andre actionscenene i *Watchmen*. De har alle en unik stemning og følelse. Hvis vi sammenligner Zach Snyder med Michael Bay så ser vi at de begge har lik klipperytme, og de liker begge å lage kule øyeblikk forsterket med sakte film. Forskjellen er at Bay skaper et kaos, men Snyder skaper en klarhet ut av stilen sin. Du blir aldri forvirret når du ser en av Snyder sine actionscener, mens i Bay sine actionscener kan det av og til være vanskelig å forstå hva som skjer. Samtidig er Snyder litt mer subtil med sine kamerabevegelser, spesielt når det ikke er en actionscene. Selv om begge beveger kamera, merker man det mye mer i Bay sine filmer enn med Snyder (Bilde 106-108).

6.6 Action og superhelt-filmer

Stilene til Paul Greengrass, Tony Scott, Michael Bay og Zach Snyder har vært de mest framtrede stilene de siste 12 årene, men den mest framtrede sjangeren er superhelt/tegneserie-filmene. Mens Snyder har laget to filmer basert på tegneserier, *300* og *Watchmen*, og Bay har vært aktiv med de tre *Transformers*-filmene som passer inn i actionblockbusteren som superheltfilmene tilhører, har Greengrass og Scott holdt seg til den mer tradisjonelle actionfilmen som har mindre fantastiske elementer og er mer virkelighetsnære. *300* og *Watchmen* passer ikke helt i denne superheltestetikken ettersom de er begge laget for et mer voksent publikum. Derfor er mye av filmens fokus på vold framfor store, spektakulære actionscener. Samtidig er også *300* et historisk actiondrama laget med en tegneserieestetikk (for å ligne tegneserien den er basert på). Jeg vil ta en titt litt nærmere på disse tegneserie-baserte filmene som ofte kan inneholde stilistiske trekk du finner både hos Greengrass og Snyder.

Christopher Nolan er blitt den mest suksessfulle regissøren av tegneseriebaserte blockbustere, med sine to Batman-filmer, *Batman Begins* (2005) og *The Dark Knight* (2008), og han hadde stor suksess med science-fiction/actionfilmen *Inception* i 2010. Nolan er i hovedsak mest kjent for sin historiefortelling, og hvordan han ofte har mange forskjellige narrative tråder som han klipper mellom, som i *Inception* og *The Prestige* (2006), eller historien fortelles baklengs som i *Memento*

(2000). Nolan er ikke sett på som en actionregissør, men likevel filmer han actionscener uten en «second unit»-regissør og gjør alt selv, noe som er en uvanlig praksis i Hollywood. Nolan sine Batman-filmer har blitt rost for å være mørke og realistiske, eller så realistisk en film som handler om mann som kler seg ut som en flaggermus og sloss mot skurker kan være. Det er selvfølgelig en høynet realisme, og det handler mer om at Nolan prøver å få oss til å se hvordan det hadde vært viss Batman hadde levd i vår verden, og ikke i en høynet fantasiverden.

Nolan har to forskjellige innfallsvinkler til *Batman Begins* og *The Dark Knight*. Mens *Batman Begins* har en mer mørk *film noir* inspirert og fantasifull stil, har *The Dark Knight* en mer virkelighetsnær stil ved at Gotham ser mer som en moderne amerikansk by. I *Batman Begins* angriper Nolan actions scenen på en mer impresjonistisk måte, og samtidig litt horrorinspirert. Rundt midt i *Batman Begins* dukker Bruce Wayne for første gang opp i Batman-kostymet. Denne scenen foregår i hovedsak fra skurkenes synspunkt. Batman er nesten som et monster i mørket som drar vekk ofrene når de andre ser vekk. Plutselig er de borte. I det meste av scenen vet ikke skurkene hvem som er der, og blir skremt når de oppdager at en kollega har forsvunnet. Det blir filmet som om det er en horrorscene. Mye av slåssingen skjer også utenfor kamera, og vi følger de andre skurkene som hører at offeret blir tatt. Dette er en scene der spenning er hovedmomentet, eller det handler mer om våre forventinger om at Batman skal komme og ta skurkene. Dermed kommer actionbitene raskt, forvirrende og nesten impresjonistisk. Vi ser at Batman slår og kaster skurker på bakken, men det er umulig å se helt hva han gjør. Dette kan forsvares ved at vi ser dette fra Carmine Falcone (Gothams mafiaboss) sin synsvinkel. Dette er akkurat det han ville ha sett, selv om alt er filmet i halve nære bilder, noe som er umulig fra den avstanden Falcone står. Scenen har alle kjennetegnene til intensivt kontinuitet, rask klipping, halvnære bilder og kamera som konstant beveger seg. Det er ikke filmet for å best følge actions scenen, men fra noen som observerer den utenfor. Dette er bare en liten del av Nolan sine actionscener.

Batman Begins store action høydepunkt er den store biljakten med Batman-bilen som skjer mot slutten av andre akt. Det er lett å se og forstå hva som skjer, og det er det som gjør at den fungerer for meg, samtidig som den også har fart, energi og intensitet. Det som gjør denne scenen enklere å følge, er at den er for det meste filmet i total og ultratotale bilder. Vi ser det vi trenger i biljakten. Samtidig som vi får noen halvnære bilder av Batman og hans passasjer Rachel Daws,

som er blitt forgiftet av Scarecrow, og reaksjonsbilder av politimenn når Batman gjør et utrolig hopp, kjører forbi eller kjører over en politibil. Klippingen er rask, men kamerabevegelsene er ikke alt for store, og bildeutsnittene gjør at vi ikke blir forvirret. De korte klippene virker mer strategisk, og de er ikke med å skape forvirring. En god actionscene handler ofte om at det er en plan over hvert valg, sånn at det ikke bare klippes raskt for å skape fart og energi, men fordi det er nødvendig for å gi oss informasjon som gjør at vi forstår hva som skjer, og hva vi ser.

Samtidig gjør Nolan noe som kan virke forvirrende. Han forandrer på blikkretningen. I et bilde fra biljakten går Batmobilen mot venstre, og så klippes det til et nærbilde av Batman og han sitter mot høyre. Vi kan stille spørsmål om hvorfor dette er gjort, og hva slags effekt får det? Det er tydelig blitt gjort bevisst, men det er vanskelig å se hva grunnen er. Etter noen nærbilder av en politimann, går Batmobilen nå mot høyre. Går den andre veien? Sikkert ikke, men det er vanskelig å si. Dette er noe som det vanlige publikum ikke vil få med seg, utenom kanskje i underbevisstheden. 180°-regelen og akselen har alltid vært litt mer løse i actionscener og har alltid blitt gjort. Så lenge det ikke skaper forvirring er det greit, men av og til blir det også bevisst gjort for å skape forvirring eller spenning. Selv om denne actionscenen er mindre forvirrende, er den fortsatt raskt klippet med en ASL på 1,18 sekunder per klipp. Noe som er raskere enn både Paul Greengrass, men ikke Michael Bay på sitt mest ekstreme. Nolan bruker ikke Greengrass sitt håndholdte kamera, som hele tiden beveger seg og prøver å fokusere, eller Bay sine whip pans. Selv om kamera beveger seg i Nolan sine filmer, holder det seg for det meste fokusert slik at du ser hva som skjer, når det ikke klippes for tidlig. Flere av Nolan sine klipp er bare på noen få rammer, noen ganger helt nede i 4 og 6 (det er 24 rammer per sekund). I 4 må du se det i veldig sakte film for å få det med deg. Slike klipp virker bare i underbevisstheden (Bilde 109-111).

I *The Dark Knight* har actionscenene stort sett forbedret seg. Deler av slåsscenene blir filmet i lengre tagninger i halvmedium bilde, istedenfor å klippe fra hvert slag og bevegelse. Noe som gjør at det er lettere å se hva som skjer. For det meste går det mye i det samme; rask klipping, bevegelig kamera (men ikke så håndholdt som Greengrass, eller bevegelig som Bay), men med hyppigere bruk av halvmediumbilder istedenfor medium og halvnære bilder. *Inception* (2010) er mer interessant å se på ettersom her er action stort sett sentrert rundt skuddvekslinger, med en eller annen jaktsekvens og en vektløs slåsscene. Jakten til fots minner om noe fra Bourne-filmene. Kamera er håndholdt, men bildeutsnittene er forholdsvis halvmedium og medium bilder,

med noen ultratotale bilder fra luften. Selv om kamera er håndholdt, holder det seg forholdsvis stabilt og er med å intensivere jakten. Det er også lett å skjønne hva som skjer, og hvor karakterene er i forhold til hverandre. Nolan sin stil tar mye fra de klassiske actionstilene fra 80-tallet, men også fra Greengrass sin mer autentiske. Samtidig ser vi at Nolan-stilen er løsere enn de klassiske stilene ettersom vi nødvendigvis ikke ser alle bevegelsene bli gjennomført, og at det ofte blir veldig skisseaktig. Han er flink til å lage kompliserte narrative, men når det er snakk om å komponere bilder i en actionscene og klippe de i sammen på en måte som viser klart og tydelig hva som skjer, har han forbedret seg med *Inception*. For eksempel er slåsscenen i hotellgangen som snurrer rundt både veldig klart filmet og klippet sammen. Den har relativ sakte klipperytme, men den har en unik stil på grunn av den roterende gangen. Samtidig henger det sammen med filmens narrative og logikk. Den roterer ikke bare fordi det er kult, men fordi filmens handling sier at det er logisk. I Nolans filmer henger alltid filmens stil sammen med filmens narrative logikk. Nolan bruker veldig lite sakte film, men da han bruker det i *Inception* er det en narrative logikk bak dette. Det er ikke bare stil for stilens skyld, og det summerer opp Nolan sin actionstil.

Generelt i tegneseriebaserte filmer er det ikke Nolan sin stil som er normen, og heller ingen av de andre stilene er dominert. I andre filmer som *Iron Man* (2008), *The Incredible Hulk* (2008) og *Captain American* (2011), er det en mer klassisk stil som dominerer, i tradisjonen til Steven Spielberg og James Cameron sin stil. Det er mer intensivert en Spielberg og Cameron sine filmer fra 80-tallet, men de følger klart de klassiske kontinuitetsregler, og det brukes sjeldent ekstreme stilistiske virkemidler. Det er av og til andre stilistiske innflytelser som *Iron Man* sin åpningsscene da Tony Stark sin konvoi blir angrepet i Afghanistan. Det er litt bruk av håndholdt kamera for å simulere kaoset, men hvis vi ikke vet hvor noen er i forhold til hverandre er det gjort bevisst, ettersom Stark ikke vet hvor de er. Vi ser det han ser. Det er klare innflytelser fra *Saving Private Ryan* og filmer som *Black Hawk Down* (2001), men det blir ikke overbrukt og er kun i denne scenen. Stilen i *Iron Man* er rett og slett funksjonell. Stilen, kameravinkler og klipping brukes slik de best forteller historien. Det er aldri noe sakte film eller andre teknikker som tiltrekker seg oppmerksomhet. Vi ser også klare forskjeller på denne filmens måte å vise store actionscener og spesialeffekter i forskjell til Bay og hans *Transformers*-filmer. *Iron Man* regissør Jon Favreau bruker mye mer spenning som en teknikk til å bygge opp actionscenene. Men hovedsaken er at kamera er mye mer behersket og hvis det beveger seg gjør det det rolig. Mens du merker at kamera til Bay beveger seg merker du det ikke i *Iron Man*. Energien blir ikke skapt

med kamerabevegelser, men presisjon og rask klipping mellom bildeutsnitt som er relativt rolige. Den følger det klassiske kontinuitetsprinsippet og prøver å ha en usynlig stil, og det uten at det går ut over actionscenenes intensitet, og det kjeder ikke publikum. *Iron Man* er et eksempel på at klassisk actionstil kan fortsatt gjøres effektivt, og ekstreme teknikker ikke trengs å brukes.

Flere av filmene med tegneseriebasert stil følger *Iron Man* sitt eksempel. Mens Christopher Nolan prøver å gi sine filmer en mer autentisk og mørk stil, som passer med det historiene forteller, prøver andre filmer som *Captain America* en mer tradisjonell stil som minner veldig mye om *Indiana Jones*-filmene til Spielberg. Selv om vidvinkel og dypfokuskomposisjonen har nesten forsvunnet fra den amerikanske actionfilmen, finnes det fortsatt en mer klassisk, men intensivert, action stil.

6.7 Gamer og post-kontinuitet

Mens New Hollywood på 70-tallet bare «intensiverte» konvensjonene til det klassiske kontinuitetsystemet, mener Steven Shaviro at dagens Hollywood har sprengt dem, og nådd et punkt som han kaller for «a stylistic of *post-continuity*» (Shavior 2010:123). Tre av regissørene som jeg har sett på, Paul Greengrass, Tony Scott og Michael Bay, mener han følger denne stilen. Shaviro mener at denne stilens stilistiske tendenser vises med størst intensitet og kraft ikke i storfilmer, men i exploitationfilmer, slik Mark Neveldine og Brian Taylor lager.

Filmene til Neveldine/Taylor^{xiii} er trolig de mest ekstreme eksemplene på intensivert kontinuitet og dagens actionstil, og ifølge Shavior går de forbi kontinuitetsprinsippet. De er mer et unntak, men har likevel en stil det er interessant å se på. Stilen deres inneholder alt fra håndholdt kamera, veldig rask klipping, zooms til dobbeleksponering osv. Den inneholder alt som Paul Greengrass og Tony Scott gjør. Det som gjør de to forskjellig fra Greengrass og Scott, er at de setter kamera i alle slags vinkler, og bygger egne kamerarigger for å filme fra de mest utrolige kameravinklene. En kan nesten kalle det for ekstremfilmskapere (de hender at de tar på seg rullekøyter for å filme en jaktscene). Det er raskt og forvirrende, og bryter alle regler du kan tenke deg. Det er rett og slett rent kaos. Du vet aldri hvor karakterene er i forhold til hverandre, og mange av klippene og overgangen gir ikke logisk mening. Hvis et klipp er lengre en et sekund eller to, er det fordi det er i sakte film, eller de prøver å etterligne dataspillestetikk og plasserer det bak karakterene og følger etter.

Gamer (2009) er en action/science-fiction film (eller en exploitation film i følge Shaviro), som foregår i en nær framtid. I *Gamer* har spill og underholdning blitt presset til det ekstreme. To av vårtids mest populære spillsjangre MMORPGS (massively multiplayer online role-playing games) (eksempler i dag er *World of Warcraft* og *Age of Conan*), og det som kalles på engelsk first-person-shooter (spill som *Call of Duty*-, *Halo*-, og *Battlefield*-seriene), er blitt tatt til det ekstreme. De to spillene kalles for *Society* og *Slayer*. I begge spillene er det menneskelige avatarer som blir spilt av andre mennesker. Avatarene har ingen fri vilje, og derfor har de i *Society* ingen kontroll over kroppen sin. Avatarene har fått nanoceller inn i seg som gjør at de kan bli kontrollert av andre mennesker. I *Society* kan du enten få betalt for å bli kontrollert, eller betale for å kontrollere folk. Det er rett og slett en slesk versjon av «3D virtual community» *Second Life*. Mens *Society* spiller på folks perverse seksualitet, spiller *Slayer* på menneskets voldelige natur. *Slayer* er et spill hvor vanlige personer styrer dødsdømte fanger i en krigssone. Overlever du 30 runder blir du slippet fri. Jeg vil ikke gå nærmere inn på plottet og heller forholde meg til estetikken.

I *Gamer* prøver Neveland/Taylor å gi *Slayer* den samme estetikken som et krigsdatspill har. Spillet foregår i grå og industrialiserte bygninger som minner om det du ser i slike spill. Det blir filmet med svimlende håndholdt kamera, og det blir brukt merkelige kameravinkler, ofte whip pans og jump cut. Perspektivet forandres kontinuerlig og scener av ødeleggelser blir presentert i sakte film. Mye av actionscenene er filmet over skulderen til filmens hovedperson Kable, for å simulere et dataspill. Samtidig er det også vinkler fra perspektivet til han som styrer Kable, og vi ser det han ser. Sakte film blir også brukt for å vise at det er lag (altså en forsinkelse fra når spilleren gir kommandoen og til den når avataren). Vi får også noen POV-bilder fra Kable der vi ser at det kommer en melding opp til han som sier, «save point», og avstanden til «check point» (Shaviro 2010:101-102) (Bilde 112-114).

Alexander Galloway (2006:39-69) skriver at et POV-bilde har forskjellige funksjoner i film og dataspill. I dataspill gjør POV-bildene at du identifiserer deg med karakteren, mens i film har det motsatt effekt, og virker forstyrrende. Noe som er grunnen til at de for det meste blir brukt i grøssere, og som subjektive bilder for en drapsmann eller et monster. Filmen *Doom* (2005) prøvde å etterligne dataspill ved å ha en hel sekvens i subjektive bilder, men tidligere forsøk med å lage en hel film i subjektive bilder har vist seg ikke å fungere. *Lady in the Lake* (1947), er

eksempelet på dette, og det viser seg bare å fungere som en gimmik. Derfor må Nevelldine/Taylor bruke andre virkemidler for å skape den effekten subjektive bilder har i et dataspill, og må dermed avvise dataspillkonstruksjonene og finne en kinematisk versjon av disse elementene. Derfor bruker de håndholdt kamera som skaper noe av den samme effekten, men vi ser karakteren slik at vi kan identifisere oss med ham. På grunn av at kamera beveger seg og reagerer hele tiden, føles det som vi er i midten av kampen. Dette gir oss samme følelse som om vi spilte et dataspill. Vi føler oss også desorientert fordi rommet hele tiden blir brutt av aggressiv, hoppende og diskontinuerlig klipping. Post-kontinuitetsteknikker blir ikke bare brukt i actionscenene, også utenom kaster de vekk tradisjonelle kontinuitetsprinsipp med noen få unntak. Det er flere eksempler på hvordan en enkel dialogscene blir filmet i rare vinkler og med klipp som kan virke forstyrrende. Shaviro mener at *Gamer* er en «post-cinematic movie». Det er filmen etter filmens død. En film for den digitale tiden (Shaviro 2010:102-127).

Mens *Gamer* er kaotisk, hektisk og forvirrende så har Nevelldine/Taylor vist tidligere med *Crank: High Voltage* (2009), at denne stilen ikke nødvendigvis gjør deg forvirret eller skaper kaos. *Crank 2* begynner der den første filmen slutter, ved at Chev Chelios faller i bakken fra et helikopter. En kinesisk gjeng tar han med seg og tar hans hjerte og bytter det ut med et kunstig som er batteridrevet. Batteriet holder på å gå tomt, og Chelios må hele tiden få det i gang med elektriske støt mens han jakter på hjertet sitt. Ja, denne filmen prøver aldri å være realistisk, og det absurde narrative prinsippet passer inn med den nesten absurde stilen. Det skal sies at stilen i *Crank 2* er mer behersket enn *Gamer*, ettersom den ikke foregår i en kampscene, og den ikke prøver å simulere følelsen av et skytespill. Likevel er *Crank 2* for det meste filmet med håndholdt kamera^{xiv}, og den bruker mange av de samme klippeteknikkene, og bryter kontinuitetsprinsippet. Selv om den har alt dette er du (nesten) alltid orientert om hvor karakterene er i forhold til hverandre (slutten blir litt kaotisk med så mange grupper som skyter på hverandre), noe som gjør at actionscenene ikke blir forvirrende. Samtidig varierer utsnittene fra å være halvnære til totalbilder, noe som gjør det enklere enn hvis kamera hele tiden var i halvnært og nærbilder. Selv om stilen er stil for stilens skyld, er den av og til karaktermotivert ved å fremstille karakterens psykologi og bruken av enkelte subjektive bilder. På mange måter er *Crank 2* en stilistisk og teknisk øvelse, for å se hva filmskaperne kan gjøre. I forhold til andre filmer der filmens narrativ stopper opp når umotiverte stilistiske gimmiker blir brukt, er det såpas lite narrativ og substans at den stilistiske gimmiken blir hele meningen til filmen, og det som gjør det underholdende.

6.8 Avslutning

Det er mange forskjellige stiler som blir brukt i actionscener i dagens amerikansk actionfilm. De fleste bruker de forskjellige trekkene til intensivt kontinuitet som rask klipping, bevegende kamera, avhengighet av nærbilder og bruken av ekstreme linselengder som telefotolinse eller vidvinkellinse. Det er likevel forskjell på hvordan de blir brukt, og i hvilken grad de blir brukt. Mens det de fleste bruker en form for rask klipping, varierer det hvor raskt det blir klippet. Det varierer også hvordan det bevegende kamera blir benyttet. Det avhenger av om det er håndholdt kamera, steadycam, eller om kamera blir flyttet rundt på skinner eller via en kran. Mens noen stiler bruker det klassiske kontinuitetsprinsippet og er mer konservative og gjør ikke noe mer ekstremt en sakte eller rask film, leker andre stiler seg med fargefilter og bruker flere virkemidler som tiltrekker seg oppmerksomheten. Samtidig som flere kaster kontinuitetsprinsippet ut vinduet for å skape ren kaos og desorientering. På en side har man Paul Greengrass sin håndholdte stil som prøver å skape autentisitet, og gi oss følelsen av at vi er midt i det hele. På den andre siden har man den veldig stiliserte stilen til Zack Snyder som ikke prøver å skjule at vi ser på er film og en fantasi. Samtidig prøver både Greengrass og Scott å skape en stil som reflekterer hva filmens hovedperson ser og føler. Mens Greengrass for å gi en følelse av det er virkelig, er Tony Scott sin stil mer abstrakt og impresjonistisk. Det skal ikke nødvendigvis vise det som skjer, og på en måte kan en si at han maler med filmen. Men vi må ikke glemme sjangerkonteksten. I en actionscene er det viktig at det vi ser ikke bare gir publikum en følelse av action, men også kan se og forstå hva som skjer. Midt i dette har du Michael Bay, men han er hovedsak mest opptatt av det er vakkert når noe eksploderer eller når CGI-lagete roboter slåss. Vi må heller ikke glemme at det finnes mer klassiske stiler. Så har vi også stilen til Mark Neveldine og Brian Taylor, som beveger seg langt forbi kontinuitetsprinsippet, og nærmer seg en stil som kanskje kan kalles post-kontinuitet. Det er spørsmålet: har dagens amerikanske actionstil gått vekk fra kontinuitetsprinsippet? Svaret er både ja, og nei.

Den økende klipperytmen kan gjøre at det er ofte vanskelig å få med seg hvordan de ulike klippene henger sammen. Noen ganger kan det føles ut som det er noe som mangler. Ofte er kontinuiteten til stedet, men de andre stilistiske virkemidlene skaper effekten av kaos, og gjør publikum som meg forvirret. Dette er kanskje ikke et problem for det yngre publikum som er vokst opp med MTV, hyperaktiv reklamefilmer og dataspill. Jeg har vokst opp med alt dette, men

likevel føler jeg at det noen ganger går for raskt i svingene. Kanskje det er et aldersfenomen, og noe du må bli lært opp til i ung alder.

I dette kapittelet har jeg i hovedsak sett på fire regissører med ulike stiler som dominerer den amerikanske actionfilmen, og som en ofte finner en del av i andre regissørers stiler. Paul Greengrass sin stil preges av urolig håndholdt kamera, der målet er å gi følelsen av at det vi ser på er autentisk. Ved at kamera hele tiden beveger seg ser det ut som at det hele tiden prøver å fange noe. Sammen med nærbilder og rask klipping kan det virke forvirrende og vanskelig å få med seg hva som skjer, men det kan løses med rett valg av bilder og hvordan de klippes sammen. I alt er det ikke stilen som er problemet, men hvilke bilder som velges å ta med og ikke ta med, og hvordan de komponeres. Stilen kan også virke problematisk hvis den brukes i en kontekst som den ikke passer logisk inn, og hvor målet med autentisitet ikke har noe å si. Denne stilen har også gjort at actionscener virker mer kaotisk, og har vært med på å gjøre at kaos har blitt en stor faktor i den moderne actionscene. Et annet spørsmål jeg har stilt med denne stilen er hvordan den fungerer ved å være en subjektiv skildring av det vi ser. Kamera er urolig fordi karakteren er det, men passer det inn når det ikke er subjektive bilder, eller hovedkarakteren ikke er tilstede? Brudd av kontinuitet, og resultatet av desorientering kan fungere i små doser, men når det brukes konstant gjennom hele scener, fungerer det ikke helt. Denne stilen har også ført til at lyd har blitt viktig for at publikum skal få med seg hva som skjer. Vi kan så vidt se at det er en slåsskamp, men vi kan klart høre slåsskampen.

Samtidig har vi en videreføring av reklamefilm - og musikkvideoestetikken til Tony Scott og Michael Bay. Begge bruker rask klipping og mye bevegende kamera, ofte ved hjelp av steadycam eller kamera på skinner. Mens Scott liker å leke seg med forskjellige virkemidler som zoomlinse, dobbelteksponeerte bilder og forskjellige fargefilter og filmformater, og leke seg med forskjellige kamerahastigheter, prøver Bay å få alt til å se vakkert ut, som det er en reklamefilm. Samtidig roer han ned klipperytmen, og beveger heller kamera og filmer litt lenger fra enn å klippe hele tiden. Noe som kan minne om Zach Snyder sin estetikk.

Snyder har en stil som er svært inspirert av tegneserier og dataspill, noe som preger mye av filmen siden 2000 der både dataspill og tegneserier har vært inspirasjonskilder for mange filmskapere. Mange tegneserier har blitt tilpasset til film, og noe spill har også blitt adaptert til film. Snyder liker å bruke sakte film, og han bruker gjerne lengre tagninger for å vise en

slåsskamp. Han har klare og godt koreograferte slåsscener, og vi får oss med alle detaljene ved hjelp av hvordan Snyder filmer og komponerer bildet. Stilen hans og filmene har ikke nødvendigvis mer substans enn Bay sine filmer, og de har ikke ofte mer poeng enn å se kule ut. Dette er ikke min personlige mening, men ifølge Zach Snyder selv på diverse bakomfilmer og kommentarspor på hans filmers DVD-er. Bay sier mye av det samme når han forklarer hvorfor han har valgt et bilde, det er oftest fordi det ser kult ut. Noe som er et av mine problem med dagens estetikk; alt skal se kult ut, og ikke nødvendigvis ha en narrativ grunn for å være der.

Kapittel 7: Konklusjon og oppsummering

I denne oppgaven har jeg sett på hvordan actionscenen har utviklet seg fra den tidlige filmen til i dag. Jeg har redegjort for de forskjellige stilene, og sett på ulike årsaker for hvorfor de oppsto i den enkelte perioden. Målet mitt var å finne ut hvordan actionscenen har blitt slik den er i dag. Skjedde det gradvis eller plutselig? Det har skjedd gradvis, men man ser også spor fra dagens actionstil i tidligere perioder, noe som viser at ideene er ikke helt nye. Samtidig har denne type stil ikke tidligere preget Hollywood-filmen som den gjør nå. Noe som gjør dette stilistiske fenomenet mye lettere å se.

7.1 Oppsummering

Det er flere årsaker til at et stilistisk skifte skjer. Enkelte ganger er det kreative løsninger fra enkelte sjeler, men ofte er det teknologiske, økonomiske eller sosiologiske årsaker for at et skifte skjer akkurat da. Mellom 1909 og 1914 ble kontinuitetssystemet utviklet, og i denne perioden ble de stilistiske teknikkene og prinsippene som utgjør det klassiske kontinuitetssystemet skapt. Dette var hovedbasen for den klassiske Hollywood-filmen, helt fram til i dag. Den klassiske Hollywood-perioden anser vi som fra 1917 og ca.1966. I denne perioden var det i hovedsak tre stilistiske skifter, som skjedde på grunn av teknologiske årsaker. Ofte skyldtes det økonomiske grunner. Teknologien er lagt til rette, men den blir ikke tatt i bruk før den ekstra kostnaden er økonomisk fruktbar. Teknologiske nyvinninger brukt i filmers markedsføring og som en salgsgimmik. De tre stilistiske skiftene kom 1928 da lydfilmen ble oppfunnet. Rundt 1940-tallet (eller retter sagt mer mot slutten av 30-tallet, *Citizen Kane* var ikke den første filmen som brukte denne teknikken) ble dypfokus en viktig del av stilen, ettersom de kunne iscenesette i dybden, og på 50-tallet fikk vi widescreen med CinemaScope i spissen. Lydfilmen var det mest revolusjonerende, men samtidig var alle de stilistiske virkemidlene som den klassiske Hollywood-filmen er kjent for allerede i bruk. Den gjorde bare at halvnære og nærbilder ble mye mer viktigere, og klipperytmen ble saktere fordi de måtte holde bildet på karakteren som snakket. Som jeg har vist går ofte klipperytmen tilbake til det gamle. Noe vi ser både med dypfokus og widescreen. Selv om disse stilistiske skiftene var viktige, var de nødvendigvis ikke revolusjonerende. Med den økende bruken av telefotolinse i den post-klassiske filmen, ble

dypfokus mindre brukt, og på 80-tallet ble bildet komponert slik at bildet ikke ville miste viktig informasjon når det ble vist på tv. Noe som gjorde at widescreen ikke ble brukt i stor grad.

Et av den amerikanske filmens viktigste skifte kom på slutten av 60-tallet. Det var både et sosiologisk og økonomisk skifte. På grunn av de politiske og samfunnsmessige forandringene på 60-tallet ble det dannet et nytt aldersgrense- og sertifisering systemet hos MPAA. Dette gjorde at filmer kunne ha et mer voksent innhold, fordi de ikke trengte å passe for barn, eller de moralske normene som preget den gamle produksjonskoden. Dette gjorde at vi både fikk en voldeligere estetikk, men også mer seksuelt innhold, råere språkbruk og at tabuemner ble tatt opp. Dette gjorde at Hollywood-filmen forandret seg, men det var også de store Hollywood-studioenes fall. Nedgang i økonomien gjorde at vi fikk banebrytende og billige filmer som *Bonnie and Clyde*. Filmer som denne var med å bringe et stilistisk skifte, og med *The Wild Bunch* hadde den amerikanske filmen plutselig et helt annet og veldig voldelig anslag. Samtidig gjorde også ny teknologi at autentiske biljaktscener som vi ser i *Bullitt* og *The French Connection* ble mulige. Disse filmene fikk vi hovedsak på grunn av det samfunnsmessige skiftet, og et ønske om mer autentisitet. Men ny teknologi gjorde det mulig. Fra midten til slutten av 70-tallet fikk vi også det som ble til dagens blockbuster på grunn av suksessene til *Jaws* og *Star Wars*. Disse filmene startet en ny økonomisk modell som vi enkelt og greit kaller for blockbuster.

80-tallet var tiåret for den moderne og urbane actionfilm. Mens de bygget på formene og arketyperne som vi fikk se i *Dirty Harry* og *The French Connection*, var det flere nye typer actionfilm som ble dannet på grunn av filmer som *Die Hard*, *The Terminator*, *Robocop*, *First Blood* og *Predator*. Actionblockbusteren også ble mer populær med filmer som *Raiders of the Lost Ark* og *Star Wars*-oppfølgerne. På slutten av 70-tallet fikk vi kamerateknologi som steadycam. Den var med på å gjøre at kamerabevegelser ble mye enklere, og at vi fikk andre typer filmer. Siden tv ble oppfunnet på 40-tallet har det alltid vært reklamefilmer, og fjernsyn har vært med på å påvirke filmen i ulik grad. Likevel var det ikke før på slutten av 70-tallet og på 80-tallet at reklamefilmer begynte å påvirke filmers estetikk. Med regissører som Ridley Scott og hans bror Tony Scott, fikk vi en stil som påvirket hvordan reklamefilmer så ut. I 1981 kom MTV på luften, og vi fikk regissører som hadde bakgrunn fra både reklamefilmer og musikkvideoer. Det gjorde at Hollywood fikk det som kalles MTV-estetikken; en raskt klippet og prangende stil. Denne stilen og den økende klipperytmen kan også forklares med den nye teknologien for

klippen, det ikke-lineære klippesystemet som Avid, som gjorde at filmer kunne klippes på en datamaskin. Man kunne enkelt hoppe rundt i filmen og gjøre hva man ville. Samtidig som det var enkelt å rette opp feil. Dette gjorde rett og slett klipping mye enklere. Bordwell mener at å klippe på mindre skjermer enn lerreter, gjorde at flere tok feil av hva som så bra ut på en liten skjerm kontra et stort kinolerret.

I løpet av 80-tallet ble dataanimerte visuelle effekter utviklet, og på 90-tallet preget de actionfilmen og blockbusteren i stor grad. I begynnelsen gjorde det ikke mye med selve stilen. Det var bare noe mer spektakulært og flott å se på, men mot slutten av 90-tallet og inn i 2000-tallet ble det mer et virkemiddel som var med på å gjøre alt enklere for filmskaperne. Trenger man blod og gørr kan man lage det med dataanimasjon. Trenger du å få forandret fjeset til en stuntmann om til skuespillerens ansikt, kan dataanimasjon også hjelpe med det. CGI gjorde at alt ble enklere, men for det meste så det fortsatt kunstig ut, og actionscener mistet noe av følelsen av at de gikk etter fysikkens lover. Samtidig fikk Hollywood en Hong Kong-innflytelse. Regissører og stjerner ble importert, og flere av Hollywoods actionregissører var fan av Hong Kong-stilen. Dette gjorde at vi fikk et lite stilistisk skifte ved siden av den digitale revolusjonen, som først preget den store blockbusteren. Hong Kong-innflytelsen og den digitale revolusjonen ble blandet sammen i *The Matrix*. Den dannet en ny actionstil som preget Hollywood de neste 4-5 årene (og som vi fortsatt ser, men i mindre antall og med lengre mellomrom).

De største teknologiske revolusjonene de siste 10-12 årene er noe jeg kom inn på, fordi det har påvirket dagens actionstil i mindre grad, men likevel er de tydelig tilstede, ettersom de fleste filmer er filmet digitalt. Fra tidlig 2000-tallet begynte man å filme i HD (High definition) og fikk digitale kamera som var tilnærmet lik 35 mm-kamera. Man fikk også digitale kinoprojektorer som bidro til at Hollywood nesten stoppet å produsere god gammaldags film. Film som opptaksformat er i dag nesten borte. De fleste prøver å skape et bilde som ser ut som film og er like skarpt, og påvirker derfor ikke hva vi ser. Men noen bruker også mindre og billige kamera og skaper dermed en egen stil. Dette ser vi i filmene til Mark Neveldine og Brian Taylor. I *Crank*-filmene kaster de rundt kamera, og skaper en ny kaotisk stil. De andre stilene som preger dagens actionfilm ville sikkert kommet uten dagens digitale kamera, og stammer mer fra 90-tallet. Dagens teknologi gjør at Zack Snyder kan gjøre det han gjør, mens mange av Tony Scotts teknikker stammer fra 90-tallet om enn ikke før. Michael Bay ville trolig fortsatt laget filmer med

mye eksplosjoner uten dagens CGI-animasjon, ettersom stilen hans ikke har utviklet seg mye. At Greengrass sin stil tok av akkurat nå var ren tilfeldighet. Den har mye tilfelles med stiler fra 60- og 70-tallet som ikke nødvendigvis hadde noe med dagens teknologi å gjøre. Selv om vi hadde et klimaskifte etter 11. september, er det vanskelig å se på det som enkel grunn for denne stilen. Men den kan ha noe med at publikum var lei av den glatte estetikken til Bond-filmene, og ville ha noe mer autentisk og en litt «skitten» stil.

7.2 Konklusjon

Det er mange årsaker til at actionscenen i Hollywood er blitt slik den er blitt. Jeg avsluttet oppsummeringen med at å si at vi finner Greengrass sin stil på 70-tallet, og samtidig var det stiler som hadde veldig hurtig klipping, og noen som brøt kontinuitet. Men årsaken til dagens intensiverte kontinuitet vil jeg si kommer fra 80-tallet og MTV-estetikken og skyldes mye det ikke-lineære klippesystemet som gjør det enklere å klippe raskt. Men den forklarer ikke bruken av telefotolinse og hvorfor denne er dominerende. Det kan ha noe med at det er enklere å holde publikum sin oppmerksomhet, ettersom bare enkelte objekter er i fokus og ikke bakgrunnen, når det klippes raskt. Å ha bakgrunnen i fokus kan fungere distraherende. Ettersom telefotolinse også forstørrer en god del på avstand, kan flere kamera bli brukt samtidig, uten at de kommer i veien for hverandre. Noe som spesielt gjelder filmskapere som Tony Scott som liker å bruke opptil ni kamera samtidig, men også andre actionfilmskapere som vil filme actionscener fra flere vinkler og utsnitt samtidig. Samtidig har dataanimerte visuelle effekter også gjort sitt for å påvirke stilen. Filmer har alltid hatt som mål å gi publikum et visuelt inntrykk, eller det som på engelsk kalles «spectacle». Dagens «chaos cinema» kan være en moderne form for dette. Spørsmålet er hvorfor publikum liker det, ettersom det er veldig raskt og kan virke forvirrende. Dette kan forklares med at dagens unge er vokst opp på 30 sekunders reklamefilmer, MTV og dataspill. Men den forklarer ikke hvorfor også eldre generasjoner strømmer til disse filmene. Skyldes det markedsføring eller er publikum så lett å tilfredsstille at du bare trenger å vise dem noe nytt og skinnende, som for eksempel filmer som *Transformers*? En film som inneholder hundrevis av ekte eksplosjoner (og ikke dataanimerte) sammen med den nyeste og mest fotorealistiske CGI-en som dagens teknologi kan lage og Hollywood-studioene har råd til.

Vi har sett at det har hele tiden vært en økende rytme, og med lettere kamera fikk vi også mer kamerabevegelser. Kanskje dette bare er filmens naturlige evolusjon, og at den uansett vil ende opp slik, men hva nå?

7.2.1 Kan vi si dette er en ny stil?

Steven Shaviro kaller den nye stilen som Nevelldine/Taylor og Michael Bay representerer som en stil kalt *post-kontinuitet*. Mens i den klassiske Hollywood-filmen hadde vi *klassisk kontinuitet*, fikk vi i løpet av 70-tallet en *intensivert kontinuitet*-stil, er det rett og si at vi har i dag fått en post-kontinuitets-stil. Er det en stil som ikke bryr seg om kontinuitet og sammenheng? Svaret er både ja og nei. For det første er kontinuitet fortsatt gjeldene i stor grad, men mange filmer er bare litt mer løse på det. Til og med *Bourne*-filmene følger noenlunde kontinuitet, det er bare litt vanskelig å se. Også Michael Bay følger kontinuitetsprinsippet når det ikke er action, men i actionscener er det så mye som skjer at det er lett å miste kontrollen. Tony Scott følger også de fleste kontinuitetsregler. *Domino* er mer eller mindre et unntak, selv om vi skjønner hva som skjer, det er bare vanskelig å se detaljene. Det er muligens kun Nevelldine/Taylor som kaster kontinuitetsprinsippet ut av vinduet, men til og med de hadde tegn til å følge det i deres siste film *Ghost Rider: The Spirit of Vegeance* (2012). Jeg vil si det er tegn til en post-kontinuitets-stil, men at det ikke på noen måte er like dominerende som intensivert kontinuitet. Kontinuitet er fortsatt en viktig del av Hollywood-filmen. Det er mer i den alternative filmen som avant-garde at dette prinsippet ikke er gjeldende. Med få unntak holder ikke den amerikanske actionfilmen på å bli avant-garde. *Domino* er det nærmeste eksempelet. Post-kontinuitet har ikke tatt over Hollywood, men på mange måter kan vi si at «chaos cinema» har gjort det. De følger fortsatt kontinuitetsprinsippet, men gjør alt for at det skal føles kaotisk. Med noen unntak som Zack Snyder sin stil, og filmer som følger tidligere Hollywood-actionstiler, preges den amerikanske actionfilmen av kaos. Filmskaperne vil at vi skal føle og se det karakterene gjør, og det er for det meste kaos.

7.2.2 Et snev av nostalgi?

På mange måter har jeg vært veldig kritisk til dagens actionstiler. Kanskje mer enn det var behov for, men jeg mener at det finnes objektive kriterier for hva som gjør at en actionscene fungerer, noe jeg ikke er alene om. Jeg har analysert actionscenene etter disse kriteriene, og kommet til en konklusjon på grunn av disse. Det er selvfølgelig et snev av nostalgi inne i bildet, men samtidig

strekker den seg langt. Jeg føler ikke at den post-klassiske stilen ødela den klassiske stilen, og jeg har en forkjærlighet for stilene fra 80-tallet og deler av stilene på 90-tallet (helt til Michael Bay og Roland Emmerich (*Independence Day* og *Godzilla*). Bordwell mener at for at en actionscene skal fungere er klarhet viktig. Altså at vi må kunne se og forstå hva vi ser. Bordwell foretrekker at scenen har klare farger og godt lys, men jeg vil ikke gå så langt. Han er imot mye bruk av kamerabevegelser, og helt imot håndholdt kamera. Jeg er litt mer pragmatisk, og mener at det er ikke noe veien med håndholdt kamera eller hyppige kamerabevegelser så lenge det blir gjort riktig. Hva er riktig? Så lenge vi kan se og forstå hva som skjer, og kamerabevegelsene ikke tar vekk rytmen, energien eller actionscenenes trykk. Bordwells andre punkt er presisjon. Rett og slett at actionscenen må være godt planlagt slik at hver kamerainnstilling er med å gjøre at scenen får den beste effekten, og det er å være presis med utsnittene sine. Det siste er at scenen må ha en rytme. Det handler ikke bare om å bygge opp til scenen og dele den inn i forskjellige nivåer, men også at klipperytmen skal stemme med skuespillernes bevegelser. Det siste er å forsterke uttryksmessige kvaliteter i selve actiondelen.

Selv om vi finner noen objektive grunner for hvordan filme og klippe actionscene slik at den fungerer, forklarer ikke dette nødvendigvis alt. Hvor mye har den følelsesmessige tilknyttingen til karakterene å si? Hvor mye har det å si om actionscenen passer logisk inn i filmens narrativ? Hvor mye har det å si om actionscenen fungerer som en egen liten historie? For eksempel har jeg veldig følelsesmessig tilknytting til John McClane i *Die Hard*. Det gjør at actionscenene er mer spennende. Når vi ser han blir skadet eller nesten skutt, føler vi med ham. Samtidig liker jeg Hong Kong-actionfilmer som har sjelden karakterer som jeg har et følelsesmessig forholdt til, eller de har sjeldent et interessant plot som drar meg inn. Likevel liker jeg actionscenene og får en nytelse av dem. Jeg har mer følelsesmessig tilknytting til John McClane enn jeg har til Tequila i John Woos *Hard Boiled* (1992). Jeg liker bedre actionscenen i *Hard Boiled* enn *Die Hard* på grunn av dens stil. Derfor er ikke følelsesmessig tilknytting eller et sterkt narrativ viktig, men de kan alltid gjøre actionscene bedre. Selv om skuddvekslingene og actionscenene er korte i *Die Hard* i forskjell til *Hard Boiled*, får de likevel blodet mitt til å pumpe. En liten actiondel som da McClane hopper ut fra en skyskraper bare med en brannslange knyttet rundt seg får meg til å smile. Likevel ser det ut som at det kreative og kanskje også scenenes vold har like mye påvirkning som hvordan den er filmet og klippet sammen. Det er noe med volden som gjør at en

scene får bedre trykk. Når vi for eksempel ser Jackie Chan slå seg og gnir seg i smerte eller McClane trekker barføtt på glass, gjør det inntrykk.

Det er et spørsmål om hvor viktig er volden for en actionscene og dens visuelle kraft. I artikkelen *Gunfire* (2000) skriver Jason Jacob dette om skuddvekslinger:

In gunfire sequences, what constitutes the spectacle is not simply the amount of gunfire released, but the visible impact on the body. The special-effects bullet-impact squib has a dynamic of its own, an attraction as the spectacle of visible injury. (Jacob 2000:11)

Selvfølgelig er ikke volden alene nok, men sammen med visuelt og kinetisk bevegelser blir actionscener underholdende. Volden er med å gi actionscener et sterkere inntrykk. Det virker som at presset om å gå for PG13, må gi actionscener det voldsomme trykket på en annen måte. Det gjøres ved å angripe sansene våre med håndholdt kamera og visuell effekter. Det erstatter ikke virkelige stunt og hardtslående actionscener.

7.2.3 Alternative stiler

Selv om mine observasjoner om actionstilen i dag virker dystre og relativt negative, er ikke alt håp ut. Det er alternative actionstiler som fortsatt følge det klassiske Hollywood stilen. Mens den tegneseriebaserte stilen, som også er mer klassisk, preges av mye visuell effekter og actionscener uten «den gode gamle volden», er det en stil som preges litt mindre, og som ofte regisseres av noen av Hollywood mest fremste dramatiske (de er ikke nødvendigvis dramatiske, men det er ikke actionregissører) regissører. Det gjør at jeg ofte stiller spørsmålet om actionregissørene er rett og slett dårlige regissører. Men det tror jeg ikke. Marc Foster har gjort noen kritikerroste dramafilmer, men han regisserte *Quantum of Solace* som hadde ganske forvirrende og fragmenterte actionscener. Det har vært et par actionscener det siste året som har gjort inntrykk på meg, og begge ble gjort av regissører som ikke pleier å lage actionfilm. *Drive* (2011) av Nicolas Winding Refn er nesten en dekonstruksjon av den amerikanske filmens helterolle, og myten rundt ham. Filmens første actionscene er en biljakt, der det de fleste kameravinkler er fra inn i bilen. Mens de fleste biljakter er filmet for det meste utenfor med enkelte reaksjonsbilder av skuespillerne som kjører, forlater vi ikke bilen før scenen er over. Klippingen er relativt sakt, og øker når scenen blir mer spennende. Kamera er forholdsvis rolig. Når det beveger seg er det enten som POV-bilder fra bilen, eller det simulerer at det er bilen som beveger seg. Hvis kamera ellers beveger seg, er det rolig og med en mening. Alt er veldig presist og klart.

De beste actionscener er ofte ikke bare actionscener, men spenningscener som utløses i action etter en spennende oppbygning. Brian De Palma er kjent for dette med actionscener i *The Untouchables* (1987) og *Carlito's Way* (1993), og Joel og Ethan Coen viste dette med *No Country for Old Men* (2007). Scenen der Llewelyn Moss blir jaget av Anton Chigurh er veldig spennende, og har det mye av det samme som *Drive*-eksempelet har. Begge bygger opp med spenning, og actiondelen er bare utløsningen. En biljakt senere i *Drive* viser Refn sitt eksempel på «chaos cinema». Det er hektisk og spennende, men det blir aldri uoversiktlig og frustrerende for seeren. Det er kameravinkler utenfor bilen som filmer fra bilrigger, og dette gjør at scenen har fart. Klipperytmen blir aldri veldig rask, og hvert bilde er klart og presist. Selv når det går raskt ser vi alt som skjer. Denne scenen viser at trengs ikke urolig kamera, nærbilder og veldig rask klipping for å skape kaos og spenning. Scenen avsluttes med et bilde av den kvinnelige passasjereren som ser redd ut i sakte film, før vi ser motstanderens bil falle i bakken, etter at den har blitt utmanøvrert av filmens helt, Driver. Begge disse bildene understreker actionscenen, og setter punktum for scenen på en kreativ måte. Dette er ikke noe dagens Hollywood-actionfilmer ofte gjør.

Actionscener trenger ikke bare bygges rundt spenning for å være effektive. I *Haywire* (2012) viser Steven Soderbergh hvordan slåsscener kan filmes og klippes på en klar og presis måte, med roligere klipping og med utsnitt som viser mer av bevegelsene. Teknikker som bevegende kamera, rask klipping og nærbilder er ikke nødvendige for å skape effektive actionscener, og kan ofte bli en krykke for mange regissører. Filmer blir ofte overklipper fordi det prøver å skaffe en energi, når det faktisk er scenens innhold som ikke har energi i seg selv. I *Haywire* filmes slåsscener med bildeutsnitt som varierer fra mediumbilde til totalbilde. Noen ganger også litt på avstand. Han filmer det slik kampsportbegivenheter blir filmet for tv. Man ser ikke mye nærbilder når sport blir filmet. Actionscenene i *Haywire* mangler kanskje litt av den visuelle slagkraften som enkelte nærbilde kan skape ved å vise hvordan enkelte slag treffer, og smertene til de som slåss. Det er relativt blodløst, og vi ser kun smertene av slåssingen på avstand, noe som frarøver oss litt av inntrykket. Andre regissører som viser andre måter og mer klassiske måter å gjøre actionscener på er Quentin Tarantino med *Death Proof* (2007) og *Kill Bill*-filmene (2003/2004), og David Cronenberg med *A History of Violence* (2005) og *Eastern Promises* (2007). Tarantino viser også hvordan 180° akselen kan brytes i *Death Proof* uten å skape

forvirring, men også hvor viktig det er å holde bilde litt lengre og bruke POV-bilder som gir scenen fart.

7.2.4 Hva nå? – Refleksjoner om actionscenens framtid

Jeg håper det siste jeg skrev er med å vise at det fortsatt er regissører som lager actionscener med klassisk stil. Selv om «chaos cinema» er dominerende i stor grad, har faktisk 3D vist at det kanskje er håp. Det er merkelig å si at en av de nyeste teknologiske innovasjonene kan være med å gjøre actionscener bedre. I bakomfilmen til *Transformers: Dark of the Moon* (2011) snakker Michael Bay og hans medarbeidere at 3D-kameraene er mye tyngre. Man kan ikke gjøre de raske kamerabevegelsene som Bay vanligvis gjør, samtidig har bildet så mye informasjon som øyet må venne seg til at rask klipping ikke fungerer. 3D gjør også at filmskapere må bruke bildets dybde for å få det beste ut av 3Den, og dette gjør at vi kan få interessante komposisjoner. Nå er 3D fortsatt på fornøyelsesparkstadiet der alt handler om å leke seg med det nye leketøyet, og bruke alt det er verd i markedsføringskampanjer. Når filmskapere forstår at dette ikke bare er et nytt leketøy og en attraksjon, men kan forbedre filmer og fortelle dem på en ny måte, kan resultatet bli interessant. Fortsatt er teknologien for tung til at det kan brukes effektivt i mindre filmer, og Real-3D er for det meste forbeholdt de store blockbusterne. Samtidig brukes postkonvertert 3D som bare en gimmik og en grunn for å øke billettprisen. Når de finner ut hvordan det kan gjøres bra og effektivt, kan det muligens forandre filmen.

Det kan også komme en asiatisk innflytelse til Hollywood. Flere av Koreas mest kjente regissører holder på å lage Hollywood-film. Det blir spesielt interessant å følge Kim Jee-Woon som regisserer Arnold Schwarzenegger i *The Last Stand*. Filmene hans har stiliserte med en voldelig estetikk. Samtidig er de også regisert med en klarhet og presisjon i actionscenene på samme tid som kaos skapes. Det blir interessant å se om hans stil blir kompromittert, og mer lik dagens Hollywood-stil, eller om han får lov å beholde sin stil. Det er også flere regissører som lager rett-på-video-filmer som har en mer klassisk actionstil, er kombinerer klassisk stil med den håndholdte stilen. Det finnes også kvalitetsblockbustere som ikke bare handler om de nyeste visuelle effekter og store actionscener, men det er langt i mellom dem.

Litteraturliste:

Altman, Rick (1999): *Film/Genre*, British Film Institute: London

Bazin, André (1967): *What is Cinema? Volume 1*, University of California Press: Berkeley, Los Angeles and London

Bhaska, Ira (2004): "Historical Poetics, Narrative, and Interpretation". I: Miller, Toby & Stam, Robert: *A Companion To film Theory*, Blackwell Publishing Ltd: UK

Bordwell, David (2005): *Figures traced in Light – On Cinematic Staging*, University of California Press: Berkeley and Los Angeles, California

Bordwell, David (2006): *The Way Hollywood Tells it – Story and Style in Modern Movies*, University of California Press: Berkeley and Los Angeles, California

Bordwell, David (2008): *Poetics of Cinema*, Routledge: New York

Bordwell, David (2011a): *Planet Hong Kong*

Bordwell, David & Thompson, Kristin & Staiger, Janet (1985): *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. Routledge & Kegan Paul: London

Bordwell, David & Thompson, Kristin (2003): *Film History – An Introduction*, McGraw-Hill: New York

Bordwell, David & Thompson, Kristin (2008): *Film Art – An Introduction*, McGraw-Hill: New York

Donovan, Barna William (2008): *The Asian Influence on Hollywood Action Film*, McFarland & Company, Inc: Jefferson, North Carolina, and London

Galloway, Alexander R. (2006): *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press: Minneapolis

Grodal, Torben Kragh (1997): *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition*, Clarendon: Oxford

Gunning, Tom (2006): "The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde." I: Wanda Stauven, red.: *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press: Amsterdam

Hall, Sheldon & Neale, Steve (2010): *Epics, Spectacles and Blockbusters*, Wayne State University Press: Detroit, Michigan

Hayward, Susan (2000): *Cinema Studies: the key concepts*, Routledge: London

Heard, Christopher (2000): *Ten Thousand Bullets: The Cinematic Journey of John Woo*, Lone Eagle Publishing: Los Angeles

Hunt, Leon (2004): "The Hong Kong/Hollywood Connection: Stardom and Spectacle In Transnational Action Cinema". I: Yvonne Tasker, red.: *Action and Adventure Cinema*, Routledge: New York

Jacob, Jason (2000): "Gunfire" I: José Arroyo, red.: *Action/spectacle cinema: a sight and sound reader*, BFI Publishing: London

King, Geoff (2000): *Spectacular Narratives – Hollywood in the Age of the Blockbuster*, I.B. Tauris & Co Ltd: New York

King, Geoff (2002): *New Hollywood Cinema – An Introduction*, Columbia University Press: New York

Langford, Barry (2005): *Film Genre: Hollywood and Beyond*, Edinburgh University Press Ltd: Scotland

Langford, Barry (2010): *Post-Classical Hollywood*, Edinburgh University Press Ltd: Scotland

Levy, Emanuel (1993): "Hard Target" review of *Hard Target*" I: *Variety*, 31 August 1993:38

Lichtenfeld, Eric: *Action Speaks Louder – Violence, Spectacle and the American Action Movie*, Wesleyan University Press: United States of America

McCarthy, Todd (1998): "Noisy 'Armageddon' Plays 'Con' Game" I: *Variety*, 29 June-12 July 1998: 38

- Miller, Mark Crispin (1990): *Seeing Through Movies*, Pantheon Books: New York
- Neal, Steve (2000): *Genre and Hollywood*, Routledge: London
- Neale, Steve (2003): "Questions of Genre" I: Barry Keith Grant, red.: *Film Genre Reader III*, University of Texas Press: Austin, Texas
- Prince, Stephen (1998): *Savage Cinema – Sam Peckinpah and the Rise of Ultraviolent Movies*, University of Texas Press: United States of America
- Romao, Tico (2004): "Guns and Gas: Investigating the 1970s Car Chase Film". I: Yvonne Tasker, red.: *Action and Adventure Cinema*, Routledge: New York
- Rudolph, Eric (1996): "The Rock Offers No Escape" I *American Cinematographer*, 77, no.6 June 1996:65
- Salt, Barry (1992): *Film Style & Technology: History & Analysis*, Starword: England
- Sharivor, Steven (2010): *Post Cinematic Affect*, O-Books: UK
- Stam, Robert (2000): *Film Theory – An Introduction*, Blackwell Publishing: UK
- Wyatt, Justin (1994): *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*, University of Texas Press: Austin
- Yang, Jeff (2003): *Once Upon a Time In China: A Guide to Hong Kong, Taiwanese, and Mainland Chinese Cinema*, Atria Books: New York

Internettartikler:

- Barber, Lynden (2010): "Sound and fury" i *The Australian* 30.10.2010
<http://www.theaustralian.com.au/arts/sound-and-fury/story-e6frg8n6-1225943653835>
- Bordwell, David (2007): "Unsteadicam Chronicles" i *Observations on film art* 17.08.2007
<http://www.davidbordwell.net/blog/2007/08/17/unsteadicam-chronicles/>
- Bordwell, David (2007): "[insert your favorite Bourne pun here] i *Observations on film art* 30.08.2007
<http://www.davidbordwell.net/blog/2007/08/30/insert-your-favorite-bourne-pun-here/>

Bordwell, David (2010): “Bond vs. Chan: Jackie shows how it’s done” i *Observations on film art*
15.09.2010 <http://www.davidbordwell.net/blog/2010/09/15/bond-vs-chan-jackie-shows-how-its-done/>

Bordwell, David (2011b): “Planet Hong Kong: The dragon dances” i *Observations on film art*
14.11.2011 <http://www.davidbordwell.net/blog/2011/01/14/planet-hong-kong-the-dragon-dances/>

Emerson, Jim (2011): “In the Cut, Part II: A Dash of Salt” i *Scanners: Blog* 13.09.2011
http://blogs.suntimes.com/scanners/2011/09/in_the_cut_part_ii_a_dash_of_s.html

Stork, Matthias (2011): “Chaos Cinema: The decline and fall of action filmmaking” i *Press Play*
22.08.2011

http://blogs.indiewire.com/pressplay/video_essay_matthias_stork_calls_out_the_chaos_cinema

Thompson, Anne (2007): “Greengrass brings auds into picture” i *Variety* 3.08.2007
<http://www.variety.com/article/VR1117969675?refCatId=2508>

Nettsider:

www.boxofficemojo.com

www.imdb.com

www.rottentomatoes.com

www.wictionary.com

Filmografi:

10 to Midnight, J. Lee Thompson (1983)

1984, Michael Radford (1984)

300, Zack Snyder (2006)

48 Hrs., Walter Hill (1982)

A Better Tomorrow, John Woo (1986)

A Better Tomorrow II, John Woo (1987)

A Better Tomorrow III: Love and Death in Saigon, Tsui Hark (1989)

A History of Violence, David Cronenberg (2005)

Above the Law, Andrew Davis (1988)

Abyss, The, James Cameron (1989)

Adventures of Robin Hood, The, Michael Curtiz (1938)

Alfie, Lewis Gilbert (1966)

Alien, Ridley Scott (1979)

Aliens, James Cameron (1986)

Armageddon, Michael Bay (1998)

Avatar, James Cameron (2009)

Bad Boys, Michael Bay (1995)

Bad Boys II, Michael Bay (2003)

Badlands, Terrence Malick (1971)

Batman Begins, Christopher Nolan (2005)

Battle of Algiers, Gillo Pontecorvo (1966)

Behind Enemy Lines, John Moore (2001)

Ben-Hur, William Wyler (1959)

Beverly Hills Cop, Martin Brest (1984)

Beverly Hills Cop II, Tony Scott (1987)

Big Brawl, The, Robert Clouse (1980)

Big Hit, The, Kirk Wong (1998)

Birth of a Nation, D.W. Griffith (1915)

Black Belt Jones, Robert Clouse (1974)

Black Dynamite, Scott Sanders (2009)

Black Hawk Down, Ridley Scott (2001)

Black Mask, Daniel Lee (1996)

Black Samurai, Al Adamson (1977)

Blade 2, Guillermo del Toro (2002)

Bloody Sunday, Paul Greengrass (2002)

Bonnie and Clyde, Arthur Penn (1967)

Bound, Andy and Larry Wachowski (1995)

Bourne Identity, The, Doug Liman (2002)

Bourne Supremacy, The, Paul Greengrass (2004)

Bourne Ultimatum, The, Paul Greengrass (2007)

Brannigan, Douglas Hickox (1975)

Bring Me The Head of Alfredo Garcia, Sam Peckinpah (1974)

Broken Arrow, John Woo (1996)

Bulletproof Monk, Paul Hunter (2004)

Bullitt, Peter Yates (1968)

Butch Cassidy and the Sundance Kid, George Roy Hill (1969)

Cannonball Run, The, Hal Needham (1981)

Captain America, Joe Johnston (2011)

Carlito's Way, Brian De Palma (1993)

Centurion, Neil Marshall (2010)

City on Fire, Ringo Lam (1987)

Charlie's Angels, McG (2000)

Children of Men, Alfonso Cuarón (2006)

Chinatown, Roman Polanski (1974)

Citizen Kane, Orson Welles (1941)

City of God, Fernando Meirelles (2002)

Cleopatra, Joseph L. Mankiewicz (1963)

Cliffhanger, Renny Harlin (1993)

Cobra, George P. Cosmatos (1985)

Code of Silence, Andrew Davis (1985)

Commando, Mark L. Lester (1985)

Con Air, Simon West (1997)

Corruptor, James Foley (1999)

Cradle 2 the Grave, Andrzej Bartkowiak (2003)

Crank: High Voltage, Mark Neveldine og Brian Taylor (2009)

Cross of Iron, Sam Peckinpah (1978)

Crouching Tiger, Hidden Dragon, Ang Lee (2000)

Crowe, The, Alex Proyas (1994)

Dark Knight, The, Christopher Nolan (2008)

Dawn of the Dead, Zack Snyder (2004)

Dead Pool, The, Buddy Van Horn (1988)

Death Proof, Quentin Tarantino (2007)

Death Wish, Michael Winner (1974)

Déjà vu, Tony Scott (2006)

Delta Force, The, Menahem Golan (1986)

Desperado, Robert Rodriguez (1995)

Die Another Day, Lee Tamahori (2002)

Die Hard, John McTiernan (1988)

Die Hard 2, Renny Harlin (1990)

Dirty Dozen, The, Robert Aldrich (1967)

Dirty Harry, Don Siegel (1971)

Dirty Mary Crazy Larry, John Hough (1974)

District 9, Neill Blomkamp (2009)

Domino, Tony Scott (2005)

Doom, Andrzej Bartkowiak (2005)

Double Team, Tsui Hark (1997)

Dr. No, Terence Young (1962)

Dr. Stangelove: How I Stopped Worrying and Love the Bomb, Stanley Kubrick (1964)

Drive, Nicolas Winding Refn (2011)

Duel, Steven Spielberg (1971)

Earthquake, Mark Robson (1974)

Easy Rider, Dennis Hopper (1969)

Eastern Promise, David Cronenberg (2005)

Enemy of the State, Tony Scott (1998)

Enforcer, The, James Fargo (1976)

Enter the Dragon, Robert Clouse (1973)

Equilibrium, Kurt Wimmer (2002)

Expendables, The, Sylvester Stallone (2010)

Face/Off, John Woo (1997)

Fan, The, Tony Scott (1996)

Fearless, Ronny Yu (2008)

Fire of Conscious, Dante Lam (2010)

Firewalker, J. Lee Thompson (1986)

First Blood, Ted Kotcheff (1982)

Fist of Legend, Gordon Chan (1994)

Forbidden Kingdom, The, Rob Minkoff (2008)

French Connection, The, William Friedkin (1971)

Friday The 13th 3D, Steve Miner (1982)

From Russia With Love, Terence Young (1963)

Fugitive, The, Andrew Davis (1993)

Gamer, Mark Neveldine og Brian Taylor (2009)

Gator, Burt Reynolds (1976)

Gauche, The, F. Richard Jones (1927)

Getaway, The, Sam Peckinpah (1972)

Ghostbusters, Ivan Reitman (1984)

Ghost Riders: The Spiritis Within, Mark Neveldine og Brian Taylor (2012)

Gladiator, Ridley Scott (2000)

Godfather, The, Francis Ford Coppola (1972)

Godzilla, Roland Emmerich (1998)

Goldfinger, Guy Hamilton (1964)

Gone with the Wind, Victor Fleming (1939)

Graduate, The, Mike Nichols (1967)

Green Hornet, The (tv-serie), George W. Trendle (1966)

Green Zone, Paul Greengrass (2010)

Hard Boiled, John Woo (1992)

Hard Target, John Woo (1993)

Hard to Kill, Bruce Malmuth (1990)

Haywire, Steven Soderbergh (2012)

Heat, Michael Mann (1995)

High Sierra, Raoul Walsh (1941)

Highlander, Russell Mulcahy (1986)

Hire: Beat the Devil, The, Tony Scott (2002)

Hooper, Hal Needham (1978)

Hurt Locker, The, Kathryn Bigelow (2008)

In Hell, Ringo Lam (2003)

Inception, Christopher Nolan (2010)

Incredible Hulk, The, Louis Leterrier

Independence Day, Roland Emmerich (1996)

Indiana Jones and the Temple of Doom, Steven Spielberg (1984)

Intolerance, D.W. Griffith (1916)

Invasion U.S.A., Joseph Zito (1985)

Iron Clad, Jonathan English (2011)

Iron Man, Jon Favreau (2008)

Iron Monkey, Yuen Woo-ping (1993)

Italian Job, The, F. Gary Gray (2003)

Island, The, Michael Bay (2005)

Jaws, Steven Spielberg (1975)

Jaws 3-D, Joe Alves (1983)

JCVD, Mabrouk El Mechri (2008)

Jurassic Park, Steven Spielberg (1993)

Kill Bill Vol.1, Quentin Tarantino (2003)

Kill Bill Vol.2, Quentin Tarantino (2004)

Killer, The, John Woo (1989)

Killer Elite, Sam Peckinpah (1975)

King Solomon's Mines, Compton Bennett and Andrew Marton (1950)

Kingdom, The, Peter Berg (2007)

Kiss of the Dragon, Chris Nahon (2001)

Knock Off, Tsui Hark (1998)

Lady In The Lake, Robert Montgomery (1947)

Last Starfighter, The, Nick Castle (1984)

Left Handed Gun, The, Arthur Penn (1958)

Legend of Guardians: The Owls of Ga'Hoole, Zack Snyder (2010)

Lethal Weapon, Richard Donner (1987)

Lethal Weapon 2, Richard Donner (1989)

Lethal Weapon 4, Richard Donner (1998)

Licence to Kill, John Glen (1989)

Limey, The, Steven Soderbergh (1999)

Lineup, The, Don Siegel (1958)

Live and Let Die, Guy Hamilton (1973)

Long Kiss Goodnight, The, Renny Harlin (1996)

Magnum Force, Ted Post (1973)

Man on Fire, Tony Scott (2004)

Manhattan, Woody Allen (1979)

Matrix, The, Andy og Larry Wachowski (1999)

Matrix: Reloaded, The, Andy og Larry Wachowski (2003)

Matrix: Revolutions, The, Andy og Larry Wachowski (2003)

Maximum Risk, Ringo Lam (1996)

McQ, John Sturges (1974)

Medallion, The, Gordon Chan (2003)

Memento, Christopher Nolan (2000)

Men In Black, Barry Sonnenfeld (1997)

Missing In Action, Joseph Zito (1984)

Mission Impossible 2, John Woo (2000)

Money Talks, Brett Ratner (1997)

Murphy's Law, J. Lee Thompson (1986)

Natural Born Killers, Oliver Stone (1994)

Near Dark, Kathryn Bigelow (1987)

No Country for Old Men, Joel og Ethan Coen (2007)

Nokas, Eric Sjolberg (2010)

Nomads, John McTiernan (1986)

North by Northwest, Alfred Hitchcock (1959)

On Her Majesty's Secret Service, Peter Hunt (1969)

Once Upon A Thief, John Woo (1990)

Once Upon A Thief, John Woo (1996)

Once Upon a Time In China, Tsui Hark (1990)

One, The, James Wong (2001)

Our Hospitality, Buster Keaton (1923)

Outlaw Josey Wales, The, Clint Eastwood (1976)

Pawnbroker, The, Sidney Lumet (1964)

Paycheck, John Woo (2003)

Pearl Harbor, Michael Bay (2001)

Point Blank, John Boorman (1967)

Point Break, Kathryn Bigelow (1991)

Police Story, Jackie Chan (1985)

Poseidon Adventure, The, Ronald Neame (1972)

Predator, John McTiernan (1987)

Prestige, The, Christopher Nolan (2006)
Professionals, The, Richard Brooks (1966)
Protector, The, James Glickenhaus (1985)
Psycho, Alfred Hitchcock (1960)
Quantum of Solace, Marc Foster (2008)
Quo Vadis, Mervyn LeRoy (1951)
Raiders of the Lost Ark, Steven Spielberg (1981)
Raising Arizona, Joel Coen (1987)
Rambo, Sylvester Stallone (2008)
Rambo: First Blood Part II, George P. Cosmatos (1985)
Replacement Killers, Antonie Fuqua (1998)
Replicant, Ringo Lam (2001)
Reservoir Dogs, Quentin Tarantino (1992)
Resident Evil, Paul W.S. Anderson (2002)
Robocop, Paul Verhoeven (1987)
Rock, The, Michael Bay (1996)
Rocky III, Sylvester Stallone (1982)
Romeo Must Die, Andrzej Bartkowiak (2000)
Ronin, John Frankenheimer (1998)
Rush Hour, Brett Ratner (1998)
Salt, Phillip Noyce (2010)
Saving Private Ryan, Steven Spielberg (1998)
Seven Samurai, Akira Kurosawa (1954)
Shanghai Noon, Tom Dey (2000)
Shanghai Knights, David Dobkin (2003)

Smokey and the Bandit, Hal Needham (1977)

Spartacus, Stanley Kubrick (1960)

Speed, Jan de Bont (1994)

Spy Game, Tony Scott (2001)

Star Wars, George Lucas (1977)

Star Wars: Episode I – The Phantom Menace, George Lucas (1999)

Stargate, Roland Emmerich (1994)

Starship Troopers, Paul Verhoeven (1997)

Straw Dogs, Sam Peckinpah (1971)

Streets of Fire, Walter Hill (1984)

Sucker Punch, Zack Snyder (2011)

Sudden Impact, Clint Eastwood (1983)

Superman, Richard Donner (1978)

Swordfish, Dominic Sena (2001)

Tango & Cash, Andrei Konchalovsky (1989)

Taking of Pelham 1 2 3, The, Tony Scott (2009)

Taxi Driver, Martin Scorsese (1976)

Terminator, The, James Cameron (1984)

Terminator 2: Judgment Day, James Cameron (1991)

Terminator 3: Rise of the Machines, Jonathan Mostow (2003)

Thorn Curtain, Alfred Hitchcock (1966)

Thief, Michael Mann (1981)

Three Kings, David O. Russell (1999)

Top Gun, Tony Scott (1986)

Towering Inferno, The, John Guillermin (1974)

Transformers, Michael Bay (2007)

Transformers Revenge of the Fallen, Michael Bay (2009)

Transformers Dark of the Moon, Michael Bay (2011)

True Romance, Tony Scott (1993)

Tuxedo, The, Kevin Donovan (2002)

Ultraviolet, Kurt Wimmer (2006)

Underworld, Len Wiseman (2003)

United 93, Paul Greengrass (2006)

Universal Soldier: The Return, Mic Rodgers (1999)

Unleashed, Louis Leterrier (2005)

Unstoppable, Tony Scott (2010)

Untouchables, The, Brian De Palma (1987)

U-Turn, Oliver Stone (1997)

Vanishing Point, Richard C. Sarafian (1971)

Watchmen, Zack Snyder (2009)

Way of the Dragon, Bruce Lee (1972)

White Lightning, Joseph Sargent (1973)

Wild Bunch, The, Sam Peckinpah (1969)

Willow, Ron Howard (1988)

Wind and the Lion, The, John Milius (1975)

Wizard of Oz, The, Victor Fleming (1939)

ⁱ Se her http://blogs.indiewire.com/pressplay/video_essay_matthias_stork_calls_out_the_chaos_cinema. Dette video essayet skapte stor debatt, mange var enige, mens andre kom med mot argumenterende essay. Dette tiltrakk også oppmerksomheten til kinematograf John Baily som driver en blog hos *The American Society of Cinematographers*.

Les hans mening og intervju med Matthias Stork her: <http://www.theasc.com/blog/2011/11/07/matthais-stork-chaos-cinema-classical-cinema-part-one/>

ⁱⁱ En interessant internett artikkel om dette er tre deler artikkel skrevet i stemmen til Hulken, selv om den er skrevet litt redjerson som Hulken har den en akademisk retorikk, og det hjelper at den er skrevet sammen med britisk kinematografer Tom Townend (*Attack of the Block* (2011)): <http://filmcrithulk.wordpress.com/2011/09/13/hulk-explain-action-scenes-with-special-guest-tom-townend-day-1-of-3/>, <http://filmcrithulk.wordpress.com/2011/09/14/hulk-explains-action-scenes-action-strikes-back-with-special-guest-tom-townend-day-2-of-3/>, <http://filmcrithulk.wordpress.com/2011/09/15/hulk-explain-action-scenes-return-of-the-action-now-with-more-ewoks-with-special-guest-tom-townend-day-3-of-3/>

ⁱⁱⁱ ⁱⁱⁱ 20th Century-Fox, Columbia, Paramount, MGM, Universal, Warner Bros og Disney. Det kan være at United Artist også regnes med og kanskje Disney utgår, Barry Langford spesifiserer ikke hvem de sju store er, og i Film History nevner David Bordwell at det var 8 store (Bordwell 2003) .

^{iv} Se David Bordwells *Planet Hong Kong* (2011), og det han skriver om Segment Klipping.

^v David Bordwell beskriver enn whammy (eller whammo) som et utbrudd av fysisk action, settet inn for å unngå at det blir bare en rekke med dialog scener, de skal komme ca. hvert tiende minutt (Bordwell 2006:112). Manusforfatter Steven DeSouza (*Commando* (1985), *Die Hard* (1988)) sier at whammy har blitt brukt siden 50-tallet (Lichtenfeld 2007:345).

^{vi} I 80-talls slasher-filmer var det ofte en heltinne som måtte slåss mot morderen eller monsteret i slutten, og hun var ofte en jomfru, og fikk kalle navnet «final girl» av Carol Clover. I science fiction horror/action-filmer som *Alien* (1979) og *The Terminator* (1984), var det litt mer nyansert og karakterer som Ellen Ripley og Sarah Connor gikk fra å være feminine kvinner, til å bli maskuline og tøffe i oppfølgerne. De gikk begge gjennom en skrekkelig prosess som gjorde de tøffere. *Predator* er forskjellig fra disse to filmene, ettersom filmen begynner med en gruppe med menn som allerede er tøffe og maskuline soldater. Altså den bryter med tidligere science-fiction/horror/action-filmer som *Aliens* og *The Terminator*.

^{vii} Det er mer på grunn av second unit regissør Craig R. Baxley som først filmet scenene, men McTiernan var ikke fornøyd med deres statiske stil og bruk av sakte film og filmet en del selv som er etter min mening mer energisk (dette var Baxley sin siste film som second unit regissør før han gikk over til å regissere sine egne actionfilmer).^{vii}

^{viii} Double Team har en 4,2 karakterer av 10 på imdb.com, mens Knock Off har en 4,3 karakter og kritiker gjennomsnittet på rottentomatoes.com er ikke noe bedre med 11% og 8% positive anmeldelser.

^{ix} På 70-tallet var det også flere Hong Kong-filmer som *A Touch of Zen* (1971) som brukte wire, men det var Tsui Hark som tok den tilbake til Hong Kong, og fikk æren av å gjøre det populært.

^x Se for eksempel på hans filmer på imdb.com eller boxofficemojo.com.

^{xi} Se <http://www.davidbordwell.net/blog/2007/08/17/unsteadicam-chronicles/>

^{xii} Det er ingen som helt vet hvor uttrykket Bayhem originalt kom fra. Jeg husker jeg leste det i en anmeldelse av *The Island* (2005), og i Urban Dictionary kom en definisjon opp i 2007. Definisjonen der er: “The cinematic conceit of blowing shit up on a large scale, in slow motion and (usually) at sunset.” Bayhem er et uttrykk som Michael Bay også har begynt å bruke selv, og det er også hans kallenavn.

^{xiii} Ettersom Mark Neveldine og Brian Taylor blir kreditert i filmene sine som Neveldine/Taylor vil jeg referer til dem slikt.

^{xiv} Mens *Gamer* var filmet med det litt mer avanserte kamera Red One, er *Crank: High Voltage* filmet med vanlige digital kamera som du finner i butikken, og dette utnyttet de ved å kaste dem rundt og gjøre det du ikke kan med et større kamera (Shaviro 2010:178).

Vedlegg: Bilder

2.1

Bilde 1-3: Noen utsnitt fra *Our Hospitality*:



Bilde 4-5: Buster Keaton og Jackie Chan henger i hvert sitt klokkeårn:



2.2

Bilde 6-15: Ti utsnitt fra slutten av duellen mellom Robin Hood og Sir Guy



2.3

Bilde 16-17: Utsnitt som viser hvordan *Spartacus* brukte widescreen-formatet:



3.3

Bilde 18-19: *Bonnie and Clydes* slutt:



3.4

Bilde 20-23: *Bring Me The Head of Alfredo Garcia*, Warren Oates skyter en mann i normal temp, mens mannen faller i sakte film, Oates stoppe å skyte, og neste bilde så fortsetter han å falle:



3.6

Bilde 24-25: *The Lineup*



Bilde 26-29: *Bullitt* viser hvordan sette skuespillere troverdig inn i en biljakt.



Bilde 30-33: *The French Connection*, og eksempler på POV-bilder på til fots og med bil:





4.2

Bilde 34-35: *Lethal Weapon*



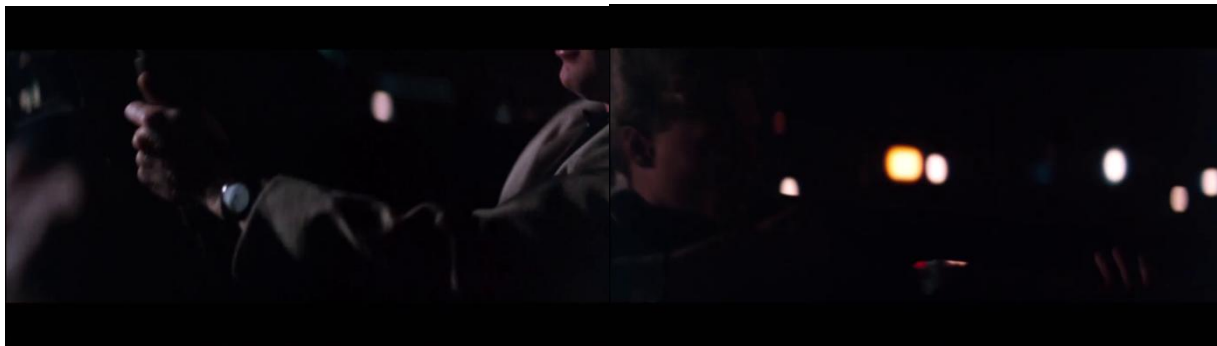
Bilde 36-37: Mel Gibson løper i et ultratotalutsnitt:



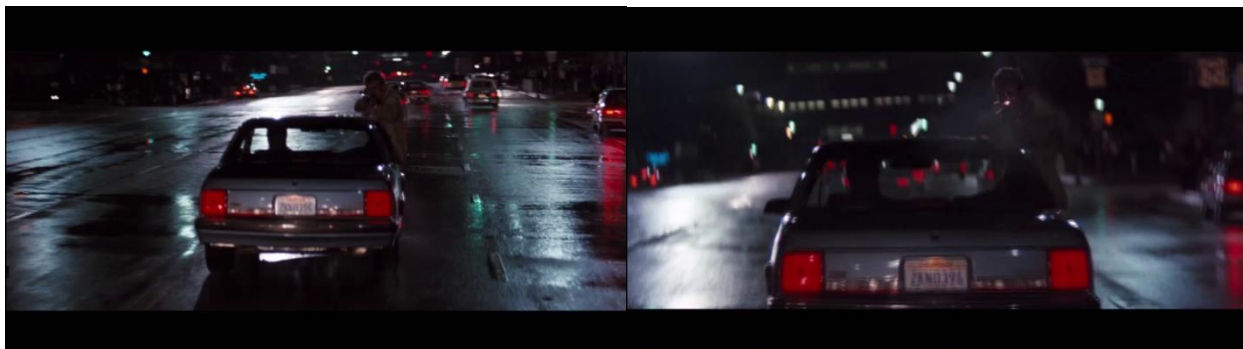
Bilde: 38-41 Slåsskamp mellom Riggs og Mr. Joshua:



Bilde 42-45: Kamera tilter opp sammen med en skurk i *Lethal Weapon 2*:



Etter et par reaksjonsbilder av Riggs og Murtaugh får vi dette:



Bilde 46-50: *Die Hard 2*, og fetisjering av døden:



4.3

Bilde 51-55: 35 sekunders tagging i *Predator*:



Bilde 56-58: *Die Hard*. Først et ultratotalbilde av to skurker som skyter, før kamera panorerer bort til John McClane som prøver å unngå å bli skutt, før kamera flyttes opp til Karl som kommer mot Mclane:



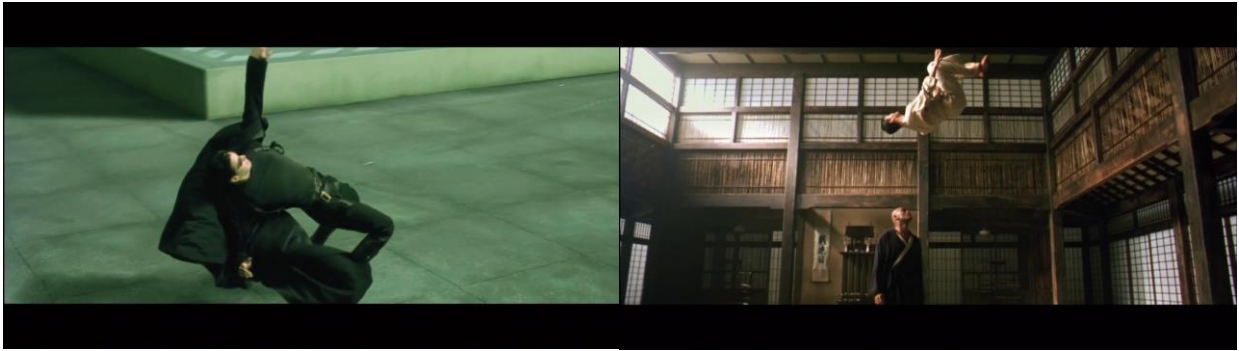
5.2.1

Bilde 59-62: Symbolikk, «Mexican Standoff» og akrobatikk i John Woos filmer:



5.3

Bilde 63-66: Bullet-time og wire-fu i *The Matrix*:

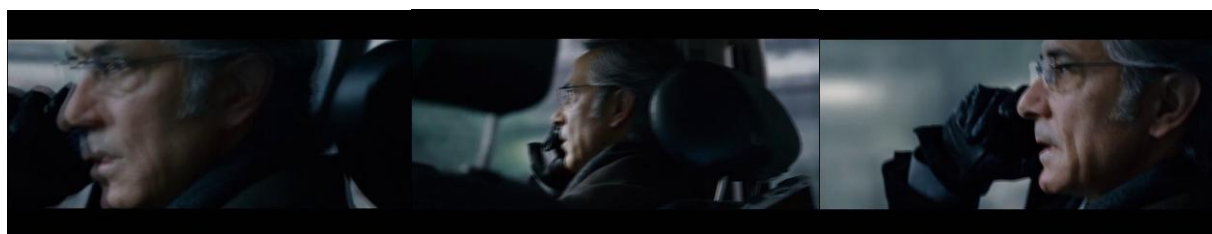


6.2

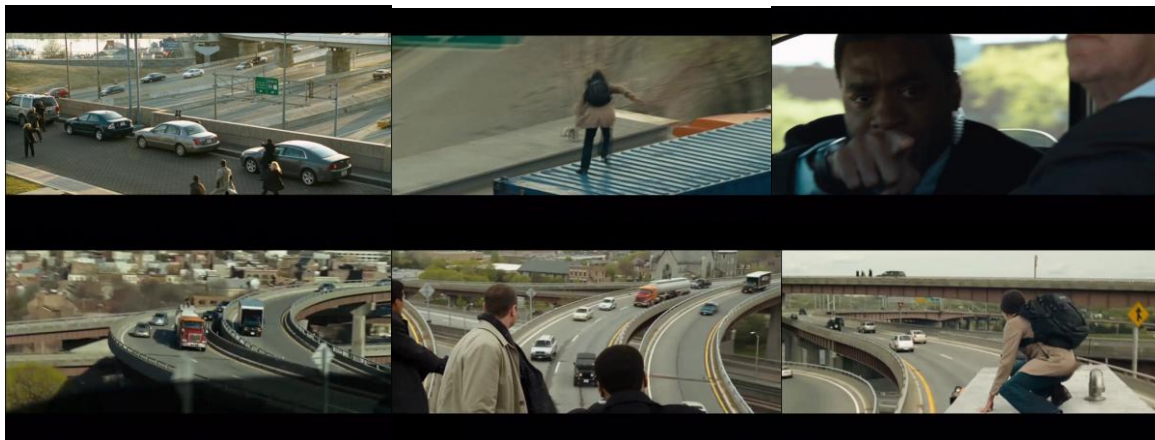
Bilde 67-70: Diverse utsnitt i *The Bourne Ultimatum*:



Bilde 71-73: Tre nærbilder på rad av samme karakter. Litt overkill?

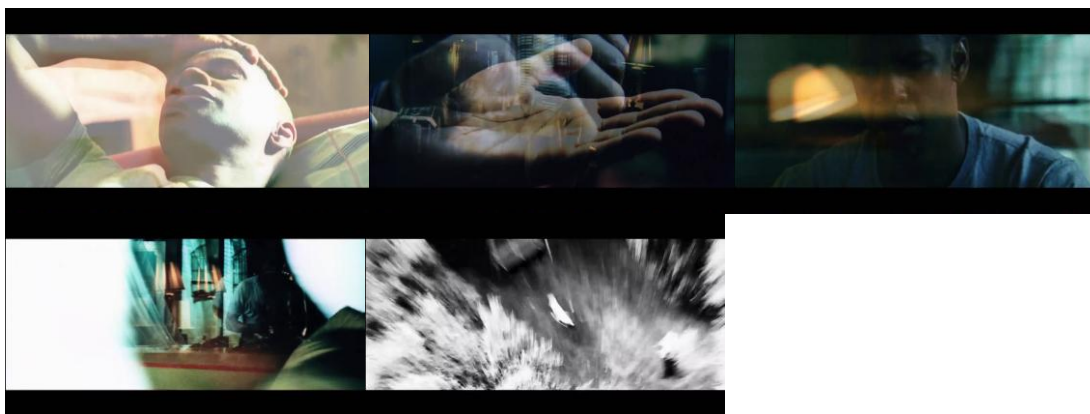


Bilde 74-79: Forskjellige utsnitt, og bruken av blikkretning og vekselklipping i *Salt*.



6.3

Bilde 80-89: Stilen i *Man on Fire* viser den indre uro:



Ulike virkemidler blir brukt for å vise hvordan karakteren oppfatter hva som skjer:

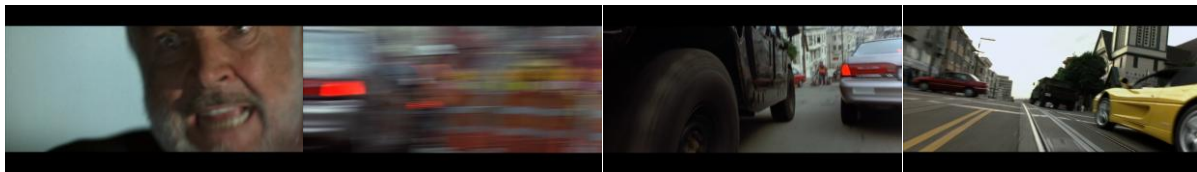


Bilde 90-95: Bruk av ulike farge filter og dobbelt eksponering i *Domino*:



6.4

Bilde 96-99: Utsnitt fra *The Rock*:



Bilde 100-101: Roboter i saktefilm og solnedgang i *Transformers*:



6.5

Bilde 102-105: Snyder bruker CGI i *Sucker Punch*, for å få det til å se ut som en lang tagging ved å bruke refleksjoner på robotene:

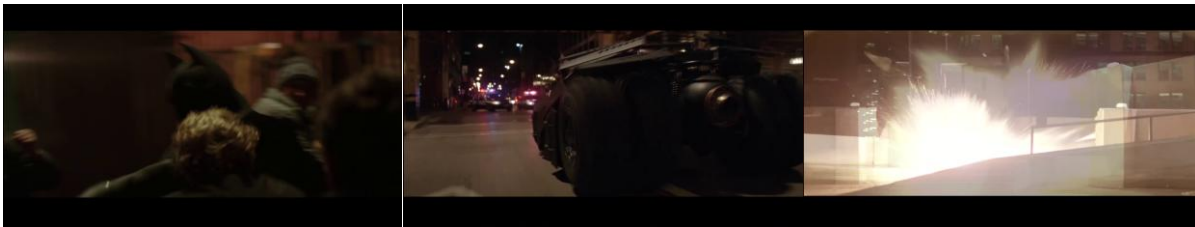


Bilde 106-108: Sakte film og klar koreografi i *Watchmen*:



6.6

Bilde 109-111: Impresjonistisk koreograferte slåsskamper, og klipp som er nesten for raskt til å merke i *Batman Begins*:



6.7

Bilde 112-14: *Gamer* og sin dataspill estetikk:

