



På godt og veldig vondt

- En studie av nyekstremismen i europeisk kunstfilm.

av
Øystein Egge

Masteroppgave i Film- og fjernsynsvitenskap FIF3009/1
Avdeling for samfunnsvitenskap
Høgskolen i Innlandet, studiested Lillehammer
Vår 2018

Forord

Siden jeg valgte meg inn på studieretningen som i 2010 het film- og fjernsynsvitenskap, har mitt hovedprosjekt vært å forstå filmer som man kjenner på kroppen. At et visuelt medium kan påvirke meg på så mange ulike måter, både intellektuelt og kroppslig har alltid forbløffet meg. Denne oppgaven har marinert i snart et tiår, noen av refleksjonene stammer fra starten, og noen fra slutten av 2010-tallet - og feltet har endret seg underveis. Premisset for denne oppgaven har lenge befunnet seg i en rundkjøring med stadig nye avkjøringer. Fenomenet den tar utgangspunkt i har i løpet av de årene jeg har studert det, vært i stadig endring. Det er vanskelig å skrive om noe som er i konstant utvikling, en gang må man sette ned foten og bestemme «her er feltet *nå*, og her er utgangspunktet mitt». Det har vært en utfordrende prosess, da jeg synes det er svært mange spennende perspektiver innen det feltet jeg skal se nærmere på.

Jeg vil takke min veileder Søren Birkvad for tålmodigheten, min mor for omtanken, Ingrid Rommetveit for tilbakemeldinger i en hektisk periode, lærerne ved Høgskolen i Lillehammer for genuin interesse for oppgaven, og ikke minst Eivind Nordengen for samtaler, samarbeid og tilbakemeldinger gjennom en årrekke. Jeg vil også takke Lillehammer Filmklubb og Lillehammer Kino for å gjøre studietiden informativ og givende.

Denne er dedikert til forside-maker og støttespiller Karoline Hovsengen.

Innholdsfortegnelse

Forord.....	1
Kapittel 1: Introduksjon.....	4
Problemstilling	7
Metode	9
Organisering av oppgaven	11
Analyseobjekter	15
Kapittel 2: Kulturhistorisk/filmhistorisk bakteppe	17
Begrepshistorie: Nyekstremismen	17
James Quandts polemikk.....	19
Fra Quandt til noe nytt og europeisk	22
Hvorfor ubehag, hvorfor nå?	26
Kunstfilmen og nyekstremismen	30
David Bordwell og filmkunsten	30
Generelt om kunstfilmen.....	31
Markedsføring og legitimering av den ekstreme filmen	36
Nyekstremismen, et (meta)modernistisk prosjekt?	39
Modernismen.....	39
Metamodernisme	41
Episk grusomhet	44
Det Episke Teater	44
Grusomhetens Teater.....	46
Refleksjon og sanselighet	47
Kapittel 3: Filmanalytisk teori.....	49
Kognitiv filmanalytisk tradisjon	49
Stil og følelser, Greg M. Smiths stemningstilnærming	52
Murray Smiths sympatiststruktur	53
Artefaktfølelser	54
Fenomenologi	56
Mening.....	59
Meningsnivåer.	60
Problematisk meningsdannelse i nyekstremismen?	61
Etikk og estetikk	63

Kapittel 4: Funny Games: en voldsfilm mot voldsfilm?	66
Introduksjon til analysen	66
Om Michael Haneke og Funny Games	67
Markedsføring og mottakelse.....	69
Skjennepreken i sjangerdrakt	72
Synopsis	73
Karakterene:.....	75
Antagonistenes funksjon	75
Protagonistenes funksjon	78
Ekstreme aspekter	79
Sjanger/brudd	79
Ekstreme virkemidler	82
Budskap og konklusjon	85
Kapittel 5: Irreversibel: Provokasjon for provokasjonens skyld?	89
Om filmen.....	90
Sjangerflørt	91
Ekstrem virkemiddelbruk.....	92
Stemmingsskapende kameraføring.....	92
Lyden	96
Budskap og konklusjon	98
Avslutning: Nyekstremismen – På godt, og veldig vondt	101
Kilder:	106
Filmografi:	110
Appendiks 1: Europeiske nyekstreme filmer.....	112
Appendiks 2: Topplister med Funny Games og Irreversibel	114

Kapittel 1: Introduksjon

... someone who is perennially surprised that depravity exists, who continues to feel disillusioned (even incredulous) when confronted with evidence of what humans are capable of inflicting in the way of gruesome, hands-on cruelties upon other humans, has not reached moral or psychological adulthood. No one after a certain age has the right to this kind of innocence, of superficiality, to this degree of ignorance, or amnesia. There now exists a vast repository of images that make it harder to maintain this kind of moral defectiveness. Let the atrocious images haunt us. Even if they are only tokens, and cannot possibly encompass most of the reality to which they refer, they still perform a vital function. The images say: This is what human beings are capable of doing -may volunteer to do, enthusiastically, self-righteously. Don't forget (Sontag, 2003, s. 114-115).

De senere årene, eller egentlig fra min egen formative tid som filmelskende tilskuer, har det i samtiden (min periode startet på slutten av 90-tallet) vært noen filmer som har blitt pitchet for meg som «den der er helt syk» eller «det er det drøyeste jeg har sett». En pervers nysgjerrighet var kanskje det første som fikk meg til å oppsøke disse filmene, men deres evne til å skape voldsomme reaksjoner hos meg var det som gjorde at jeg ville finne ut mer om filmene – og se så mye som jeg kunne. Hvorfor kunne jeg bli så engasjert, og til syvende og sist tilfredsstilt, av å se disse filmene som helt klart gjorde meg dårlig der og da? Disse spørsmålene og denne kjærligheten til filmens potensial har lagt grunnlaget for denne oppgaven.

Det er en bred enighet om at en omfattende del av kunstfilmen fra slutten av 90-tallet til nå har hatt et kraftig ubehag ved seg, noen i særlig høyere grad enn andre, og det er en rekke måter dette ubehaget har kommet og fortsetter å komme til overflaten på. Tenk på relativt kjente filmer som *Alene mot alt* (Gaspar Noé, 1998), *Requiem for a Dream* (Darren Aronofsky, 2000), *Pianolæreren* (Michael Haneke, 2001), *Dogville* (Lars von Trier,

2003) eller *Stammen* (Myroslav Slabospitsky, 2014)¹. Filmforsker Nikolaj Lübecker har senest i 2015 omtalt korpuset filmer som skaper dette kraftige ubehaget for såkalte *feel-bad* filmer. Den grunnleggende fellesnevneren for filmene i kategorien Lübecker skisserer er at de skaper et sterkt ønske om resolusjon/forløsning hos tilskueren, for så å nekte dem det: «it creates, and then deadlocks, our desire for catharsis» (Lubecker, 2015, s. 2). I denne sammenhengen bruker han katarsisbegrepet slik Hollywood og Brecht forholder seg til det «associated with mimesis, narrative closure and the emotional satisfaction of the spectator»², og denne bruken av katarsisbegrepet dreier seg mot den opplevelsen vi har «når lyset skrus på» (Lübecker, 2015, s. 14), altså umiddelbart etter filmen, ikke hva som eventuelt vil skje i etterkant. Et annet ord vi kan bruke for å klargjøre hva jeg mener med katarsis i denne oppgaven er forløsning.

Feel-bad filmene bryter aktivt med forventninger og tar avstand fra noen betryggende resolusjon, slik sett kan filmene virke uforløste og dermed provoserende for tilskueren. Denne måten å lage film på er ganske nærliggende den danske regissør og provokatør Lars von Triers uttalte ideal: «en film skal være som en sten i skoen»^{3,4}. Det er som om vi får en kalddusj uten å få tørket oss – kulden sitter i. De billedlige beskrivelsene av filmenes ubehag stopper ikke der, den fryktinngytende østerrikske regissøren Michael Haneke på sin side har beskrevet sin oppgave som filmregissør på følgende måte: «I'm trying to rape the viewer into independence» (Wray, 2007), en beskrivelse som jeg vil vise til at passer særlig godt til mitt prosjekt.

Det er som om filmene jeg skal ta for meg i denne oppgaven *utøver* noe *mot* oss, på en konfronterende og aggressiv måte, den henvender seg til tilskueren gjennom *provokasjon*, eller som Lübecker beskriver som en av *feel-bad* filmenes henvendelsesmodus: *assault* (overfall) mot tilskueren (Lübecker, 2015, s. 5, s. 16-59).

¹Flere eksempler: se appendiks der jeg lister opp en relativt omfattende liste over eksempler jeg mener faller innenfor kategorien.

² Lübecker understreker motsetningene i hvordan de to leirene verdsetter opplevelsen i den forbindelse.

³ Uttalelsen stammer fra *Epidemic* (1987) hvor Lars von Trier, som spiller seg selv, uttaler dette.

⁴ Von Triers film *Dogville* (2003) analyseres nærgående, i lys av *feel-bad* begrepet av tidligere nevnte Lübecker i boken *The New Extremism in Cinema* (Horeck & Kendall, 2011) og *The Feel-Bad Film* (Lübecker, 2015).

Jeg skal bevege meg inn i noe mange ville omtalt som de mørkeste krokene av nyere kunstfilm, filmene som befinner seg der skaper feel-bad-opplevelsen gjennom en aggressiv bruk av virkemidler. Filmene jeg omtaler kategoriseres ofte som del av en europeisk *ny-ekstremisme*, en tendens med stadig større popularitet som stammer fra den såkalte *franske nyekstremismen*. Det er mange som vil argumentere for at dette er et verdensomspennende fenomen, men jeg velger å fokusere på vestlig, spesifikt europeisk, kunstfilmtradisjon. Dette fordi det er i det europeiske området vi til nå har sett hovedvekten av tendensen, men også basert på oppgavens omfang vil jeg ikke se det som nødvendig å legge noen stor vekt på grensetilfeller og anomaliteter.

Ved første øyekast er følgende likheter å finne i disse filmene: De har ofte tabubelagt innhold, de bryter med konvensjoner, de avstår fra noen tradisjonell avslutning - i alle fall er den ikke lykkelig, og de inneholder gjerne svært grafiske volds- og sexscener. De er feel-bad filmer med et ekstra lag aggresjon og eksplisitt ubehag. Jeg vil hevde at et annet avgjørende element ved filmene som jeg skal studere, er at de fordrer og provoserer frem etiske refleksjoner rundt tilskuerens egen posisjon i forhold til det utfordrende innholdet. Ved å bevitne sekvenser som overskrider hva som oppfattes som allment akseptert, det såkalte *unwatchable*⁵, settes nemlig hver enkelt tilskuers moralske grenser på prøve, deres kompass for hva som er rett eller galt. Dette kan utfordre tilskueren til å fremme etiske spørsmål om hvorvidt det de *ser* virkelig føles moralsk forsvarlig å se på, om det er forsvarlig å *vis*e det til andre og om det er rett eller galt å bruke filmmediet på denne måten.

Dette er etiske overveielser og jeg forholder meg til følgende definisjon av etikk: en refleksiv, kontinuerende prosess der ens egne definisjoner om grenser, normer, *en selv* og *den andre* er i stadig endring (Garber, Hanssen & Walkowitz, 2000, s. viii). Etiske overveielser

⁵ Et begrep introdusert av Asbjørn Grønstad som jeg vil komme tilbake til (Horeck & Kendall, 2011, s. 197)

blir særlig tydelig i den kritiske responsen til flere av filmene⁶. Jeg vil hevde at disse filmene er ladet med positive moralske budskap, fremmet gjennom umoralske fremgangsmåter. Denne paradoksaliteten er noe jeg ser som et essensielt vesenstrekk ved filmene. Jeg vil komme nærmere inn på en tydeligere definisjon av tendensen og utdypninger under egne avsnitt.

Problemstilling

Mitt prosjekt går ut på å:

Peke på og undersøke en tendens i nyere europeisk kunstfilm, hvor jeg hevder man kombinerer ekstreme virkemidler med et sterkt moralsk engasjement i vår samtidskultur.

Det filmhistoriske bakteppet for denne tendensen vil nødvendigvis være knyttet til den perioden det befinner seg i, i den generelle historien. De filmhistoriske og generelle historiske forutsetningene har fordret denne tendensen av ekstreme virkemidler og et moralsk engasjement.

Hva slags virkemidler og hva slags moralsk engasjement er det snakk om, og hvilke egenskaper ved historien er det disse elementene peker på?

Det er altså en dialog mellom det kunstneriske uttrykket og den kulturhistoriske tiden vi lever i som er mitt interessefelt. Hvordan forstår vi disse filmene i lys av verden, og hvordan kan filmene selv belyse verden?

Samtidig er det paradoksalt å fremme et moralsk engasjement ved bruk av ekstreme, noen vil si umoralske, virkemidler. Hvordan kan vi tolke dette moralske engasjementet i filmene? Hva, om noe, er det vi erkjenner når vi møter filmer som aktivt destabiliserer oss

⁶ Anne Gjelsvik gjennomgår norske kritikeres verdisyn i sin doktoravhandling *Fiksjonsvoldens etiske betydninger*. Der kommer hun frem til at etiske vurderinger rager høyt på prioriteringslisten til norske kritikere (Gjelsvik, 2004, s. 102).

med sitt ekstreme innhold? Disse spørsmålene skal jeg prøve å svare på ved å analysere to av tendensens mest omtalte filmer.

Før vi kommer så langt skal jeg presentere metoden, samt hvordan oppgaven er organisert.

Metode

Oppgaven er delt inn i historie, teori og analyse, jeg introduserer fenomenet i en historisk kontekst og følger opp med en rekke teorier som jeg senere vil gi *kjøtt og blod* gjennom anvendelse i tekstanalyser. Jeg kommer også med visse hypoteser eller antakelser gjennom min teori, som jeg tester ut i møte med den kvalitative empirien før jeg konkluderer. Dette knytter seg til hermeneutikken - fortolkningslæren - ved at jeg redegjør for en viss førkunnskap til feltet som jeg tar med meg inn i analysene, før jeg så tester disse kunnskapene opp mot eksempler, for så å konkludere; vil mine antakelser ha endret seg i møte med teksten? Helt sikkert!

Det er viktig å illustrere rammene rundt filmene for å forstå dem som deler av en helhet. Jeg understreker at det er nettopp fortolkning jeg driver med, denne er farget av min egen forståelseshorisont og mine *fordommer*⁷, og vi kan ikke i humaniora søke noen definitiv eller objektiv sannhet. Derfor er det essensielt at vi presenterer gode teorier og innfallsvinkler, og at vi ser det spesifikke som deler av en helhet, for i det minste å lande på en god *tolkning* fremfor *synsing*.

Hermeneutikken opererer også med teorien om sammensmeltning av horisonter, vår horisont er farget av tradisjoner (forskningsstrategi, kunsthistorien, personlige egenskaper) og møter et verks horisont som også er farget av ytre omstendigheter (være seg historisk kontekst, økonomi eller tradisjoner). Når disse horisontene møtes oppstår en sammensmeltning, vår horisont endres i møte med verket, og verkets horisont endres i møte med vår. Det oppstår en dialog mellom fortolkeren og det tolkede – det oppstår et nytt objekt, selve teksten. Den hermeneutiske sirkelen knytter seg mot dette, i mitt utgangspunkt har vi våre forhåndsdommer om filmen, en førforståelse, vi tester ut disse i møte med filmen og oppnår en etter-forståelse/erkjennelse (som igjen vil være en del av våre nye før-forståelser) (Snævarr, 2008, s. 214-223).

⁷ Våre før-dommer, vårt sett av personlige antakelser og forventninger som er utgangspunktet og grunnlaget vårt for forståelse.

Oppgaven vil til dels være forankret i en kognitiv forskertradisjon. Jeg ønsker å se på det spesifikke for å belyse det generelle. Kognitiv filmteori motsetter seg å være noen overhengende alt-forklarende teori, men er heller et virkemiddel for å se på mindre deler av ulike fenomener, såkalt *piecemeal theorizing*⁸. Kognitivismen tar utgangspunkt i at vi er tenkende individer som skaper sammenhenger via aktive tankeprosesser og systematisk databehandling. Kognitivismen ønsker altså å se på empiri som grunnleggende byggesteiner for vår aktive forståelse, dette knytter seg særlig til mine analyser (Rushton & Bettinson, 2010, s. 160). Jeg vil også befinne meg innen den historiske poetikken, ved at jeg ønsker å peke på en tendens og filmene i denne tendensen i lys av en historisk kontekst. På denne måten kan jeg si noe om hvordan verkene forholder seg til visse normer og bakgrunner og hvordan verkene eventuelt bryter med disse, eller videreutvikler dem, basert på begrepene *intrinsic norms* og *extrinsic norms*, som jeg velger å oversette direkte til interne og eksterne normer. Sagt med andre ord: Prinsipper vi finner i det individuelle verket opp mot de reglene som vi finner i tradisjonen filmen er en del av, konteksten (Rushton & Bettinson, 2010, s. 138-139).

Min teori består av en rekke ulike perspektiver som jeg finner nyttige å trekke inn for å belyse tendensens motsetningsfylte natur og jeg vil prøve å få disse perspektivene til å møtes i teksten. Min empiri består av generelle filmeksempler, noe markedsføringsmateriale, uttalelser fra kritikere og filmskapere, samt to næranalyser av filmer som er arketypiske eksempler på tendensen: *Funny Games* (Michael Haneke, 2007) og *Irreversibel* (Gaspar Noé, 2001). Disse eksemplene vil i stor grad belyse teoretiseringen, og teoretiseringen vil belyse analysene i et dialektisk forhold. Jeg vil gjøre et bredt forsøk på å forklare hvordan denne tendensen opererer, hvordan tendensen henvender seg til tilskueren, samt hvilke tradisjoner filmene er en del av. Jeg vil benytte meg av norsk tittel på filmene jeg nevner der dette finnes, ellers er det originaltittel jeg velger å bruke.

⁸ «The principle of conceptualizing and theorising delimited, small-scale research questions ... critics proceeding in piecemeal fashion pursue modest. Refined, empirically-based lines of inquiry ... attempt to account for particular aspects of filmic phenomena. The call for piecemeal theorizing has been articulated most forcefully by proponents of cognitivism and historical poetics» (Rushton & Bettinson, 2010, s. 155).

Organisering av oppgaven

Første kapittel:

Jeg har alt presentert oppgaven, dens problemstilling og metode. Her vil jeg presentere organiseringen av oppgaven og utbrodere litteraturen jeg ønsker å benytte meg av, før jeg presiserer hvorfor jeg har valgt de to filmene *Funny Games* og *Irreversibel* som mine hovedeksempler i en kort begrunnelse.

Andre kapittel:

Kunsthistorisk/filmhistorisk bakteppe starter med delen *Begrepshistorie: Nyekstremismen*. Her vil jeg ut i fra en tekst av James Quandt, og med hovedvekt i Tanya Horeck og Tina Kendalls samling *The New Extremism in Cinema, From France to Europe* (2011), presentere ulike tilnærminger til tendensen i aktuell filmforskning. Så vil jeg prøve å skissere hvilke forutsetninger som ligger til grunn for ubehaget og hvilke tegn vi kan se i tiden som har fordret dette i underdelen *Hvorfor ubehag, hvorfor nå?*

I neste del, *Kunstfilmen og nyekstremismen*, ser jeg på ulike innfallsvinkler til film som kunst. Først vil jeg introdusere filmforsker David Bordwells forsøk å definere *art film* i teksten *The Art Cinema as a Mode of Film Practice* (1979), som noen formmessige kjennetegn ved verkene i seg selv. Her er Bordwell innom kunstfilmen i et slags sjangerperspektiv (han sammenligner den med dramasjangeren).

Videre vil jeg se på mer generelle perspektiver på kunstfilmen i delen *Generelt om kunstfilm*. Dette er interessant for å se tendensen som en del av den kulturhistoriske utviklingen. Her vil jeg referere til Stefan Snævarrs bok *Kunstfilosofi: en kritisk innføring* (2008) for å danne en bakgrunn, for så å gå spesifikt løst på film gjennom Mattias Freys bok *Extreme Cinema: The Transgressive Rhetoric of Today's Art Film Culture* (2016) samt David Andrews bok *Theorizing Art Cinemas: Foreign, Cult, Avant-Garde, and Beyond* (2013). Til slutt i dette kapitlet vil jeg kort se litt på *Legitimeringen og markedsføring av den ekstreme filmen* som en del av dens provokasjonsmønster.

I kapitlets neste del *Nyekstremismen, et (meta)modernistisk prosjekt* vil jeg introdusere noen kultur- og filmhistoriske tradisjoner gjennom ulike *ismer* og hvordan min tendens

plasserer seg i forhold til disse. Først vil jeg gå inn på *modernismen* og dens syn på filmkunsten, etterfulgt av en kort beskrivelse av *postmodernismen* basert på Dag Asbjørnsens bok *Dypt og grunnleggende overfladisk - Den postmoderne filmens estetikk* fra 1999. Siden vil jeg plassere den ekstreme tendensen i lys av disse, gjennom å påpeke hvordan den i sin paradoksale natur ligger tett opptil en tredje vei, et paradigme vi ser tydeligere fra midten av 2000-tallet: Vermeulen og Van den Akkers *metamodernisme*. Jeg vil altså introdusere dette begrepet som en mulig tredje løsning.

Jeg vil så introdusere to motstridende modernistiske retninger: Bertolt Brechts *Det episke teater* og Antonin Artauds *Grusomhetens teater*. Jeg vil hevde at tendensens paradoksale henvendelsesform befinner seg i et pendelforhold mellom disse retningene, noe filmforsker Nikolaj Lübecker og Scott Mackenzie kaller *episk grusomhet* (Mackenzie, 2010; Horeck & Kendall, 2011; Lübecker, 2015). Til slutt vil jeg komme med en antakelse om at tendensen inviterer til både *Refleksjon og sanselighet* som en del av et nytt metamodernistisk prosjekt.

Med grunnlaget disse to kapitlene har lagt, er det på tide å introdusere de ulike teoriene jeg benytter meg av i møte med filmene i kapittel tre, min teoridel dedikert til filmanalytiske perspektiv.

Tredje kapittel:

I den første delen vil jeg beskrive hva jeg mener med å se filmene som konstruksjoner bestående av en generell struktur, basert på blant annet David Bordwells neoformalistiske, kognitive begreper fra *Narration in the Fiction Film* (1985) i underkapittelet *Kognitiv filmanalyse*. Tilskueren er *aktiv* og former en mening om en film basert på filmens konstruksjon og ulike bestanddeler. Siden jeg ønsker å undersøke hvordan disse filmene henvender seg til sitt publikum og hvordan vi kan tenke oss at et publikum reagerer på dem, vil det være naturlig for meg å forholde meg til *tilskueropplevelsen* av filmene.

For å gjøre dette må jeg introdusere ulike teoretiske innfallsvinkler til følelser og film. Her vil jeg introdusere Greg M. Smiths teorier om det medierte og det direkte ved filmene når det kommer til vår følelsesmessige investering, i delen *Stil og følelser, Greg M. Smiths*

stemningstilnærming, gjennom bøkene *Følelser for film* redigert av Ola Erstad og Ove Solum (2007), samt opphavsboke *Film Structure and the Emotion System* (2003) av Greg M. Smith.

Jeg vil så se på hvordan tilskueren identifiserer seg med karakterer i filmene i neste del *Murray Smiths sympatistruktur*, og introdusere begreper som *gjenkjennelse*, *tilpasning*, *alliansedannelse* og *empati* hentet fra boken *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema* (1995) supplert av perspektiver fra Erstad og Solum (2007). Nå er Murray og Greg M. Smith særlig opptatt av tradisjonell Hollywood-film, så jeg vil bruke deres teorier for å vise til hvordan mine filmer problematiserer dette. Til slutt vil jeg nevne følelsene som oppstår på grunn av filmen som verk basert på Gjelsviks gjengivelse av Ed Tans begrep om *artefaktfølelser*.

Siden jeg tidligere i oppgaven introduserer hvordan filmene har et kroppslig alibi vil jeg følge opp med en introduksjon av Vivian Sobchacks fenomenologiske tilnærming til film, hun argumenterer for vår kroppslige persepsjon av film, og at det er kroppen som først (og fremst) tolker filmen. Her bruker jeg hennes verk *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture* (2004). I all hovedsak vil jeg dra inn fenomenologien for å argumentere for en tredelt konstruksjon av tilskueropplevelsen, den kroppslige, den følelsesmessige og den intellektuelle tolkningen. Det er godt som grunnlag, og dets billedlige begrepsapparat vil trekkes inn der det kroppslige er kraftigst.

I mine analyser vil jeg se på budskapet vi kan utlede fra filmene. Jeg vil derfor introdusere Bordwells fire meningsnivåer, som grunnlag for å tolke mening ut av filmene og omstendighetene rundt dem, og som vi skal se kan dette være problematisk. Til slutt vil jeg trekke inn noen perspektiver på etikk i estetikk.

Fjerde og femte kapittel:

I mine to analysekapitler: *Funny Games: En voldsfilm mot voldsfilm?* og *Irreversibel: Provokasjon for provokasjonens skyld?* trekker jeg vekselvis på de teoriene jeg her har skissert.

Oppgavens siste del har jeg valgt å kalle *Avslutning: Nyekstremismen – På godt og veldig vondt*. Her vil jeg i lys av analysene prøve å sammenfatte det historiske, det ideologiske, etiske og det tekniske. Her vil jeg trekke inn ulike perspektiver som jeg har nevnt tidligere i oppgaven og til en viss grad trekke inn noen ekstra perspektiver fra Anne Gjelsviks bok *Vondt og vakkert: Vold i audiovisuelle medier*, samt Asbjørn Grønstads begrep the unwatchable fra boken *Screening the Unwatchable: Spaces of Negation in Post-Millennial Art Cinema* (2011).

Appendiks 1 er en oversikt over filmer som jeg mener tilhører eller er affilert med den nyekstre tendensen.

Appendiks 2 illustrerer noen topplister som omfavner filmene.

Analyseobjekter

For å eksemplifisere min teori, samt peke på konkrete eksempler på det jeg ønsker å undersøke, vil jeg gjøre kvalitative analyser av filmene *Funny Games* (den amerikanske versjonen) av Michael Haneke og *Irreversibel* av Gaspar Noé, men jeg kommer også til å inkludere ulike filmeksempler i andre deler av oppgaven, særlig Lars von Triers *Antichrist* (2009). Dette er for å illustrere en bredde. Jeg fokuserer riktignok på to svært ulike filmer i analysene, men siden jeg skal beskrive en trend, som gjerne fordrer et bredere utvalg, vil jeg derfor prøve å trekke inn andre verk der det virker hensiktsmessig.

Først som sist kan jeg begrunne hvorfor jeg har valgt den amerikanske versjonen av *Funny Games*. Originalen kom i 1997, men hans nyinnspilling fra 2007 er tilnærmet identisk med originalen i struktur og manus. Hovedargumentet for å velge den er dens bruk av stjerner, et valg som gjør at filmen får noen ekstra konnotasjoner knyttet til dens prosjekt, dens markedsføring, og identifikasjonen med karakterene i filmen.

Filmene jeg har valgt har blitt brukt som arketyper for det fenomenet jeg ønsker å beskrive og er stadig referansepunkter for en stor del av den forskningen som gjøres på feltet. De er altså krystallklare eksempler som inneholder samtlige av de kriteriene jeg kommer inn på i min beskrivelse av tendensen: De er anerkjent som kunstfilmer, deres mottakelse har vært sensasjonspreget, de har skapt debatt, berørt tabubelagte temaer, de omtales som svært voldelige til et punkt hvor de utfordrer grensene over hva man orker å se og utsette seg selv for, de bryter med konvensjoner og de er tvetydige. Jeg vil argumentere for at de også er ladet med moral.

De typisk ekstreme elementene kommer til uttrykk på svært ulike måter fra film til film og viser til at det ekstreme ikke er en håndfast størrelse. Sist, men ikke minst, representerer

mitt utvalg en temporal utvikling av tendensen, fra slutten av 90-tallet til slutten av 00-tallet. Det er klart jeg kunne vært dristig og satt søkelyset mot noen filmer som ligger mer i marginene av hva som anses som konsensus på feltet, eller som ikke er knyttet til en bestemt kjent filmskaper. Det er derimot ikke mitt hovedprosjekt å utvide feltets katalog eller begrepets omkrets. Mitt mål er å være klar og tydelig, innen og om, hvor feltet befinner seg nå. Jeg vil derfra forsøke å ytterligere bidra til det samme feltet ved å gjøre rede for problematiske og verdifulle aspekter ved tendensen.

Jeg mener det er fornuftig å se filmene i den enkelte regissørs *oeuvre* (samlede verker) som forsterkende på hverandre. Med dette mener jeg at filmene oppnår en litt annen betydning av å sees i lys av regissørens andre filmer. Hvis vi kjenner til Michael Hanekes bekmørke univers, og hans behandling av fremmedgjøring og vold har vi en annen forståelseshorisont i møte med *Funny Games*. Regissørene har hver for seg blitt omtalt som *enfant terrible*⁹, et begrep som også har innebygde konnotasjoner og fordrer kritisk distanse eller nærhet.

Nå er det da også svært viktig for meg å presisere at jeg på ingen måte stiller meg ukritisk til auteurbegrepet i sin reneste form, både som konstruksjon, men også som meningsbærende fenomen. Gaspar Noés personlige historie har ikke nødvendigvis noe med filmen å gjøre og trenger heller ikke påvirke min opplevelse av den. Det er også fullt ut lov å finne budskap som stiller seg i motsetning til de såkalte intensjonene regissørene måtte ha uttalt. Likevel føler jeg at med mitt fokus vil kunne dra nytte av den historiske konteksten som både ligger i og utenfor verkene, og noen faktakunnskaper om regissørene og deres uttalelser bidrar til det. Dette belyser ulike sider av tendensen og det vi sitter igjen med etter møter med filmene. Jeg har valgt en kronologisk rekkefølge på analysene, dette er for å følge en viss historisk utvikling som har tatt plass fra midten av 1990-tallet frem til i dag¹⁰.

⁹Enfant terrible – provokatør, nyskaper.

¹⁰ Riktignok er den amerikanske utgaven av *Funny Games* den nyeste av filmene jeg vil analysere, men siden den er tilnærmet identisk med originalen fra 1997 bortsett fra i språk og rolleliste, synes jeg den representerer den spede begynnelsen av nykstemismen.

Kapittel 2: Kulturhistorisk/filmhistorisk bakteppe

Begrepshistorie: Nyekstremismen

The new extremism, eller *nyekstremismen* i film, er en samling filmer som har fått oppmerksomhet for sine grafiske og konfronterende bilder av sex og vold de siste rundt tyve årene, og derfor kan beskrives som deler av en tendens som har beveget, og fortsetter å bevege, seg mot en ny ekstremisme innen europeisk samtidsfilm.

Begrepet stammer fra *Den franske nyekstremismen* og ble i utgangspunktet tatt i bruk for å beskrive filmene til en rekke kjente franske regissører av filmkritiker og kurator James Quandt i 2004. Blant disse finner vi filmskapere som Cathrine Breillat, Gaspar Noé, Claire Denis, Christoph Honoré, Bruno Dumont og Phillippe Grandrieux. Filmkulturens nasjonale grenser er noe kunstig i den globale tidsalder, og i nyere tid har begrepet blitt utvidet til også å omfatte likheter hos typiske festivalregissører utenfor Frankrike, særlig europeiske filmskapere som Michael Haneke, Lukas Moodysson, Lars von Trier og Ulrich Seidl, men vi kan, som jeg var inne på innledningsvis, også se elementer av det i amerikansk og asiatiske film (Horeck & Kendall, 2011, s. 1). Dog i de siste tilfellene er det ofte andre betegnelser som brukes, og ofte har disse en annen fremstilling og kontekst enn det de europeiske filmene har¹¹.

Et av fellestrekkene vi finner hos de nyekstreme filmene kan vi spore ved å studere deres mottakelser. Visningene, og gjerne premierene til filmene innen den nye ekstremismen knytter seg nemlig ofte til sensasjonalistiske overskrifter som beskriver et publikum som kaster opp, besvimer eller at store deler av publikum forlater salen. Selve arketypen av ny

¹¹ Eksempelvis *Asian Extreme* eller *Torture Porn*, som begge lener seg mer mot rene sjangre enn det mitt felt gjør. Likevel kan vi se en eskalering av voldsbruk og eksplisitt sex også i disse landenes mainstream-filmer, for mer om det sistnevnte se Anne Gjelsviks «Vondt og Vakkert» (2007).

fransk ekstremisme (som dukker opp i all litteratur om emnet), Irreversibel, skapte eksempelvis denne overskriften i en artikkel hos BBC: «Cannes film sickens audience». I artikkelteksten kunne vi også lese dette:

One of the last films to be screened at this year's Cannes Film Festival proved so shocking that 250 people walked out, some needing medical attention. [...] Fire brigade spokesman Lieutenant Gerard Courtel said: «In 25 years in my job I've never seen this at the Cannes festival» ... «The scenes in this film are unbearable, even for us professionals» (bbc.co.uk, 2001).

Det er altså kunstfilm som tilsynelatende er designet for å sjokkere og provosere publikum gjennom sine brutale skildringer, og jamfør reaksjonene som har oppstått får de det som regel til.

Publikums reaksjonsmåte og kontroversene i kjølvannet av visningene omtales derfor som noe *vesentlig* ved disse filmene, og noe som skiller dem fra annen kunstfilm, tendensen peker mot en økt viktighetsgrad av å vurdere måter vi tenker og forsker på forholdet mellom film og tilskuer på. Man forener kunstfilmens interesse for «tilværelsens mysterier og mening» med de sanselige sjokkeffektene man ser i populær sjangerfilm. Tilskuerens reaksjon er en viktig rød tråd innen tendensen og betydelig for hvordan vi skal forstå både den og filmene. Som jeg vært inne på setter den nye ekstremismen det tradisjonelle skillet mellom kropp og intellekt hos den analytiske tilskueren på prøve og utfordrer den ambivalente posisjonen til den kroppslige responsen i analysearbeidet (Horeck & Kendall, 2011, s. 194).

Horeck og Kendall påpeker i boken *The New Extremism in Cinema: From France to Europe* at eksplisitt og brutal sex, og grafisk og til tider sadistisk vold selvsagt ikke er noe som utelukkende forekommer i nyekstremismen. Det er derimot bruken av disse virkemidlene kombinert med dens nådeløshet og en fremhevet selvrefleksiv dragning hos tilskueren som spesifiserer den nye ekstremismen ifølge dem. Det er altså ikke kun fokus på hva som *vises*, men på de *komplekse* og ofte *motsigende* måtene volden og sexen i filmene *fremstilles*, som inviterer til en granskning av forholdet mellom filmene og deres tilskuere. Som

Horeck og Kendall selv poengterer om filmene jamfør tilskueren i slutten av 90-tallet til nå:

In their concerted practice of provocation as a mode of address, the films of the new extremism bring the notion of response to the fore, interrogating, challenging and often destroying the notion of a passive or disinterested spectator in ways that are productive for film theorizing today (Horeck & Kendall, 2011, s. 2).

Filmene har som regel også ganske tydelige moralske budskap i bunn som ytterligere skiller dem fra en del andre sjokkerte tendenser og sjangre. Som filmforsker Mattias Frey foreslår: “To be moral one must indulge the immoral” (Frey & Choi, 2014, s. 155) – et paradoksalt perspektiv.

Nå skal jeg gå litt nærmere i sømmene til begrepets opphav, underveis vil jeg komme med mine egne kommentarer og synspunkter.

James Quandts polemikk

For å forstå hvordan begrepet nyekstremismen har oppstått må vi altså gå litt nærmere inn på dets avstamning. The New French Extremity, som vi allerede har etablert, var et begrep som ble introdusert i James Quandts polemiske artikkel *Flesh and Blood: Sex and Violence in Recent French Cinema* i 2004, der han merket seg en ny, og for ham bedrøvelig, tendens hos franske regissører på slutten av nittitallet og begynnelsen av nullnulltallet:

... a cinema determined to break every taboo, to wade in rivers of viscera and spumes of sperm, to fill each frame with flesh, nubile or gnarled, and subject it to all manners of penetration, mutilation and defilement (siteret av Horeck & Kendall, 2011, s. 18).

Quandt hevdet at tendensens grenseoverskridende natur minnet om en sensasjonalistisk desperasjon: at de franske filmskaperne forsøkte å fremstå som intellektuelle, men snublet i

meningsløse provokasjoner som framsto som nytteløse og hule forsøk på å imitere de gal-liske tradisjonene innen *film maudit*, *épater les bourgeois* og *amour fou*. Førstnevnte tradi-sjon omtales som *forbannede* filmer, et begrep brukt om obskure filmer og senere om filmer som testet kunstfilmens grenser for å bryte tabuer, eksempelvis *The Beast* (Walerian Borowczyk, 1971) og *Pink Flamingos* (John Waters, 1972)¹², neste begrep betyr å *sjokkere middelklassen*, et begrep som oppsto i forbindelse med tekstene til dekadente franske poe-ter på slutten av 1800-tallet som Charles Baudelaire og Arthur Rimbaud, en pervers kunst som søkte å provosere, og *amour fou* henspiller et begrep innført av André Breton, en av surrealismens grunnleggere, direkte oversatt *gal kjærlighet*. *Amour fou* i kunsten skulle fo-kusere på begjæret og dets konsekvenser gjennom erotikk og brudd med seksuelle tabuer. (Horeck & Kendall, 2011, s. 19). Den nye tendensen er altså i Quandts øyne bleke kopier av disse tradisjonene.

Quandts svært kritiske artikkel satte startskuddet for det som skulle bli en lang rekke mot-svar fra andre kritikere, debatter og filmforskning på feltet. Artikkelen er å se som et hyp-pig referansepunkt også i nylige tekster om tendensen¹³. En av de første reaksjonene på Quandts artikkel kom fra den britiske filmkritikeren Jonathan Romney, som hevdet at Quandt ikke tok høyde for at nyekstemismens filmer ofte også hadde en tilnærmet eks-trem bruk av stilelementer og innovasjon i sine uttrykk i tillegg til innholdet. Filmene Romney siktet til i sitt motsvar var *Irreversible* av Gaspar Noé, en film med et svært frene-tisk og uoversiktlig uttrykk, og den eksperimentelle stilen i *La Vie Nouvelle* (2002) av Phil-lippe Granderieux som portretterer karakterene i ultra-nærbilder som er obskure og uover-siktlige. Granderieux benytter seg også av filmnegativer i sitt visuelle uttrykk som skaper en svært spesiell effekt. Videre nevner Romney desorienteringen som oppstår i filmene til Cathrine Breillat og Maria de Van i deres kamerabruk, en kamerabruk som ofte dveler ved utsnitt av kroppsdelene det kan være vanskelig å identifisere (Romney, 2004). Romneys for-svar baserer seg altså her på rene estetiske kriterier: Originaliteten i det stilistiske uttrykket

¹²<http://hcl.harvard.edu/hfa/films/2009julsep/maudit.html> (lest 09.11.2015)

¹³ Quandt har til og med fått etterordet i Horeck og Kendalls bok

hever den over exploitation film og simpel underholdning mot kunstfilmens originalitetsideal som noe nyskapende og subversivt. Romney bruker altså sin posisjon som filmkritiker til å løfte filmene frem gjennom en distinksjon og tillegge dem verdi som kunstfilmer.

Quandt mente også at filmene neppe hadde noen politisk kraft, de fremsto som nevnt som *hule* og mislykkede provokasjoner. Quandt hevdet at filmene forsøkte å imitere slagkraften til de modernistiske provokative forfedrene Pasolini, Fassbinder og Buñuel (jeg kommer tilbake til modernismen om litt). Med det utsagnet fikk Quandt også kritikk for å være for snever og dømmende. Jeg ser heller ikke nødvendigvis noen store forskjeller mellom fortidens helter og dagens Breillat, Lars von Trier eller Gaspar Noé, og Quandts uttalelser minner om en nostalgisk påstand om at «alt var bedre før».

Det er klart den audiovisuelle virkemiddelbruken har utviklet seg i tråd med mediet – og det er en helt annen situasjon disse filmskaperne opererer i – der vold og eksplisitt sex i en større grad har blitt domenet for både pornografi, skrekkfilm/splattere og torturporno. Det er kanskje denne medieutviklingen og intensiferingen av virkemidler som gjør Quandt blind for deres tydelige moralske budskap, samt deres iboende kvaliteter.

Likevel deler jeg litt av Quandts bekymringer i visse tilfeller, for det tabubelagte og eksplisitte har allerede i stor grad blitt kommodifisert (gjort til varer) og alminneliggjort av populkulturen, og vi har både hard-porno og ekte drap lett tilgjengelig, bare noen tastetrykk unna. I en slik mediehverdag er det vanskelig å forestille seg at disse sjokktaktikkene har den nødvendige slagkraften som skal til for å skape den reaksjonen som er ønsket – særlig hvis vi sammenligner med hvordan den kulturhistoriske konteksten var på, eksempelvis, 1920, 1940 og 1960-tallet da de modernistiske periodene florerte¹⁴.

¹⁴ Romney svarte også på at Quandts beskyldning om mangel på politisk driv var feilslått og refererte til Breillats ekstremt kraftfulle kjønnspolitiske filmer, Oliver Assayas skarpe analyse av korporativ bilde-trafficking i den ofte omtalte *Demon Lover* (2002) og Noés portrett av den fremmedgjorte mannen fra det ekstreme høyre i *Alene mot alt*.

Likevel er det et faktum at de nyekstreme filmene ofte har skapt en stor grad av polarisering blant publikum og kritikere, med det spekulative, kommersielle og infantile på den ene siden versus det kunstferdige og politisk meningsfylte på den andre. Et annet poeng som Quandt brakte opp i et negativt lys er hvordan disse provokative filmene spilte på lag med kulturindustrien, nettopp en industri som den tidligere modernismen og særlig avantgardismen ønsket å opponere mot. Quandt har et poeng når han hevder at disse filmene: «... attempt to meet (and per chance defeat) Hollywood and Asian filmmaking on their own *Kill Bill* terms» (sitter av Horeck & Kendall, 2011, s. 25). Dette perspektivet tar også Mattias Frey opp i sin bok *Extreme Cinema: The Transgressive Rethoric of Today's Art Film Culture* (2016), der han ser det ekstreme som en slags «branding».

Ved å spille på lag med trender kan disse kunstfilmene treffe et bredere publikum. Om dette er for egen økonomisk gevinst eller som del av et bredere opplysningsprosjekt er det ulike meninger om, og det er også noe som ligger til grunn for mye mistro til tendensen som kynisk sensasjonalisme (eller exploitation). Det er også viktig å understreke at Quandt snakker om den franske nyekstremismen, mens jeg diskuterer en mer generell europeisk nyekstremisme, samt at Quandt fokuserte på filmene som er svært eksplisitte, mens jeg også inkluderer filmer som representerer det ekstreme på ulike måter, som det psykologisk ekstreme ved Hanekes filmer. Likevel er det en diskusjon som er verdt å ta da dette ligger tett opptil hverandre.

[Fra Quandt til noe nytt og europeisk](#)

Utover siste halvdel av nullnulltallet har ulike begreper omtalt det korpuset filmer jeg her er inne på. Innholdet mellom begrepene kan sies å være noe tilnærmet det samme. Det er en norsk oversettelse av *The New Extremism*, som igjen Horeck og Kendall avleder fra

den franske, jeg bruker i min omtale av tendensen¹⁵. Kjært barn har mange navn og innfallsvinkler, men på tvers av disse begrepene er det en enighet om at det eksisterer en tendens av en økt «... *explicit and graphic physicality*» i filmene (Horeck & Kendall, 2011, s. 3). En videre lesning av disse tekstene viser også til flere likheter som kan observeres i den nye ekstremismen. Som jeg har så vidt vært inne på, nevner Beugnet at filmene viser en «*Disregard for genre boundaries*». James Williams på sin side påpeker en sanselighet og *affekt*¹⁶ hos publikum og ser den nye ekstremismen som et forsøk på å kombinere det intellektuelle og det *visceral* – det kroppslige, det vi kjenner som magefølelser (Williams, 2009, s. 188), begge disse perspektivene vil prege min oppgave.

Selv om begrepet den nye ekstremismen har sitt opphav fra den franske filmen, har tendensen også vært å finne, før begrepet ble innført, innen kommentarer rundt nyere europeisk film (altså før Quandt og hans polemikk). Richard Falcon påpekte i 1999 at «*European cinema seeks to outrage us*» i forbindelse med en omtale av blant annet Thomas Vinterbergs *Festen* (1998), også *han* var inne på at europeiske filmskapere aktivt og aggressivt forsøkte å problematisere tilskuerrollen, blant de andre han omtalte kan vi finne filmskapere som Palfi, Clay, Conthenos og Lanthimos. Også hos filmforskere med et europeisk fokus, uten tilknytning til nyekstremismen, har lignende spørsmål som i mitt fokusområde blitt reist, eksempelvis spørsmål som er knyttet til *etisk refleksivitet* i Catherine Wheatleys solide bok om Michael Hanekes filmer *Michael Haneke's Cinema: The Ethic of the Image* fra 2009 (Horeck & Kendall, 2011, s. 4).

¹⁵ Cinema of Senses/Sensation (Beugnet, 2007), Cinema du Corps (Palmer, 2006), Cinema Brut (Russell, 2010), New Wave of Excess (Downing, 2004), New Cinema of Transgression (Grønstad, 2006) eller Extreme Realism (Williams, 2009).

¹⁶ «Affekt viser til personens umiddelbare emosjonelle reaksjon til noe» snl.no

Det er altså et bredt felt vi har å gjøre med og en forlengelse av begrepet nyekstremismen fra dets franske røtter til et bredere perspektiv, i første omgang til Europa, synes hensiktsmessig, slik også tendenser som oppsto i forbindelse med den nye bølgen i sin tid spredte seg til å bli del av den europeiske kunstfilmtradisjonen.

Som jeg har nevnt omtaler jeg nyekstremismen som en tendens. Min bruk av begrepet tendens er utledet fra det engelske *tendency* beskrevet som «a way of behaving, proceeding, etc., that is developing and becoming more common»¹⁷. Det er viktig å påpeke at jeg ikke bruker begrepet som noen sjanger à la horror eller thriller¹⁸, og ei heller som en bevegelse à la den nye bølgen eller dogme 95. Det er også sjelden å finne noen kollektive stilistiske tilnærminger i filmene fra de ulike regissørene. Regissørene som har fått beskrivelsen vil neppe karakterisere seg selv som noen «nyekstremisme-filmskaper» fremfor noe annet¹⁹.

Det er nettopp, som jeg har vært inne på innledningsvis og som jeg vil gå enda nærmere inn på, disse filmenes vane for å bryte med/dekonstruere sjangerkonvensjoner som er en av deres fellesnevnerne, og dette kommer til uttrykk på svært ulike måter. Det er også et stort spenn mellom filmene i hvordan de tilnærmer seg det brutale. Michael Haneke's filmer blir ofte omtalt og studert innen rammene av nyekstremismen, men det er lang vei fra hans ønske om å holde den eksplisitte volden utenfor bildet og heller fokusere på en psykologisk vold, som i *Pianolærerinnen*, *Skjult* (2005) eller *Funny Games*, Gaspar Noés svimlende visuelle omfavnelse av mutilerte kropper i *Irreversibel* eller von Triers maleriske behandling av angst i *Antichrist* eller den famlende dogmeestetikken i *Idiotene* (1998). Det er altså et hav av ulike måter ekstremismen kommer til uttrykk på, uttrykket samler nemlig filmer

¹⁷ Merriam-Webster

¹⁸ En enkel beskrivelse av sjanger: «Genre movies are those commercial feature films which, through repetition and variation, tell familiar stories with familiar characters in familiar situations. They also encourage expectations and experiences similar to those of similar films we have already seen» (Grant, 2003, s. XV).

¹⁹ Jeg skal derimot ikke utelukke at tendensen kan konstrueres som sjanger ved et senere punkt. Noen filmforskere forsøker seg på dette, blant annet Mattias Frey som en «supersjanger» (på linje med eksempelvis *mainstream-* eller *indie film*) (2006), eller Lübecker og hans *feel-bad* begrep som sjanger.

med en rekke estetiske fremgangsmåter og tematiske tilnærminger. Likevel kan man, som jeg har skissert flere ganger, ense noen familielikheter på kryss og tvers av filmene, samt spore en vilje hos filmskapere og i verkene som leder meg til å hevde at det her er snakk om en tendens.

Et annet poeng jeg til slutt vil utdype er bruken av ordet «ny» i nyekstremismen. Ekstremisme er som vi har sett ikke noe historieløst og provokasjoner er noe som har fulgt filmmediet siden dens begynnelse. Nevnte regissører som Buñuel, Franju, Pasolini og Fassbinder er alle eksempler på regissører som aktivt har benyttet seg av grenseoverskridelser og provokasjon i sine filmer, Buñuel alt på 20-tallet (tenk bare på øye-sekvensen i *Den Andalusiske hund* (1929)), og de nyekstre filmene er ofte bevisste sine forgjengere både på filmhistorisk og filosofisk grunnlag. Likevel er begrepet *nytt* noe det ekstreme, provokasjonen og grenseoverskridelser i seg selv automatisk kan skape assosiasjoner til, da som nå, alt etter den historiske konteksten for hva som innehar disse egenskapene til den gitte tid. Sjokkeffekt er jo også forutsatt overraskelse, at den er noe uventet og nytt. Nyekstremismen reflekterer, som Horeck og Kendall påpeker, over:

this bridging position between newness and indebtedness to the past, to a history of transgression and provocation that is renewed and given a visceral immediacy for the present (Horeck & Kendall, 2011, s. 7).

Den er bevisst sin historie og kombinerer den på sett og vis tradisjonelle, provokative henvendelsesformen med et ekstra kraftig lag med virkemidler. Resultatet har blitt en restaurert utgave for et stadig mer blasert post-moderne publikum, en «ny-giv».

Jeg synes Tim Palmer beskriver funksjonen og konteksten godt:

... offers incisive social critiques, portraying contemporary society as isolating, unpredictably horrific and threatening In the age of the jaded spectator, the cynical

cinéphile, this brutal intimacy model is a test case for film's continued potential to inspire bewilderment - raw, unmediated reaction (Palmer, 2006, s. 58-59).²⁰

Jeg skal diskutere litt nærmere dette med perspektivet på det nye i min tekst om modernismen, hvor jeg argumenterer for at nyekstremismen muligens kan ses som en ny modernistisk vei etter postmodernismen; metamodernismen, men først skal jeg prøve å komme med noen generelle betraktninger om hvorfor tendensen har oppstått og hva det er som fordrer denne tilnærmingen til det ubehagelige.

Hvorfor ubehag, hvorfor nå?

Tendensen kan spores å ha oppstått i sin nåværende form på slutten av nittitallet, en tid der TV-mediet var fullt utbredt, og den sammenfaller med utbredelsen av internettet. Begge disse mediene representerer en stor mengde distraksjoner for tilskueren – samt en enorm mengde informasjon og TV-underholdning som etter hvert også har blitt en del av vår internetthverdag. Om dette ikke har gjort kunstfilmens publikum mindre, har disse elementene i alle fall bidratt til at det er en større konkurranse om publikums oppmerksomhet. For å bli sett gjelder det å rope høyest, og ved å presentere noe sensasjonelt og voldsomt blir man lettere lagt merke til.

Det er en utbredt tanke at overfloden av tilbud, representert ved ny teknologi, kan virke forvirrende og handlingslammende på publikum (flere valg, mindre handling). Dette kan bidra til å gjøre oss mer tilbaketrukket. I en mediehverdag som er preget av post-modernismens meningsfravikelse, ironi og kynisme²¹ kan det ekstreme representere et mye tiltrengt behov for å skjære igjennom all støyen, en ny vår for følelser, engasjement og alvor. Dette knytter seg til psykolog Barry Schwartz begrep «The Paradox of Choice» i den vestlige verden:

²⁰ Han snakker riktignok om sitt franske prosjekt *cinema du corps*, men som sagt ser jeg dette som en del av det europeiske nyekstreme.

²¹ *South Park* (Trey Parker & Matt Stone, 1997-2018) og *Seinfeld* (Jerry Seinfeld & Larry David, 1989-1998) er to gode og svært populære eksempler på at det ikke lenger fantes/finnes noe alvor.

Freedom and autonomy are critical to our well-being, and choice is critical to freedom and autonomy. Nonetheless, though modern Americans have more choice than any group of people ever has before, and thus, presumably, more freedom and autonomy, we don't seem to be benefiting from it psychologically (Schwartz, 2004, s. 99).

Samtidig er tilgangen til det «uakseptable» større enn noensinne i historien, bare via noen tastetrykk kan vi se ekte drap og vold, og dette helt siden midten av nittitallet. På den tiden, som nå, var det også en hel del filmer og serier som brukte vold på en estetisert underholdningsfokuseret måte (jeg kommer inn på dette i min analyse av *Funny Games*). I en mediehverdag der disse valgene ligger tilgjengelige for oss er det lett å tenke seg at man må strekke strikken lenger enn tidligere for å henge med på notene. Er det eksplisitte og vonde alt en del av populærkulturen er det nærliggende å tenke seg at den må eskalere også i kunstfilmen som skal representere den samtidige virkeligheten. Volden måtte, om kunstfilmen skulle ha noen legitimitet som noe *godt*, kontekstualiseres som noe vondt (for det er jo også *sant*): Både for intellektuell legitimitet, men også for å legges merke til, for å utfordre en postmoderne likegyldighet.

I den franske nyekstremismen har fenomenet også knyttet seg til postkolonialismen: Kollektive traumer knyttet til den franske kolonitiden hadde utviklet seg til å bli en underkommunisert trykk-koker av ambivalente følelser²². I en tid med stor arbeidsledighet, rasisme og økende nasjonalisme kan de ekstreme filmene tolkes som en billedgjøring, en mediert rekonstruksjon og bearbeidelse av traumet for en ny tid. Bare se på *Alene mot alt* som gir oss psykologisk tilpasning med en ekstremversjon av *Le Pens* velgermasse (satt på spissen): En arbeidsledig, middelaldrende, rasistisk og nasjonalistisk mann som føler seg fremmedgjort i samfunnet. Eller Olivier Assayas portrett av det dyriske som slipper frem i inter-

²² Som fikk utslag blant annet under Paris-opptøyene i 2005.

nettets anonyme sfære i *Demon Lover*. Internettets evne til å få frem det mørkeste i oss tematiseres også i torturpornoen (*Hostel*, Eli Roth, 2005) samt her hjemme i den norske avarten *Snarveien* (Severin Eskeland, 2009)²³.

I en interessant masteroppgave av Timothy Nicodemo kommenterer forfatteren at tendensen er en respons på det franske kulturelle klima på denne måten:

As it stands, however, the New French Extremity can, and should, be thought of as a result of the nation's recent social, cultural, and political shifts, its filmmakers sharing an inherent desire to provoke the spectator by dismantling traditional morals as a response to the repressive nature of France's enduring republican governments. If the spirit of the times is indeed changing for France, and is thus represented through its cinema, then it is perhaps the *Zeitgeist of Transgression* that is making its mark (Nicodemo, 2013, s. 34).

Christopher Butler går enda lenger i sin oppgave *Spectatorial Shock and Carnal Consumption: (Re)envisaging Historical Trauma in New French Extremity* og argumenterer for at filmene både kan trekke frem de historiske traumene og rekonfigurere dem for en ny tid:

As a result, viewers are pushed and pulled between the film worlds and the external historical realities they recall. Shock is not just corporeal with regards to these events, either. It arises from the fact that these events can be returned to and (re)engaged repeatedly through this body of cinema. Such constant fluctuation allows the traumatic memories of historical pasts to remain fresh for spectators for the duration of these films. In other words, cinema produces an original way of remembering, even reconfiguring, history (Butler, 2013, s. 2).

²³ Både *Hostel* og *Snarveien* portretterer anonyme rikinger som betaler i dyre dommer for å bevitne ekte sadistiske drap.

Nye kriger, polariserte debatter, globalisering, global oppvarming og flere samfunnsmessige utfordringer som strekker seg over hele Europa fra 90-tallet til i dag tror jeg er med på å fordre fokuset på ubehaget også her. I dette lyset kan man se et ønske om å gjeninnsette mennesket i virkeligheten. Dette fordrer et nytt alvor, eller et ønske om å føle noe.

Kunstfilmen og nyekstremismen

Det er viktig allerede nå å påpeke at filmene som jeg omtaler som nyekstreme kategoriseres som kunstfilmer. Jeg mener det er viktig å ha i bakhodet hvilke konvensjoner og forbehold som gjelder for dette begrepet for å forstå diskursen og virkningen av det ekstreme i kontekst. Her vil jeg introdusere noen ulike innfallsvinkler på kunstfilmbegrepet, og til slutt hvordan min tendens passer inn.

David Bordwell og filmkunsten

David Bordwell forsøkte å gi en løs definisjon på begrepet *kunstfilm* i 1979 ved å peke på kunstfilm som en «mode of practice» og noe som blomstret i etterkrigstiden: «the art cinema as a distinct mode appears after the Second World War at a time when the dominance of Hollywood cinema was beginning to wane» (Bordwell, 1979, s. 716).

Bordwell mente kunstfilmen var beslektet med dramajangeren og listet opp noen konvensjoner som kan være nyttige å forholde seg til for å forstå den enkelte filmen. Han fokuserer på realisme (med hensyn til blant annet Neo-realismen) synliggjøring av regissøren (gjennom stil og subjektiveringsteknikker, som flashbacks og drømmer eller intersubjektivitet – referanser til andre verk) samt tvetydighet som konsistent henvendelsesform innen kunstfilmen (Bordwell, 1979, s. 717).

Kunstfilmen har ifølge Bordwell ikke den narrative strukturen som tradisjonell Hollywood-film har. Det er ikke nødvendigvis noen ytre mål som karakterene skal nærme seg, men heller refleksjoner om det indre, og historiene er preget av retningsløshet og en episodisk struktur. Videre nevnes filmenes subjektive hang, at de ofte dreier seg om det psykologiske, det eksistensielle – tema og spørsmål som knytter seg til påstanden om at kunstfilmen er typisk «tenkerens» film og ikke «følerens».

Bordwell nevner også fremmedgjøringseffekter, montasjesekvenser og filmenes synliggjøring av seg selv som verk. Filmene tar ofte steget vekk fra tradisjonell årsaks-virkning narrativ, og fokuserer heller på flytende øyeblikk der vi blir kjent med karakterenes psykologiske verden, dette ofte på en tvetydig måte (Bordwell, 1979, s. 716-721). Dette perspektivet passer til en viss grad til etterkrigstidens kunstfilmer, og særlig til den nye bølgens form og stil, men Bordwells definisjon har fått mye kritikk for å være for trang for å dekke det til tider svært store spennet mellom filmene som nå defineres som kunstfilmer (Andrews, 2013, s. 173-174).

Det vises også til viktigheten av regissøren, skaperen og kunstneren under kunstfilmparaplyen. For Bordwell gjelder det de helt store filmskaperne som Jean Luc Godard og Michael Antonioni, men dette blir en ganske gammelmodig tolkning. Hvis vi ser på filmfestivaler og diskursen rundt kunstfilmen i dag er det filmer som slett ikke benytter seg av noen av disse formelle trekkene Bordwell i sin tid skisserte som fortsatt får kunstfilmstempelet.

Likevel synes jeg Bordwell er inne på noe, særlig hvis vi ser på den historiske konteksten for hans tolkninger, altså i lys av den pågående modernismen. Han sammenligner også kunstfilm med sjanger og beskriver noen konkrete konvensjoner som kan bidra til et sammenligningsgrunnlag som gjør det lettere å tolke den individuelle filmen.

Generelt om kunstfilmen

Ved å omtale en film som kunstfilm fra sin posisjon som tilskuer, om man er kritiker, vanlig publikum eller filmforsker, kan man derfor si, som jeg var inne på innledningsvis, at vi tillegger den enkelte filmen en viss verdi. Vi klassifiserer filmen som et (kunst)verk fremfor et produkt, dermed anerkjenner vi også at filmen har visse intensjoner som knytter seg

til en kunstner. Vi rangerer den i et kulturelt hierarki – som noe høykulturelt fremfor lavkulturelt. Tradisjonelt sett ser vi den aktuelle filmen som noe som styrker intellektuell innsikt, fremfor kroppslig engasjement (at vi tenker versus at vi føler). Dette er et kunstsyn som sosiolog Pierre Bordieu ville kalt *distinksjon*, jeg/vi tillegger verket høykulturelle verdier, som desinteresserte og «snobbete» kjennere. Bordieu så dette som del av et behov for å skille mellom klasser, overklassen skilte seg dermed fra lavere klasser gjennom «den gode smak» (Bordieu, 1995).

Herbert J. Gans hevder i sin bok *Popular Culture and High Culture* at høykulturens opphøyning av kunstneren og nedvurdering av publikum ideelt sett skaper et skille der kunstnerens eierskap til verkets mening skaper nødvendig avstand mellom de to størrelsene. På denne måten kan kunstneren trygt fortsette å få utløp for sin skapertrang (Gans, 1999, s. 79), noe som er tilnærmet en autonom innfallsvinkel: kunst for kunstens skyld – jeg vil argumentere for at det er umulig, i hvert fall lite hensiktsmessig å ikke inkludere et visst moralsk engasjement hos tilskueren som også går ut av filmen. Jeg vil se denne påstanden som særlig relevant for meg når jeg senere skal diskutere den nyekstreme tendensen i noen etiske perspektiver.

Det er likevel viktig å huske på at en del filmer kan tilfredsstille tilskueren på tross av dens moralske innhold, vi kan godt beundre et kunstverk ut i fra hvordan det fremstår strukturelt og håndverksmessig. Jeg tror dette er en viktig grunn til at vi kan sette såpass stor pris på kunstverk på tross av hva de måtte ha å si, de har rett og slett de håndverksmessige forutsetningene for å forbløffe oss. Vi setter pris på kunstverket som en *artefakt*, som en menneskeskapt gjenstand. Eksempelvis hevder Jonathan Romney i artikkelen *Le Sex and violence* som jeg bruker mye innledningsvis, at Irreversibel er feilslått og forkastelig, men at

den må anerkjennes for sine kunstneriske, håndverksmessige kvaliteter (2004).²⁴ Jeg kommer tilbake til dette punktet når jeg diskuterer følelsetilnæringer i min analyseteoretiske del.

Jamfør et etisk modernistisk syn er kunstfilmens mål å opponere mot filmene som fordrer til et ukritisk kroppslig engasjement, filmer som henvender seg til følelsene, underholdningsfilmen og dens typiske eksportør: Hollywood. Grunnen til dette er ideologisk og basert på marxisme: Gjennom ukritisk konsumering av underholdningsprodukter utsettes tilskueren for den rådende (kapitalistiske) herskerideologien. For å kunne oppnå noen fremskritt må denne ideologien synliggjøres og rives ned. Denne tankegangen knytter seg tett til den såkalte frankfurterskolens ledende teoretikere Max Horkheimer og Theodor Adorno, samt til en viss grad dramatikerens Bertolt Brechts ideologikritiske kunstsyn, selv om han hevdet vi også måtte underholdes (Asbjørnsen, 1999, s. 54-57). Jeg kommer tilbake til disse perspektivene senere i et eget underkapittel om kunstens rolle i modernismen. Før jeg kommer så langt er det viktig å gå inn på det institusjonelle perspektivet knyttet til kunstfilmen, et perspektiv som vi skal se kan være viktig å studere for å forstå den nyekstre tendensen i en filmhistorisk kontekst.

Sett bort i fra selve innholdet i filmene, være seg stilistisk eller tematisk, er det ytre faktorer som selvsagt også spiller en stor rolle i arbeidet med å forstå hva kunstfilmbegrepet inneholder. Begrepet kunstfilm brukes ofte som en bred og lite spesifikk betegnelse, og den enkleste måten vi kan forstå hva begrepet inneholder på et generelt plan er å se tilbake på den institusjonelle kunstteorien beskrevet av Arthur Danto og videreført av George Dickie. Disse beskrev altså noe som kalles *the artworld* eller *kunstverdenen* (Snævarr, 2008, s. 200). For Dickie var det to betingelser for å kalle noe et kunstverk: For det første skulle

²⁴ Lignende argument ser vi også i VG-artikkelen til Borghild Maaland: «Moræus Hanssen, som tidligere har avvist Noés første film, «Alene mot alt», mener at «Irreversible» har en så gjennomført linje i regi og spill at hun ikke vil stanse den.» (Maaland, 2003) Irreversibel ble altså akseptert *på tross av* sitt innhold.

verket være laget av et menneske, altså være en artefakt. Den andre betingelsen er at objektet har blitt gitt statusen som kandidat for evaluering av en eller flere personer innenfor rammen av den sosiale institusjonen som Dickie – med Dantos ord – kaller kunstverdenen. Sagt på en enklere måte er den andre betingelsen at objektet er blitt definert som kunstverk av kunstnere, kunstkritikere eller et kunstinteressert publikum. Disse individene er bærere av sosiale roller som er institusjonalisert og disse må læres på lik linje med andre sosiale roller (Snævarr, 2008, s. 200).

Et klassisk eksempel på dette er reevalueringen av Duchamps verk *Fontene* (1913), som var et utstilt pissoar, et såkalt *readymade*²⁵. Duchamp selv mente dette var anti-kunst, men siden kunstverden presenterte verket i en kunstkontekst og utsatte det for sine evalueringer ble verket et kunstverk (Snævarr, 2008, s. 205). På lignende måte kan filmer defineres som kunstfilm ved at de har premiere i et konkurranseprogram på en høyverdig filmfestival (Cannes, Venezia eller Berlin som eksempel på de største) og blir vurdert av filmkritikere. Er filmene grensetilfeller, kan de kalles kunst hvis de blir vurdert som det og blir satt opp i riktig setting, mens de på den andre siden ikke vil bli ansett som kunst om dette ikke er tilfellet (selv om de iboende kvalitetene ved verket kan det samme).

Typisk i engelskspråklige land er kriteriene for å omtales som art film (eller arthouse film) enda færre. Et annet argument for at europeisk film oftere, i dagligtalen, omtales som kunstfilm er deres eksotisme; ved å ikke være amerikanske eller engelskspråklige. Ofte er det slik for filmer som er store kommersielle sjangerfilmer i sitt hjemland, eksempelvis *En mann ved navn Ove* (Hannes Holm, 2015) som var en stor folkekomedie i Sverige og ble satt opp på kunstfilmkinoene i USA, eller at filmer som den franske lettbente komedien *De urørlige* (Olivier Nakache & Éric Toledano, 2011) som hadde en enorm suksess i hjemlandet lansertes som kunstfilm i utlandet, kun gjennom å være en såkalt «foreign film» eller et

²⁵ et verk som allerede fantes i en annen setting.

nisjeprodukt (Andrews, 2013, s. 56). Det at den ekstreme tendensen er noe europeisk kan i seg selv gjøre definisjonen av den som kunstfilm enklere, særlig definert fra et amerikansk ståsted.

Andrews trekker frem at kunstfilmene gis verdi gjennom institusjon, men kan også tillegges verdi ved at de rette personene løfter dem opp fra mindre prestisjefylte arenaer og legger dem verdi:

Today, movies are often deemed “art movies” for one of three reasons. If they are made and distributed in a legitimate sector ... regardless of any later acclaim or denigration. By contrast, movies made in less prestigious areas secure a qualified legitimacy as art movies only through secondary recognition by accredited audiences and institutions (Andrews, 2013, s. 22).

Allerede ved å anerkjenne disse verkene som såkalte kunstfilmer har vi som nevnt tilskrevet dem en bestemt verdi. Ikke minst har vi bestemt hva filmene ikke er. De fleste forsøk på å definere hva kunstfilm er, plasserer som regel begrepet i dikotomier: Kunstfilm er ofte kunstfilm i motsetning til noe annet. I dagligtalen omtales kunstfilmene som såkalte smale filmer i motsetning til brede filmer. I veldig generaliserende ordelag omtales kunstfilmen som noe typisk europeisk i motsetning til noe amerikansk (jamfør kunstfilmens posisjon fra et amerikansk perspektiv på 60- og 70-tallet, som *foreign films*). Eller at en spesifikk film sees som kunstfilm i motsetning til sjangerfilm eller exploitation.

Det er mye ved den institusjonelle beskrivelsen av kunst som kan være lite konstruktivt og motsigelsesfylt (nylig hysterisk portrettert i Ruben Östlunds kunstverden-satire *The Square* (2017)). På den andre siden er det nyttig å være klar over disse kontekstuelle rammene som verkene blir skapt *i* – og *for*.

«Both cultural **and** economic factors need to be addressed in relation to art cinema, yes, especially art cinema» (Frey, 2016, s. 13).

Markedsføring og legitimering av den ekstreme filmen

Man kan se på ekstremfilmen i et kulturhistorisk perspektiv, man kan også finne mange fruktbare innfallsvinkler gjennom næranalyser. Jeg støtter meg til begge disse innfallsvinklene, men jeg vil også kort argumentere for en tredje: I boken *Extreme Cinema: The Transgressive Rhetoric of Today's Art Film Culture* fra 2016 fokuserer Mattias Frey på hvordan det han kaller «extreme cinema» fordrer et makroperspektiv. Der kommer han med interessante perspektiver på institusjonelle faktorer som markedsføring og retorikk i tilknytning til tendensen jeg beskriver. Hans bok er i det hele tatt et motsvar til rene næranalyser og kulturhistoriske undersøkelser av fenomenet, og fremstår som et godt innlegg i hvordan vi skal forstå tendensen i et bredere lys, men også hvorfor begrepet kan frustrere.

Arbeidet med å skulle definere kunstfilm i motsetning til sjanger og Hollywood blir komplisert og utfordrende når det kommer til de ekstreme filmene. De ekstreme filmene ligger ofte tett opp til, både form- og innholdsmessig, blant annet skrekkfilmer og pornografi, og det er ikke alltid så lett å skille dem. Frey argumenterer derfor for å se filmene fra et institusjonelt perspektiv. Her sympatiserer jeg med Frey. Han nevner hvordan både sexscenene fra gullpalmevinneren *Blå er den varmeste fargen* (Abdellatif Kechiche, 2013) og voldtektsscenen fra *Irreversibel* ligger tilgjengelig på ulike pornonettsider som PornHub eller YouPorn. Disse sekvensene blir jo nettopp brukt for seksuell selvtilfredsstillelse – ergo blir de porno under disse forutsetningene²⁶. Gaspar Noés senere film *LOVE* (2015) kunne også

²⁶ Frey diskuterer dette i detalj i *Extreme Cinema: The Transgressive Rhetoric of Today's Art Film Culture* (2016, s. 178-205).

lett ha blitt vist i sin helhet i en kanal for mykporno og dermed vært definert som myk-porno. Siden den hadde premiere på Cannes er den derimot kunst – uten at disse definisjo-nene nødvendigvis er gjensidig utelukkende.

En av Antichrists plakater etter premieren under Cannesfestivalen er nærmest et ironisk pek på hvordan eksplisitt innhold kan bli brukt i markedsføring, hele coveret er tildekket av påstander som «A punch in the face of respectability» «the most shocking film in the history of the Cannes film festival» og fint lite annet enn tittelen²⁷. Ved å skape overskrifter og voldsomme reaksjoner skiller filmen seg ut. Siden disse smale filmene ikke har all ver-dens penger å bruke på markedsføring så er skandaler fantastisk reklame for å fronte fil-mene. Sammen er skandale og sjanger med på å markedsføre filmene også for et publikum som ikke vanligvis oppsøker en Noé, Haneke eller von Trier-film – disse filmene sies å ha et «dobbel» publikum (på plakaten står det: «A funhouse of terrors that rattles the bones and fizzes the bones» og beskriver filmen som en skrekkfilm). Sjangerpublikum og kunst-filmpublikumet møtes som målgrupper i markedsføringen. Dette i tråd med hybridise-ringen mellom sjanger og kunstfilm som foregår allerede på filmenes innholdsplan.

Mattias Frey ser på den ekstreme filmen som en del av en diskurs og særlig en institusjo-nell setting og definerer den som følgende:

For a film to be considered as extreme cinema, I submit, it must:

- Explicitly depict and/or primarily thematize sex, violence, or sexual violence
- In addition, it must fulfill at least one and as many as possible of the following conditions:
- Deploy an «art cinema» form and/or style (as traditionally defined within film scholarship);
 - Create controversy (because of explicit sex, violence, or perceived genre cross-ings) in its reception;

²⁷ Se plakaten her: <https://geektyrant.com/news/2009/9/9/crazy-new-poster-for-antichrist-film.html>

- Play at mainstream A-list, mid-level, other non-themed, «extreme» or «artsploitation» - themed film festivals;
- Run theatrically at arthouse chains or independent cinemas;
- Be distributed in niche «art» or «artsploitation» DVD series and/or be marketed in these terms;
- Be positioned by the filmmakers in interviews or statements as intentionally artistic (or other equivalent terms, i.e., «disturbing» «challenging» and so on), or by provocative public appearances or stunts;
- Be discussed in internet forums and other fan cultural sites as art, artsploitation, controversial, arousing, or disturbing;
- Have been passed by regulators in the United States at R or NC-17 or in Britain as 18, uncut or cut (especially on the ground of perceived artistic value), banned (especially despite the censor's perception of artistic intention), or left unclassified or unrated.

(Frey, 2016, s. 7-8)

Som vi kan se ut i fra Freys definisjon av den ekstreme filmen er det kun få av disse parameterne som handler om filmenes innholdsplan. Han legger seg tett på Andrews ved å argumentere for det institusjonelle perspektivet ved kunstfilmen, men vil også være sympatisk med Bordwells fokus på form og innhold. Jeg fokuserer nærmest på form, innhold og tematikk i min oppgave, men synes altså det er både interessant og nyttig å se på noen av de ytre aspektene som jeg her har gitt en kort introduksjon til for å se det store bildet.

Nyekstremismen, et (meta)modernistisk prosjekt?

Modernismen

Det er ulike måter vi kan tolke modernismen i film på, noen vil definere den som en motreaksjon til klassisk narrativ filmskapning, noen vil se den som en naturlig utvikling av den samme. Modernismen i film består gjerne av to perioder: Den første perioden omtrent fra 1919 til 1929 og den andre perioden omtrent fra 1950 til 1975. Disse periodene spant ut av modernismen som allerede foregikk i litteraturen, malerkunsten og teateret.

De ulike strømningene på 20-tallet som ekspresjonismen, surrealismen og formalismen var eksempler på type retninger som aktivt brøt med det vante og dermed fornyet måten film fremsto på og fremsto som filmkunstens avant-garde, disse bevegelsene var, grovt sett, opptatt av å vise oss verden på en annen, subjektiv måte.

Noen typiske trekk ved de modernistiske filmene på 1960-tallet, som er perioden vi gjerne forbinder sterkest med modernismen, var episodisk struktur, tvetydighet, subjektivitet, refleksivitet og abstraksjon. Tradisjonelt går derfor denne modernismen i film hånd i hånd med David Bordwells tanker om kunstfilmen (Bordwell, 1979). Fokus gikk fra å fortelle den gode historien, til å fortelle noe om vår situasjon i verden, eksistensielle spørsmål om mening i tilværelsen. Sen-modernismen gikk videre fra dette til en mer politisk retning med svært ulike og provokative filmer som Godards filmer *Weekend* (1967) og *Kineserinnen* (1967) og Pier Paolo Pasolinis *Teorema* (1968) og *Salò eller Sodomas 120 dager* (1975)²⁸. Disse ønsket å bryte ned ideologiske illusjoner i tråd med frankfurterskolens ledende teoretikere Max Horkheimer og Theodor Adornos kritiske teori (selv om de nok

²⁸ Sistnevnte en film som svært ofte dras frem som inspirasjonskilde for de ekstreme filmene, og som var kjent som noe av det mest brutale som var laget før nyekstremismen kom på banen. Filmen er en sterk kritikk av borgerskapet og forbrukersamfunnet.

enda var for realistiske for Adorno og Horkheimers smak). Disse filmene kan sies å fremme et aggressivt ønske om frigjøring. Filmene fra denne perioden befant seg i en historisk kontekst ulik den vi har befunnet oss i fra slutten av 1990-tallet til nå. Disse filmene tilhørte en antiautoritær, anti-borgerskap og revolusjonær epoke som preget tiden rundt 68-opprøret og utover 70-tallet, før postmodernismen gjorde sitt inntog for fullt (Lübecker, 2015, s. 123).

Disse perspektivene til nå er ganske generelle betraktninger til modernismen i film. Asbjørnsen trekker frem tre ulike perspektiver på modernismen i kunst, siden det ikke finnes én overhengende modernistisk estetisk teori. Han deler det i tre posisjoner, *Den russiske formalismen, Brechts estetikk og den kritiske teori* (Asbjørnsen, 1999, s. 40-60)

Formalist og regissør Sergei Eisenstein argumenterte tidlig for filmens iboende kvalitet til å sjokkere tilskueren ut av sitt «vante skinn». Slik sett kunne filmen være en kulturell vekkerklokke, en kunstform som utfordret det etablerte blikket og gjennom sjokk skape nye synspunkter på det vi var vant med, ett opplysningsideal. I Eisensteins prosjekt dreide dette seg hovedsakelig om marxisme og politikk.

Brechts estetikk, det episke teateret som jeg skal utbrodere om litt, knytter seg til hans tro på det moderne publikum som fornuftige, voksne, mennesker. Han mente grunnlaget for kunsten (teateret i hans virke) var å underholde. Likevel skulle ikke tilskueren *miste seg selv* til verket, men ha en sunn distanse til det for å gjøre intellektuelle avveielser om den virkeligheten vi befinner oss i. For å hindre denne innlevelsen mente Brecht at vi måtte sørge for distanse mellom tilskueren og verket (Asbjørnsen, 1999, s. 47-48).

Til sist har vi den kritiske teori, fremmet av frankfurterskolens Max Horkheimer og Theodor Adorno. Disse tok steget vider fra Brecht. Kulturindustrien var en del av den kapitalis-

tiske verden, og den var med på å formidle en falsk virkelighet og fore oss med den kapitalistiske ideologi. Der Brecht mente kunsten måtte underholde for å ha noe berettiget eksistensgrunnlag, gikk den kritiske teori lenger og mente kunsten også måtte utelate underholdningen. Kunsten måtte altså bryte totalt med noen representasjon av virkeligheten for å ha noen som helst politisk kraft (for virkeligheten var i deres syn styrt av kapitalistiskkonsumentideologi) (Asbjørnsen, 1999, s. 54-60).

Modernismen ble etter hvert kalt et feilslått prosjekt og inn kom postmodernismen. Denne perioden markeres av mistro til at det finnes noen underliggende mening i tilværelsen, perioden er først og fremst definert av forkastelsen av dybdemodellen (Asbjørnsen, 1999, s. 29-30). Siden det til syvende og sist ikke fantes noen underliggende dypere mening i tilværelsen, kunne vi like gjerne bare ha det gøy.

Postmodernismen benyttet seg av mange av virkemidlene som ble utviklet under modernismen (selvrefleksivitet, brudd med den fjerde veggen, elliptisk klippestruktur, montasjesequenser m.m.), men brukte virkemidlene heller med et glimt i øyet, med en slags nostalgisk naivitet. En hybridisering av den klassiske, fortellende og før-moderne hollywoodfilmen i en fornyet og selvbevisst drakt (Asbjørnsen, 1999, s. 32).

Perioden ble preget av ironi, pastisjer og en generell kynisme, alt skulle dekonstrueres og kategoriseres i tråd med den sen-kapitalistiske fragmenterte tidsalderen.

Metamodernisme

En reaksjon var etterlyst og måtte komme på post-modernismen, og mange vil hevde at vi nå befinner oss i en tidsalder som «pendler» mellom det overfladiske og det dypt seriøse, en «både/og»-situasjon, hvor vi er innforstått med den postmodernistiske situasjonen, men likevel søker etter en dypere mening og ett nytt alvor, vi vil underholdes og belæres. Noen ser den som en videreføring av postmodernismen, mens andre ser den som noe helt nytt:

Ontologically, metamodernism oscillates between the modern and the postmodern. It oscillates between a modern enthusiasm and a postmodern irony, between hope and melancholy, between naïveté and knowingness, empathy and apathy, unity and plurality, totality and fragmentation, purity and ambiguity. Indeed, by oscillating to and fro, back and forth the metamodern negotiates between the modern and the postmodern. ... Each time the metamodern enthusiasm swings towards fanaticism, gravity pulls it back towards irony; the moment its irony sways towards apathy, gravity pulls it back towards enthusiasm (Vermeulen & Van den Akker, 2010).

Metamodernismen kan ses som en reaksjon på at vi trenger et nytt alvor, en ny realisme for å behandle de etiske og kompliserte problemene vi støter på i en verden med stadig flere tegn på undergang. Ofte kommer dette frem som naivt og godtroende i filmene som blir knyttet til begrepet.

Wes Anderson trekkes ofte frem som en metamodernist, tilsynelatende ironisk ved sin bruk av karikert dukkehusestetikk, men samtidig fremstår filmene som hundre prosent oppriktige. En annen film som har blitt omtalt som metamoderne er *Spring Breakers* av Harmony Korine (2012). En subversiv film om ungdomskulturen knyttet til fenomenet Spring Break: Kun overflate, fyll, sex, dop og kriminalitet (nærliggende russetiden i Norge). I dette overfladiske og meningsløse universet fremstår samtidig karakterene som reflekterte og svært oppriktige, en motsetning til filmens stil og setting. Filmen er altså både/og, en kynisk representasjon av ungdomskulturen – som er full av alvor på sine premisser. Filmen omfavner estetikken, musikken og kulturen den tilsynelatende ønsker å kritisere. Den er både en hyllest og en kritikk. Den er paradoksal.

Et definerende trekk ved metamodernismen er vår evne til å ha flere tanker i hodet samtidig, vi kan både være distanserte og engasjerte. Et annet er at internettkulturen har gjort oss til flersubjektive individer, vår identitet er splittet gjennom et overveldende tilbud av uttrykkskanaler og vi kan okkupere alle disse rollene samtidig. Et tredje er at vi lever i en kollektiv verden, der internett fungerer som en kollektiv bevissthet. I denne sfæren kan vi skape nye meninger rundt de verkene vi støter på (Abramson, 2015). Her kan vi, slik jeg ser det også oppnå en kollektiv forløsning.

I mine filmer kommer også det metamoderne frem i deres paradoksale fremstilling som både/og, de har en modernistisk tro på filmens samfunnsprosjekt og dypere mening, men de fremstiller dette gjennom et postmoderne prisme. De omfavner det de kritiserer, de er både postmodernistiske, modernistiske, og i all sin paradoksalitet metamodernistiske.

Episk grusomhet

Jeg har allerede argumentert for at den nye ekstreme tendensen har paradoksale kvaliteter ved seg og knyttet den opp mot metamodernismen. Jeg vil si at den samtidig beveger seg i et dialogisk samspill mellom de to, i utgangspunktet motsetningsfylte, modernistiske teatertradisjonene *Det Episke Teater* og *Grusomhetens Teater*.

Scott Mackenzie introduserte dikotomien i hans tekst *On Watching and Turning Away: Ono's Rape, Cinéma Direct Aesthetics, and the Genealogy of Cinéma Brut* (2010) om den nye franske ekstremismen, og Nickolaj Lübecker trakk den frem i sin analyse av von Triers *Dogville* i tilknytning til assault og feel-bad begrepet (Horeck & Kendall, 2011; Lübecker, 2015). Det er i disse tekstene jeg finner min inspirasjon. Først skal jeg gi en introduksjon til de to tradisjonene, før jeg skal peke på hvordan de relaterer seg til mitt prosjekt.

Forholdet til katarsis og erkjennelse er et viktig poeng innen disse leirene. Katarsis dreier seg i den modernistiske sammenhengen om en forløsning eller åndelig renselse og sees som et resultat av en mestringsprosess. Vi lever oss inn i filmene og utsettes for sterke følelser, som så forløses i en films resolusjon/avrunding. Slik jeg tolker det, må verket innfri visse forventninger for at denne opplevelsen av tilskuerforløsning kan oppstå, enten de er basert på konvensjoner vi kjenner til fra før: det være seg som del av en bestemt sjanger, i tradisjonell narrativ forstand som start-midte-slutt, eller forventninger verket selv legger opp til for å skape denne effekten. Veien til katarsis og en form for erkjennelse er derimot splittet mellom disse leirene.

Det Episke Teater

Det Episke Teaters «far», den tyske dramatiker Bertolt Brecht ønsket i sin tid å appellere til publikums intellekt ved å skape en distanse mellom tilskueren og verket/teateret. Brecht

ønsket å bryte med samfunnets rådende ideologi – som han identifiserte som den rådende makts undertrykkende ideologi. Ved å bryte med denne kunne man oppfordre til ett opprør/revolusjon/ending mot/av systemet, jamfør marxismen. I filmens verden var det Hollywood-filmen som var ytterste representant for dette maktsystemet, i dens fokus på at tilskueren skulle leve seg inn i filmene, utsatte den samtidig sitt ukritiske publikum for en skjult ideologi – maktapparatets ideologi, en ideologi som ønsket å undergrave motsetningene og klasseskillene i samfunnet. For å unngå dette og oppfordre til ending ønsket Brecht å sette en stopper for tilskuerens innlevelse i fiksjonen ved å stanse katarsisprosessen, da innlevelse nødvendigvis betydde å akseptere, overbevises av, eller bekrefte samfunnets rådende ideologi.

Ved å gjøre teaterets kunstighet synlig ved å benytte seg av overdrivelser og brudd med den fjerde veggen, ønsket han at tilskueren skulle innse at det de så kun var representasjoner av virkeligheten og ikke virkeligheten i seg selv. På denne måten kunne man stimulere publikum intellektuelt til å søke ending på det de så. Ved å vise oss en falsk/fremstilt virkelighet kunne dermed publikum reflektere over kunstigheten til den rådende ideologiske virkeligheten hun/han måtte befinne seg i. Et av virkemidlene Brecht introduserte for å skape sine brudd var *Verfremdungseffekt* eller v-effekten. V-effekten oppsto når man fremmedgjorde eller merkeliggjorde verket for tilskueren og slik skapte en distanse mellom vedkommende og verket, en bevisstgjøring av verket som verk. Måten det kunnes gjøres på var gjennom såkalt *episk skuespillerstil*, en overdreven fremførelse som synliggjorde karakterenes diktat-aktige tilstedeværelse, derav det episke i *Det Episke Teater*, samt at skuespillerne også kunne finne på å henvendelse seg direkte til publikum.

The reason Brecht does not encourage his public to throw themselves into the “plot-river” is that he seeks intellectual engagement rather than (just) character identification and emotional absorption: he wants us to search for political solutions to the dialectical conflicts that his plays engage (Lübecker, 2015, s. 22).

Grusomhetens Teater

Jonathan Romney var tidlig ute med å beskrive nyekstremismen som en legemliggjøring av grusomhetens teater i sin artikkel «Le Sex»:

In the 1920s, the French actor, director and poet Antonin Artaud elaborated his vision of the Theatre of Cruelty, a form of spectacle designed to rattle audiences' sensibilities with a force he compared to that of the bubonic plague ... Substitute the word "cinema" for "theatre", and you have a fair description of ... "New French Extremity" (Romney, 2004).

Grusomhetens Teaters «far», den franske dramatikerens Antonin Artaud, mente på sin side at veien til endring av samfunnet gikk gjennom endring av individet og dets pre-eksisterende underbevisste holdninger og kroppslige egenskaper. Disse holdningene var knyttet til det dyriske og våre mørke impulser. Verket skulle appellere til tilskueren gjennom dennes kroppslige persepsjon, det grusomme, vonde og perverse – det *irrasjonelle*, i motsetning til Brechts fokus på intellektets *rasjonalitet*. Gjennom kroppen kunne man oppnå et ønske om endring eller oppleve en sensasjon som kunne fordre forandring (Mackenzie, 2010, s. 163). Grusomhetens Teater mente også at teateret, og i forlengelse filmen, slik sett kunne være en arena for å få utslipp for negative impulser, ikke helt ulik katarsis og dens renselsesprosess som jeg var inne på tidligere. Den offentlige kulturarenaen burde være et sted å brøle! I Artauds ord oversatt fra fransk av Mary Caroline Richards (legg merke til hvordan dette nesten kunne ha vært skrevet i vår tid):

In the anguished, catastrophic period we live in, we feel an urgent need for a theater which events do not exceed, whose resonance is deep within us, dominating the instability of the times. Our long habit of seeking diversion has made us forget the

idea of a serious theater, which, overturning all our preconceptions, inspires us with the fiery magnetism of its images and acts upon us like a spiritual therapeutics whose touch can never be forgotten. Everything that acts is a cruelty. It is upon this idea of extreme action, pushed beyond all limits, that theater must be rebuilt. Imbued with the idea that the public thinks first of all ... the Theater of Cruelty proposes to resort to a mass spectacle; to seek in the agitation of tremendous masses, convulsed and hurled against each other, a little of that poetry of festivals and crowds when, all too rarely nowadays, the people pour out into the streets. The theater must give us everything that is in crime, love, war, or madness, if it wants to recover its necessity (Artaud, 1938, s. 84-85).

Antonin Artaud ... might have relished the similarities with the theatre he dreamed of - one that would "choose themes and subjects corresponding to the agitation and unrest of our times", one with "an impassioned convulsive concept of life" (Om den franske nyekstremismen, Romney, 2004).

Slik sett er innlevelsesperspektivet knyttet til nyekstremismen og dets tabubelagte, kroppslige og grusomme innhold i tråd med grusomhetens teater.

Refleksjon og sanselighet

Jeg vil argumentere for at nyekstremismen opererer i et dialogisk og paradoksalt rom mellom disse punktene. Den oppfordrer til å investere seg i svært direkte sanselige ubehageligheter som oppfordrer til en kroppslig innlevelse (Grusomhetens Teater) mens disse sanselige ubehagelighetene på en og samme tid distanserer den samme tilskueren ved å bryte våre forventninger om hva vi skal se og vår toleranse for det vi *orke* å se (Det Episke Teater). Den overskridende naturen i den voldsomme estetiske formen og innholdet i de nyekstreme filmene kan altså fungere distanserende på tilskueren. Samtidig er det nettopp

også denne naturen som gjør at filmene ligger tett opp til Artauds idealer om Grusomhetens Teater; nyekstremismens estetikk og grafiske fremstillinger henvender seg paradoksalt nok også direkte til en kroppslig respons og spiller på våre høyst individuelle mørke impulser.

Denne dualiteten kan man for det andre se ved at filmene ofte skaper kritisk distanse ved å bygge en tilskuerkontrakt ved bruk av sjanger, for så å rive den samme kontrakten ned gjennom sjangerbrudd eller ved å bryte med den fjerde veggen direkte (jamfør v-effekten)²⁹. Det er her er vi kan identifisere det episke teateret, vi får underholdes – men kun på en armlengdes avstand (Asbjørnsen, 1999, s. 47-48).

Filmenes tvetydighet finner vi også i deres meningsproduksjon, jeg vil argumentere for at de innehar et modernistisk prosjekt om å formidle bestemte meninger/budskap på et intellektuelt plan. Samtidig som de innehar rent kroppslige agenda, en estetikk og fremstilling som i hovedsak innretter seg mot rene (ubehagelige) filmopplevelser. Filmene har både en moderne og en post-moderne holdning, og en modernistisk og post-modernistisk estetikk. De knytter seg til både det episke teater og grusomhetens teater. De er både, og noe annet – de er episk grusomme.

²⁹Funny Games gjør dette i flere omganger, ved den mye omtalte sekvensen hvor en av de unge mennene spoler tilbake handlingen i den filmen vi ser, og ved at de henvender seg til kameraet og i forlengelse: oss.

Kapittel 3: Filmanalytisk teori

Det er en rekke ulike aspekter som vekker analytisk interesse innen den tendensen jeg har valgt å undersøke og de ulike aspektene fordrer ulike teoretiske verktøykasser. Som vi har sett er publikums reaksjoner en viktig og integrert del av måten man omtaler filmene på. På den ene side ville et empirisk, data-samlende (både kvalitativt og kvantitativt), studie av tilskueren i møte med de ekstreme filmene fremstå som en matnyttig tilnæringsmåte³⁰.

Det jeg likevel har valgt å fokusere på er den kognitive filmanalysen, hva er det i verkene som skaper visse reaksjoner? Denne retningen fungerer godt for å forklare hvordan filmene er strukturert og hvordan filmene leker med forventninger – hentet rett ut ifra de bestanddelene filmene i seg selv består av. Jeg mener følelser og kroppslige reaksjoner er viktige momenter ved disse filmene, så jeg vil berøre temaer som identifikasjon, stemninger og kroppslig engasjement. Avslutningsvis vil jeg drøfte filmens tilknytning til etikk gjennom å se på hva de tilsynelatende ønsker å formidle og se dette i et kulturkritisk perspektiv.

Kognitiv filmanalytisk tradisjon

På begynnelsen av 80-tallet tok filmteori et steg vekk fra å se tilskueren som ideologisk posisjonert, passiv og fysisk tilbaketrukket. Tidligere psykoanalytisk teori hadde plassert tilskuerens møte med film som en drømme/transeaktig aktivitet som særlig opererte med det underbevisste (Erstad & Solum, 2007, s. 13-14). Filmforskere David Bordwell og Noël Carroll gikk i bresjen for å flytte fokuset fra det irrasjonelle og underbevisste, mot studier av fortolkning og filmforståelse. Filmforskerne fra den kognitive retningen ville fremme et

³⁰ Den britiske forskeren Martin Barker har gjort dette med fokus på *Fat Girl* (Breillat, 2003) og diskuterer fremgangsmåten i kapitlet *Watching Rape, Enjoying Watching Rape . . . : How Does a Study of Audience Cha(lle)nge Mainstream Film Studies Approaches?* (s. 105-116) i Horeck & Kendall (2011) og jeg kan anbefale å se på de resultatene han har produsert.

blikk på tilskueren som *aktiv* i sin forståelse av hvordan publikum forstår filmatiske tekster. Det vil si at en films mening ble synliggjort i møte med en tilskuer som konstruerte et helhetsbilde basert på filmens ulike deler, som forståelsen av hendelsesforløp, konstruksjon av hypoteser og dennes reaksjon på de ulike kodene filmen presenterte.

Målet var å spesifisere og karakterisere de ulike operasjonene tilskueren gjennomførte i møte med filmen, og hvilke *cues*, eller *signal*er på norsk, som satte disse operasjonene i gang. Dette både på en empirisk måte: ved å bruke seg selv som *detektor* – hvordan reagerer *jeg* når filmens konstruksjon presenteres på den måten den gjør. Samt på en strukturell måte ved å identifisere disse signalene tekstuelte. Et verk er strukturert for å oppnå visse effekter, og tilskueren er en aktiv deltager i konstruksjonen av effektene og verkets mening (Rushton & Bettinson, 2010, s. 142). Et nøkkelbegrep i tilskuerprosessen er *schemata*. Schemata beskriver den kunnskapen vi har fra før av som vi trekker veksler på i vårt arbeide med å skape sammenheng i møte med en film/et verk (Bordwell, 1985, s. 30-31)³¹. Dette danner grunnlaget for å skape sammenheng i møte med ny informasjon og kan sammenlignes med hermeneutikkens *fordommer*, som jeg nevnte helt i begynnelsen av oppgaven, altså grunnlaget for forståelse (Snævarr, 2017, s. 217).

Bordwell benytter seg av de formalistiske begrepene *fabula*, *syuzhet* og stil for å forklare hvordan filmen legger til rette for vår prosess. Fabula, eller story (handling), beskriver det kronologiske handlingsforløpet i filmen noe som like gjerne kunne vært skrevet ned som et synopsis, men dette er også en tolkning, vår overordnede tolkning av hva som skjer på et handlingsplan. Syuzhet, eller plot, er den arkitektoniske måten historien presenteres på,

³¹ «A knowledge cluster, comprising of a bounded set of beliefs, assumptions, expectations, and other *a priori* associations that the viewer brings to an artwork» (Rushton & Bettinson, 2010, s. 176)

struktureringen av handlingen – dette er helt avgjørende for hvordan vi oppfatter handlingen. Disse elementene akkompagneres av stil: De filmatiske virkemidlene, det vi ser og hører, som *mise-en-scène*, foto, klipp og lyd.

Stilen bidrar til hvordan vi oppfatter filmens plot, men har også et element av *excess*, det vil si de ulike filmatiske virkemidlene som ikke tilfører plottet eller historien noe, også kalt «stil for stilens skyld»³². Sammen jobber filmens plot og stil for å representere historien på en spesifikk måte (Bordwell, 1985, s. 49-52). For Bordwell er narrasjon i fiksjonsfilm: «the process whereby the film's *syuzhet* and style interact in the course of cueing and channeling the spectator's construction of the *fabula*» (Bordwell, 1985, s. 53).

Å se en film fra dette perspektivet, er altså en kognitiv prosess. Neoformalist Kristin Thompson nevner at en tilskuer opparbeider seg ferdigheter etter hvert som denne ser mer og mer film og vender seg til visse normer, sammen med forhåndskunnskaper fra den virkelige verden. Dette er også en viktig deler av en tilskuers *schemata*. Mens disse normene endrer seg, vil også tilskuerens ferdigheter endre seg. Det er viktig i den forstand å være bevisst at det slett ikke er sånn at alle har de rette tilskuerferdighetene til å lese en film på en «god» måte, og visse utfordrende filmer vil derfor skape opptil ganske enorm misnøye (Thompson, 1988, s. 32-33). Jeg argumenterer for at de ekstreme virkemidlene utfordrer og utvider våre tilskuerferdigheter avslutningsvis. Filmene jeg har valgt utfordrer de mer eller mindre etablerte normene for film, ved bruddestetikk etc. og er derfor særlig interessante analyseobjekter.

³² Dette er derimot relevant hvis vi ser filmen i lys av følelser, men på et intellektuelt plan for å forstå narrasjon er det «det som er til overs».

Bordwell mfl. legger altså grunnlaget for en metodisk presis fremgangsmåte for på en empirisk måte se på filmens ulike deler for å forstå dens helhet. Siden jeg ser på bruk av ekstreme virkemidler og taktikker som fordrer en særlig høy grad av både brudd med tradisjonelle filmatiske konstruksjoner og som henvender seg til tilskueren på en følelsesmessig svært potent og affektiv måte synes jeg det er viktig også å belyse Greg M. Smiths *stemningstilnærming*.

Stil og følelser, Greg M. Smiths stemningstilnærming

Nå er Bordwell særlig opptatt av vår forståelse av film som en intellektuell prosess, men særlig i mine filmer vil det være viktig å se på følelser i møte med mediet. Greg M. Smith forfekter denne posisjonen med hans *mood cue approach*: Stemningstilnærming på norsk. En tilnærming som har vært særlig nyttig i å forstå stemningsmettede sjangre og hvilke signaler de benytter seg av for å skape en filmatisk stemning³³.

Smith deler denne fremgangsmåten opp i de to begrepene *emotion markers* og *mood cues*, følelsesmarkører og stemningssignaler³⁴. Følelsene knyttes til det affektive og kortvarige, mens stemning er noe som bygger seg opp over tid, som spenning eller tristesse via følelsesmessige signaler (Smith, 2003, s. 36). De ulike følelsesbaserte signalene vi støter på i en film vil altså akkumulere i en overhengende stemning i filmen, og den overhengende stemningen i filmen vil akkumulere i de følelsesbaserte reaksjonene vi opplever.

Filmic cues that can provide emotional information include facial expression, figure movement, dialogue, vocal expression and tone, costume, sound, music, lighting,

³³ Se for eksempel Ove Solum i Erstad & Solum, *Følelser for film* (2007, s. 58-66)

³⁴ En oversettelse basert på Anne Gjelsvik i Ove Solum og Ola Erstads *Følelser for film* (2007, s. 25)

mise-en-scène, set design, editing, camera (angle, distance, movement), depth of field, character qualities and histories, and narrative situation (Smith, 2003, s. 42).

Smith lokaliserer altså disse følelsesmessige signalene i relasjonen mellom narrativ og stil, være seg i filmens plot, skuespillernes ansiktuttrykk eller fremtoning, men kanskje særlig i filmens stilistiske audiovisuelle karakter, eksempelvis: bruk av musikk, lydeffekter, lyssetting, klippeteknikk, farger eller kameravinkler. Jeg vil argumentere for at en av følelsene disse filmene fordrer til, særlig i *Funny Games*, er en følelse av frustrasjon og sinne, fremfor den mer sympatibaserte følelsen av frykt vi kanskje skulle ha forventet oss. Dette oppnår filmen ved å på en kompleks måte leke seg med følelsesmarkører og stemningssignaler. Vi kastes på dypt vann uten svømmevest.

Murray Smiths sympatistruktur

I boken *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema* (1995) introduserer Murray Smith *The Structure of Sympathy* eller sympatistrukturen, som er den norske oversettelsen jeg velger å bruke. Hans tese er at karakterer er sentrale for den retoriske og estetiske effekten til narrative tekster (Smith, 1995, s. 4). Også han var opptatt av å forklare forholdet mellom tilskueren og teksten, eller tilskueren og karakterene i dette tilfellet – på en kognitiv måte. Han presenterer tre prinsipielle nivåer av engasjement med karakterene som narrative strukturer: *Recognition*, *alignment* og *allegiance*. Disse danner strukturer for hvordan vi tolker karakterene, og vår følelsesmessige investering styrkes av empatiske fenomener: Affektiv mimikk og følelsesmessig simulering – dette er mine oversettelser av Smiths presentasjon av begrepene (Smith, 1995, s. 73). Anne Gjelsvik sammenfatter disse nivåene som:

- *Gjenkjennelsen av en karakter* [recognition]

- *Tilpasningen til eller å komme på linje med en karakter* [alignment]
- *Alliansedannelsen med eller å føle lojalitet eller troskap til en karakter* [allegiance]

Basert på vårt skjema (schemata) kan vi først gjenkjenne karakteren som en person, et menneske med intensjoner, følelser og evne til å foreta valg (Erstad & Solum, 2007, s. 19). På dette nivået vil skuespillernes fremtoning være avgjørende for hvordan vi gjenkjenner karakteren. Som jeg vil argumentere for: jo mer sympatiske skuespillerne ser ut, jo større mulighet for empati.

Det neste nivået er tilpasning, her forstått som vårt innsyn in hvordan karakterene oppfører seg, hva de de føler og hva de mener (Erstad & Solum, 2007, s. 21). Vår tolkning knyttet til karakterenes handling kan ses i sammenheng med hvor mye tid karakteren vies på skjermen og hva de foretar seg der, jo mer tid på skjermen, jo større er sjansen for at vi danner oss sympati for karakteren. Vår tolkning av deres følelser kan komme til uttrykk i subjektive sekvenser, dialog, stilbruk eller rett og slett mimikk. I den minimalistiske klassikeren *Jeanne d'Arc* (Dreyer, 1928) får vi servert svært nære bilder av Jeannes ansikt (spilt av Maria Falconetti). Hennes mimikk forteller en historie i seg selv og kan skape et slitesterkt bånd mellom oss og henne. Ved å gjenkjenne en karakter, samt vurdere dennes følelser og handlinger kan vi ta et bevisst valg: Vil vi være lojale mot karakteren eller ikke?

Empati med karakteren består av en moralsk vurdering av karakteren (lojalitet) gjennom den informasjonen som blir tilgjengeliggjort for oss på den ene siden, samt frivillig følelsesmessig simulering (innlevelse i karakterens situasjon) og mer ufrivillig og umiddelbar tolkning av dennes mimikk, altså den affektive mimikken (Smith, 1995, s. 105), på den andre.

Artefaktfølelser

Nå skal jeg returnere til en av grunnene til at dette feltet engasjerer meg i den graden det gjør. Innledningsvis spurte jeg meg selv «Hvorfor kunne jeg bli så engasjert og til syvende og sist tilfredsstilt av å se disse filmene, som helt klart gjorde meg dårlig – der og da». Jeg

var så vidt inne på begrepet i min historiske introduksjon, der Romney (og Moræus Hansen) mente vi måtte anerkjenne Irreversibel på grunn av sine prestasjoner som (kunst)verk, altså dets kvaliteter som artefakt (jamfør s. 32).

I Vondt og vakkert presenterer Anne Gjelsviks Ed Tans begreper fiksjonsfølelser og artefaktfølelser, to ulike måter filmen fremkaller følelser på (Gjelsvik, 2007, s. 121).

Fiksjonsfølelsene som jeg har vært inne på til nå dreier seg om de følelsene som fremkalles i filmens fiksjonsunivers – i mitt tilfelle gjennom stemninger og karakterer.

Artefaktfølelsene omtaler de følelsene vi kan få av filmen som et verk, eksempelvis det formmessige og stilistiske som det består av (noe kan tross alt også være sublimt og vakkert uavhengig av karakterer eller handling). Hvilken av disse tilnærmingene til følelser som får forrang vil påvirke hvordan vi opplever det vi ser. Det kan virke distanserende og trekke oss ut av vår emosjonelle investering i fiksjonen, men kan også jobbe på lag. «Disse elementene trenger ikke stå i veien for hverandre i den forstand at de må skape brudd eller distanse, men kan sammen styrke filmopplevelsens intensitet» (Gjelsvik, 2007, s. 122). Det er ulike tidspunkt de ulike følelsene for sitt tyngdepunkt, men de overlapper også i de filmene jeg skal se på.

Til nå har vi sett på intellektuell og følelsesmessig investering i film, men hva med kroppen?

Fenomenologi

Jeg ser fenomenologien som et godt verktøy for å legge fokuset tettere inn mot hvilken rolle våre kropper spiller i møte med kinoduken og et motsvar mot teorier som kan virke reduksjonistiske i sitt fokus på den objektive oppbygningen av film som koder. Samt at fenomenologien rokker ved teorien om det sanselige hierarkiet, der gjerne kun hørsel og synssansene har vært prioritert. Sobchack hevder at teoretikerne gjerne overser de kroppslige direkte følelsene som: affekt, opphisselse, stimuli og undertrykkelse, nytelse og smerte, sjokk og vane.

Jeg skal ikke gå så nært i sømmene på den fenomenologiske teoriens rolle i filmvitenskapen, men jeg vil påpeke at dens måte å anse følelsesmessig respons på er nyttig i møte med de kroppslige filmene. I hovedsak vil jeg peke på at fenomenologien ligger til grunn som et begrepsapparat i mine analyser. Sobchack nevner lite i sin bok *Carnal Thoughts* fra 2004 om hva vi skal bruke bevisstheten om den kroppslige responsen til, annet enn at det kan fungere som et slags ontologisk grunnlag for måten vi analyserer film på.

Sobchack åpner boken ved å hevde at hovedtemaet i *Carnal Thoughts* går ut på: "...the embodied and radically material nature of human existence and thus the lived body's essential implication in making "meaning" out of bodily "sense"" (Sobchack, 2004, s. 1).

Fokuset ligger da på en kjødelig tankegang der den kroppslige aktiviteten og persepsjonen er i hovedfokus i tolkningen av erfaringer og dermed fungerer som grunnlaget for utviklingen av bevisstheten. Selv om det kan virke som om kroppen kobles vekk fra bevisstheten i denne typen fenomenologi er Sobchack tydelig på at legemliggjørelsen uløselig er knyttet til *både* bevisstheten og kroppen – subjektivt og objektivt. Subjektet (den levde kroppen) er aldri det ene eller det andre, men bevisstheten og kroppen skifter mellom sine tyngdepunkt og skaper dermed ulike meninger og erfaringer basert på den situasjonen en måtte befinne seg i. Disse to polene i vår eksistens er uløselige og vi er altså ifølge Sobchack dialektiske subjekter (Sobchack, 2004, s. 4).

Målet med en fenomenologisk beskrivelse er ikke en felles etisk forståelse av hvordan en situasjon burde oppleves, men at beskrivelsen av det som oppleves skal være god nok til å kunne forstås av den filmvitenskapelige leseren. Hvordan skal vi uttrykke noe som i utgangspunktet er knyttet til noe påfallende subjektivt? Sobchacks løsning er å ty hverdagslig språk, såkalt *vernacular language* siden dette ofte inkluderer beskrivelser av opplevelser i en større grad enn mye akademisk språk. Det kan derfor være lurt å se på hva *folk flest* sier for å kunne forklare erfaringene på en håndgripelig måte (Sobchack, 2004, s. 6). I mangel av et eksisterende begrepsapparat kan man bruke såkalte *katakreser* i sine beskrivelser av fenomenologiske erfaringer. Beskrivelser som ofte blir omtalt som falske metaforer, en slags ordbruk i mangel av ord, som spikerhodet eller foten av et fjell. Katakrese setter sammen figurativ og bokstavelig betydning i beskrivelsene av filmopplevelsene (Sobchack, 2004, s. 81).

Sobchack mener vi opplever en forskyvning i hvilke sanser som reagerer og i hvilke sanser som prioriteres i møte med det sublime eller det svært vakre (Sobchack, 2004, s. 69). Eksempelvis kan nakkehårene reise når ser ut av et flyvindu over endeløse skyformasjoner, eller at vi blir varme i kroppen av å høre en vakker melodi. På samme måte kan vi kjenne det i mellomgulvet når vi ser en mørbanket kropp, eller nærmest lukte stanken av en gjennomført beskrivelse av et råtnende lik.

De sanselige inntrykkene vi opplever gjennom film er mindre fullkomne enn de vi opplever i direkte kontakt med sansekildene, hevder Sobchack (2004, s. 83). Dermed blir den sanselige opplevelsen kun delvis oppfylt av det vi ser på skjermen, men ifølge Sobchack blir også den sanselige opplevelsen forsterket fordi kroppen søker i seg selv for å gjøre opplevelsen fullkommen. Med andre ord opplever vi en film dobbelt, vi ikke kroppslig føler på det vi ser på skjermen, men også ved at vi kroppen automatisk «tar på seg selv» for å fylle tomrommet. Dette kan den gjøre gjennom å søke etter tidligere kroppslig erfaring, kroppen husker sine tidligere sensoriske følelser.

Denne refleksive kroppslige prosessen kan sammenlignes med at vi sanser noe så sterkt, at vi blir bevisst vår egen sansing og dermed forsterker opplevelsen, en tanke vi kan koble mot det grusomme. Det er interessant at de sterke følelsene i nyekstremismen kan rive oss

ut av filmen, men samtidig forsterke fiksjonens tradisjonelle funksjon (som vil være å påvirke følelsene) på samme tid. Eksempelvis under samleie, der en "mister" seg selv til nytelsen. På tross av at vi ikke har noen direkte kontakt med skjermen, men en diffus og delvis følelse av spesifisiteten av materialet, forsterkes altså våre sanseinntrykk av dialogen mellom det vi ser, og det kroppen selv fyller ut (Sobchack, 2004, s. 75-76).

Det er ganske tungtrådd materie Sobchack presenterer, men jeg mener å forstå henne, om så intuitivt. Hennes perspektiv på hvordan vi kan føle noe «dobbel» og at vi kan føle så sterkt med kroppen. I hennes tilfeller med hovedfokus på positive kroppslige erfaringer og behag, men i mitt tilfelle ubehag. Mine filmer vekker jo kaldsvette, smerte, kvalme og desorientering.

Sobchack nevner hvordan båndet mellom film og kropp kan påvirke oss på ulike måter:

"This relational structure can, of course, be refused or broken – and, indeed, it often is when the sensual experience becomes too intense or unpleasurable"

Tendensen til å holde seg for øynene, eller forlate visningen hevder hun er en:

... reflexive, protective action that attests to the literal body's reciprocal and reversible relation to the figures on the screen, to its sense of actual investment in a dense, albeit also diffuse, experience that is carnally as well as consciously meaningful (Sobchack, 2004, s. 79).

Hvordan skal vi bruke denne kunnskapen Sobchack formidler i møte med analyse? Hun nevner at vi typisk skal forholde oss til enkelthendelser og forklare disse hendelsenes kroppslige aspekter – og gjerne forklare opplevelsen av disse på en generelt forståelig måte. Hun hevder også at vi opplever en form for kroppslighet, at vi speiler visse filmatiske sekvenser i vår egen kropp. Dette tror jeg er et relevant perspektiv å ta med seg til mine analyser.

Mening

Når jeg nå bruker meg selv som detektor for å lese de filmene jeg har valgt meg ut, så byr det på problemer som jeg synes er viktig å understreke. Jeg har tross alt sett svært mye film og lest mye teori og vil derfor ha ett godt potensial for å plukke opp signaler fra filmene. Det er også problematisk ved at jeg er en distansert tilskuer, for jeg skal jo undersøke følelser og kroppslig respons. Ved at det ekstreme ofte henvender seg til grupper som ikke nødvendigvis har den «tiltenkte» forståelseshorizonten blir ofte resultatet et ganske annet, og filmenes moralske budskap kan drukne i virkemiddelbruken.

I tråd med at filmene har vesensforskjellige uttrykk, være seg narrativ konstruksjon, stilbruk eller budskap, vil det teoretiske fokuset og de verktøyene jeg benytter meg av være forskjellige fra film til film. En film som Irreversibel som er omvendt kronologisk fremstilt, vil nødvendigvis inneholde en annen tilnærming til teorien enn Funny Games, som lettere knytter seg til en tematisk behandling på grunn av sitt selvrefleksive preg. Jeg vil som tidligere antydte, ikke kun se på virkemidler og struktur, men også utføre kulturkritisk behandling av filmene: hva sier filmene om det kulturelle landskapet de befinner seg i, og hvordan kan vi se filmene som en del av det samme landskapet. For å gjøre dette må jeg forholde meg til to fremgangsmåter. Først de tematiske analysene av filmene: Ved å studere de ulike strategiene i de verkene jeg har valgt ut, kan jeg utlede noen påstander eller *meninger* som filmene tilsynelatende ønsker å formidle. De fleste filmer formidler *noe* om et *noe*, den tematiske analysen ønsker å finne ut av *hva* som blir formidlet om dette *noe*. Der- nest vil jeg foreta en ideologisk og symptomatisk analyse, der jeg løfter filmene opp fra sine autonome univers og setter dem i en bredere kontekst. Denne prosessen knytter seg til fortolkning og en aktiv *meningsproduksjon*.

Jeg antar på forhånd at filmene har et sterkt moralsk engasjement og at de benytter seg av ekstreme virkemidler – dette er *nødvendige* hypotetiske *element* for å muliggjøre en retning i analysearbeidet.

Meningsnivåer.

Mening knyttes til *hva* filmene vil si eller antyde, altså budskap. Jeg vil i denne forbindelse kalle på Bordwells fire meningsnivåer, de *refererende-*, *eksplisitte-*, *implisitte-* og *symptomatiske* meningsnivåene. Det refererende og det eksplisitte nivået knytter Bordwell til det vi oppfatter ganske umiddelbart i møte med filmene. Den refererende meningen strekker seg omtrent like langt som ett gjennomsnittlig synopsis, «det skjedde, så skjedde *det*» samt at den fordrer en forståelse for tid og sted handlingen tar plass hos tilskueren. Med andre ord det vi oppfatter umiddelbart.

Det eksplisitte nivået vil ifølge Bordwell være det vi ofte kan kalle filmens bokstavelige mening. Hva handler den om, hva er dens umiddelbare poeng? Dette er noe som lett lar seg utlede av, og ofte knyttes direkte til, uttalelser i selve filmen. De refererende og eksplisitte meningene er mer eller mindre åpenbare for oss og danner ofte en slags grunnmur for de neste nivåene.

De to neste nivåene vi behandler i analyse er gjerne de vi aktivt må tolke frem, meninger som stammer fra en konstruerende fortolkning av tekstene. Det implisitte nivået er mer abstrakt og symbolorientert enn de to sistnevnte, og dreier seg ofte om en tematikk eller ideér. Ofte ønsker filmene å behandle en problematikk. Implisitt mening er ofte det som befinner seg «mellom linjene». Hva ønsker filmen og formidle om hva?

Til sist har vi det symptomatiske meningsnivået, dette er et nivå som befinner seg utenfor filmen i seg selv, dette kan eksempelvis være ytre faktorer som filmene ubevisst forholder

seg til. Forenklet kan si at filmenes implisitte mening er den meningen vi kan finne i filmen i seg selv, mens den symptomatiske mening baserer seg på hva filmen er et produkt av, være seg politikk eller ideologi. (Bordwell, 1989, s. 8-9). Den symptomatiske lesningen betrakter filmene som «... et symptom på samfunnsskapte strukturer» (Rommetveit & With, 2008, s. 112).

Svarene på hvilken mening man kommer frem til i de implisitte og symptomatiske nivåene vil variere fra tolkning til tolkning og mellom fortolkere, selv om utgangspunktene i utgangspunktet er det samme. Det er viktig å huske på at meningene ikke finnes i filmene «i seg selv», men at meninger alltid er noe tilskueren eller fortolkeren påfører filmen ved aktiv meningsproduksjon, en film kan derfor ha en svært stor variasjon av tolkninger.

I tråd med dette fordrer Bordwell derfor at vi er så presise som vi kan i tolkningsgjeringen. Vi burde fokusere på det store bildet i filmen, meninger må sees som et produkt av en *tekstlig* helhet. Denne helheten må man igjen se i lys av samspillet mellom alle filmens elementer, være seg de stilistiske eller narrative blokkene den er bygget opp av (Bordwell, 1989, s. 8-9).

Forholdet mellom filmen i seg selv og filmen som del av en ytre verden er altså grunnlaget for min oppgave. I analysekonklusjonene vil jeg pendle mellom en sympati med filmenes prosjekt, den tematiske implisitte meningen og den utilsiktede meningen de kan føre med seg, deres symptomatiske og ideologiske mening, samt prøve å sette disse inn i en kontekst.

Problematisk meningsdannelse i nyekstremismen?

Som jeg tidligere har vært inne på har den nye ekstreme tendensen ofte bidratt til en polarisering av diskusjonene rundt den. Quandt er ikke alene om å kritisere den for å være politisk meningsløs. Det er et viktig poeng at det sjelden er noen form for psykologisering eller

identifikasjon i filmene. Dette bidrar til å nære synspunktene om at det i ytterst instans dreier seg om meningsløse provokasjoner og «sjokk-taktikker». Jonathan Romneys tilsvarende som jeg nevnte innledningsvis påpeker at det *er* politiske budskap i hans utvalg av filmer, men jeg mener Romney glemmer å ta høyde for er den ofte grunnleggende *tvetydigheten* som oppstår ved bruken av det kroppslige ubehagelige i filmene.

Selv om filmene i den nye ekstremismen, som jeg har vært inne på, kan sammenlignes med tidligere provokativ film, problematiserer de samtidig sine budskap, ved å forminske skillet mellom den kritiske avstanden og deltakelsen de inviterer til, selv om filmene opererer mellom størrelsene intellekt og kropp er det ikke nødvendigvis slik at de lykkes i sine prosjekt. Det er et viktig moment som jeg vil drøfte rundt de enkelte filmene i det avsluttende kapittelet. Man kan nemlig hevde at filmene «bommer» på sitt publikum.

Det kroppslige fokuset, den ofte elliptiske fortellermåten og mangelen på psykologisering motsetter seg nettopp eksplisitte tolkninger og politiske budskap (Horeck & Kendall, 2011, s. 29). På tross av at filmene motsetter seg tolkning betyr det derimot ikke at de mangler politisk kontekst. Tvert imot er det den nye ekstreme filmens evne til å motsette seg produktiv forståelse og å engasjere oss følelsesmessig og estetisk med det irrasjonelle og uakseptable som gir den dets kritiske «edge», argumenterer Beugnet (2007, s. 40). Bevisstgjørelsen av det irrasjonelle aspektet ved kunsten og derav «livet», kan altså ha en verdi i seg selv – i tråd med Susan Sontags innledende ord i starten av oppgaven.

Som Horeck og Kendall tolker Beugnet, må de obskure historiske og politiske sidene ved filmene leses på en radikalt ny måte – som en form for *kroppsliggjort* dialog som foregår mellom filmene, deres tilskuere og deres kontekst: Filmene må «føles» før de kan forstås. Dette er i tråd med Adam Lowensteins tanker om den nyere horrorfilmen. Lowenstein hevder at det kroppslige sjokket og sensasjonalismen i nyere horrorfilm skaper en sympatiserende identifikasjon med *historien* (2005). Både den fiktive historien filmen formidler, men også traumatiske hendelser i *historien* utenfor filmen (Horeck & Kendall, 2011, s. 7). Dette tolker jeg som at disse smertefulle sekvensene kan knyttes opp til ekte historiske traumer som kan uttrykkes ferskt gjennom filmmediet. På samme måte som i oppgaven til Butler som jeg siterte tidligere der jeg knyttet den franske nyekstremismen til postkolonialismen.

Et godt eksempel på denne doble effekten (altså både story og history) kan spores i den franske nyekstre filmen *l'Interieur* (Inside, 2007) regissert av Julien Maury og Alexandre Bustillo. Filmen er en svært brutal *home invasion* horror film, der en sterkt forstyrret kvinne bryter seg inn i et hjem for å skjære ut barnet fra magen på kvinnen som bor der. Det er en meget brutal og grafisk voldelig film der blant annet protagonisten ved en feiltakelse tar livet av sin egen mor med en strikkepinne samt at vi blir servert en inngående sekvens som viser at hennes mage blir klippet opp med saks og at et barn blir revet ut. Filmen skaper et traumatisk bilde av en trussel og en vold som plutselig trenger seg inn på det vi tradisjonelt sett ville ansett som det mest trygge og uskyldsrene stedet i verden. Dette inntrykket forsterkes blant annet ved at det hele foregår ved juletider, ofrene er en familie og av at protagonisten er en gravid kvinne. Flere ganger under filmen får vi servert rapporter om de voldelige opptøyene i hjertet av Paris som tok plass omtrent samtidig som filmen ble laget (de voldsomme opptøyene foregikk i november 2005).

Ser man denne konteksten vil traumet som Paris og Frankrike tidligere opplevde kunne manifestere seg på nytt hos tilskueren, traumet hos karakterene og det vi opplever i filmen og traumet hos oss selv som en del av den historiske virkeligheten. Ved å skape en indirekte kobling mellom filmens «kropp» og tilskuerens kropp, på en fenomenologisk måte, kan man dermed påstå at den nye ekstremismen gjør både fortid og nåtid sanselig på en ny måte. I dette lyset påkaller tendensen seg etiske drøftinger rundt det komplekse forholdet mellom estetikk og politikk (som et dannende, oppfordrende element) slik det fremstår når den «sårbare» tilskueren møter filmen (Horeck & Kendall, 2011, s. 7).

Uten selv å moralisere er det er ikke å legge skjul på at film har en veldig stor påvirkningskraft i den medievirkeligheten vi i dag er en del av. Det kan vi også spore i den hetede debatten som jeg tidligere har nevnt at ofte oppstår i kjølvannet av disse filmene (Horeck & Kendall, s. 7).

Etikk og estetikk

Jeg forholder meg til følgende definisjon av etikk: en refleksiv, kontinuerende prosess der ens egne definisjoner om grenser, normer, en selv og den andre er i stadig endring (Garber, Hanssen & Walkowitz, 2000, s. viii) (min oversettelse).

Til nå har jeg skissert teorier vedrørende filmanalytiske innfallsvinkler med et særlig fokus på følelser, samt hvordan vi utleder meninger eller budskap fra filmene. Jeg har alt proklamert at disse filmene er opptatt av moral, og deres aggressive henvendelsesform reiser også noen spørsmål knyttet til etikk og moral. Etikk er moralfilosofi, en styrende faktor for hvordan vi setter grenser og normer – som danner vår moral.

Etikk et perspektiv som har blitt uglesett og unngått innen filmteorien. Det er forståelige grunner til det: Etske vurderinger er nødvendigvis en verdivurdering. Om noe er godt eller dårlig, rett eller galt, tilhører tradisjonelt sett ikke en vitenskapelig analytisk tradisjon. Vi er oftest opptatt av å se på hvordan og hvorfor (kognitivistene med sterkere fokus på hvordan) og overlater verdivurderingene til kritikere og publikummere. I noen tilfeller har jeg full forståelse for å tone ned disse aspektene, men i en tendens som i så stor grad manipulerer følelser ville det vært til dels tonedøvt å ikke diskutere noen av de etiske dimensjonene ved filmene.

Det er mange grunner til at etikken og estetikken har vært adskilt, men de to vurderingsformene har alltid vært knyttet til hverandre, siden antikken hvor det skjønne (altså estetikken) nødvendigvis var knyttet til det gode (jamfør «det skjønne, det sanne og det gode»).

Hvis etikken er det som skal tilrettelegge for et godt, rettskaffent liv basert på gode valg (en god moral), er det estetikkens oppgave å illustrere mulighetene, samt bedre vårt vesen. Likefult må disse kategoriene også dekke det som er ondt, vondt og uønsket. Det argumenteres i modernismen for en fornuftsbasert tilnærming kunst. Filosof Cora Diamond slik Stefan Snævarr tolker henne hevder at:

Kunsten (særlig skjønnlitteraturen) kan bidra til å frigjøre oss fra det synet at moralske beslutninger alltid skal baseres på fornuft, ikke på følelser og fantasi. Etske resonnementer handler faktisk ikke om å overtale mennesker til å gjøre ditten og datten. De handler om å overbevise dem, få dem til å innse saker og ting, forandre holdninger gjennom å beskrive den saken det dreier seg om i et bestemt lys. Etikken handler ikke om en samling lover og prinsipper, men om å ha et helhetssyn på

livet, se oss selv og våre handlinger i et bestemt lys. Kunstverk kan nemlig gi et slikt helhetssyn på livet (Snævarr, 2008, s. 268).

Når jeg har utledet visse budskap fra filmene, vil det også være naturlig å gjøre noen overveielser om hvordan disse budskapene helliger sine midler, samt hvilke etiske problemer eller fordeler filmens estetiske valg inviterer til, men jeg vil være sympatisk til at filmene viser oss *noe* som gir oss et bredere helhetssyn på livet og at det er en etisk verdi i seg selv.

Kapittel 4: Funny Games: en voldsfilm mot voldsfilm?

Introduksjon til analysen

*I min første analyse ønsker jeg å peke på hvordan *Funny Games* bygger opp forventninger, og bryter disse ved å bruke ekstreme virkemidler i tråd med den episke grusomheten for å fremme et moralsk budskap. Jeg vil fremme at *Funny Games* opererer på en paradoksal knivsegg som er problematisk, men også etisk verdifull.*

I hermeneutikken støter vi på begrepet forståelseshorisont, et begrep som beskriver hvordan vi alle besitter førkunnskaper som er med på å forme de forventningene vi har i møte med et filmverk. Som tidligere nevnt vil våre personlige erfaringer, kjennskap til sjanger, regissør og markedsføring vil påvirke hvordan vi velger å tolke en film, bevisst eller ubevisst (Bakøy & Moseng, 2008, s. 17).

I denne analysen vil jeg derfor belyse noen av førkunnskapene knyttet til filmen og hvordan disse fungerer i samspill med det jeg tolker at filmen prøver å formidle og hvordan den presenteres for å oppnå dette (se også Bordwells bruk av schemata som nevnte tidligere i oppgaven).

Jeg fokuserer altså på den amerikanske versjonen, da jeg mener den er det beste eksemplet på hvordan filmskaperen bryter med forventninger for å fremme et moralsk budskap. Likevel vil jeg innledningsvis kommentere på begge versjonene. Jeg mener den historiske konteksten disse ble utgitt i er viktige for å forstå budskapet jeg argumenterer for at filmene fremmer. Jeg vil først gå inn på markedsføring og forhåndskunnskap for å belyse forståelseshorisonten deler av publikum kan antas å ha, og som vi skal se er enda tydeligere i forbindelse med den amerikanske versjonen. Det er klart at det er intensjoner om at filmen skal tjene penger som ligger bak mye av markedsføringsmaterialet, men jeg vil som nevnt argumentere for at markedsføringen også kan sies å være en betydelig ekstra-tekstuell del av det jeg ser som filmens prosjekt, og at disse ytre omstendighetene også speiles i filmen på et tekstuell plan.

For å sette tonen for senere drøftelser rundt filmens ideologiske prosjekt, vil jeg først gi en kort introduksjon til filmskaperen Michael Haneke – både hans verker og hvordan han framstår som kunstner.

Om Michael Haneke og Funny Games

Den østerrikskfødte regissøren Michael Haneke har blitt omtalt som en av «de absolutt viktigste regissørene i verden for tiden»³⁵. Han har et voldsomt rennømmé og har vunnet flere av filmverdens mest prestisjefylte priser, inkludert Gullpalmen i Cannes hele to ganger for *Det hvite båndet* i 2009 og *Amour* i 2012, samt Oscar for beste fremmedspråklige film for den sistnevnte. Filmskaperen har fått tilnavn som «The master of everyday horror» og «ondskapens regissør»³⁶. Det skal godt gjøres å møte en film av Michael Haneke uten å ha noen anelse om hvem regissøren er, selv om nettopp *Funny Games* skiller seg ut fra en del av hans andre filmer med tanke på publikumsappell.

Tidlig i hans karriere laget han en tyskspråklig trilogi kalt «*The Glaciation Trilogy*», denne besto av *Det sjuende kontinentet* (1989), *Bennys video* (1992) og *71 fragmenter av tilfældighetens kronologi* (1994). Sparsommelige, realistiske og modernistiske filmer som ønsket å skape debatt ved å utfordre de etablerte folkenormene. De tematiserte en fremmedgjøring i hverdagslivet, en løsrivelse fra virkeligheten, følelseskulde og vold. Filmene og Haneke selv ønsket å plassere mye av skylden for dette på TV-mediet og underholdningsindustrien (Wheatley, 2009, s. 23). Disse var modernistiske prosjekter med moralske budskap. Ingen av disse filmene fikk noen oppsetning på kino i det engelske markedet (Wheatley, 2009, s. 202).

I 1997 tok han steget mot et bredere publikum med filmen *Funny Games*. Han åpnet for første gang døren for å inkorporere sjangerelementer og filmstjernenes forføreriske appell:

³⁵ Finn Skårderud: Kan man bli glad i Michael Haneke? Aftenposten.no (2017)

³⁶ Les Bronwyn Jones: «More than a master of everyday horror: The films of Michael Haneke» High Hat <http://www.thehighhat.com/Nitrate/004/haneke.html> (lest 11.04.2018)

Pitching to a wider audience as he moves from the national forum to the international, Haneke's films become more seductive, apparently changing track in order to lure in a wider, more international audience.

(Wheatley, 2009, s. 25)

Strategien funket og publikumstallene økte drastisk som følge (Wheatley, 2009, s. 26, s. 202). Dette er et perspektiv som er avgjørende for min tolkning av både filmen og av de taktikker jeg mener Haneke benytter seg av. Da *Funny Games* ble sluppet i 2007 var publikum som kjente til filmer som originalutgaven av denne, *Ukjent kode* (2000), *Pianolærerinnen* (2001) og *Caché* (2005), i enda større grad familiære med hva den østerrikske mesteren holdt på med.

Likevel skiller begge *Funny Games*-filmene seg fra regissørens øvrige filmografi, som sjangerhybrider, og ved at de markedsførte seg bredere. Det er verdt å notere seg at originalen alt nådde ut til et bredere publikum enn hans tidligere filmer, og *Funny Games* (2007) videreførte denne «breddesatsningen» ved å foregå på engelsk, samt inkludere store Hollywood-stjerner. Om «kjennerne» var med på den ekstra-tekstuelle leken, for å kalle det det, kan være vanskelig å si, men at filmen i seg selv også prøver å forme visse falske forventninger råder det, som vi skal se nærmere på, relativt liten tvil om. Den amerikanske utgaven fikk stort sett negativ kritikk av den amerikanske pressen:

In an article entitled 'A Vicious Attack on Innocent People, on Screen and in the Theatre', AO Scott calls the film a fraud, brands Haneke a sadist, and accuses Funny Games of feeding the appetite for the 'pornography of blood and pain' typical of Eli Roth's rubbish Hostel pics. David Edelstein follows suit, reporting that he cut up his DVD copy of the original Funny Games ('unclean!') before describing the remake as 'little more than high-toned torture porn with an edge of righteousness'. In the New Yorker, Anthony Lane summed up the feelings of many of his colleagues by concluding that 'we don't feel nearly as chastened or ashamed as Haneke would like. We feel patronised.'

(Kermode, 2008)³⁷

³⁷ Dette er en høyst relevant samlet (negativ) kritikk av filmen, som jeg vil berøre mot slutten av analysen.

Markedsføring og mottakelse

As a die-hard horror fan who's spent many happy hours enjoying gratuitous screen carnage, watching *Funny Games* at its 1997 Cannes premiere was like being told off for two hours. By an Austrian. In France. Aarrgh!

(Kermode, 2008)

For å sette det grunnleggende premisset for tolkningen ønsker jeg altså å ta en titt på elementer ved filmens markedsføring. Filmen lånte nemlig ikonografi fra skrekkfilm-sjangeren både i sine dvd-coverdesign og i sine plakatomotiver. Blant disse: En liten gutt i mørket med en hette trukket over hodet, et klaustrofobisk og ubehagelig bilde som spiller på klassiske skrekkfilmplakater som ligner de eksempelvis *A Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, 1984) og *Halloween* (John Carpenter, 1978) i sin tid hadde³⁸.

Vi kunne se denne ikonografien enda tydeligere i filmens amerikanske versjon: En minimalistisk plakat der en blodig golfklubbe omfavnet av to hender med hvite hansker figurerte midt på plakaten, kontrastert mot en hvit bakgrunn. Denne plakaten kunne neppe vært tydeligere på hva filmen ønsket å fremstilles som. Andre eksempler på motiver som understøtter sjangermotivet er en annen plakat av to blodige hvite hansker (uten golfklubbe) eller en tredje med to skumle typer med en golfklubbe på vei mot et hus i en tåkelagt skog (se fotnote 36).

Den amerikanske versjonen hadde attpåtil kjente skuespillere man ofte ser i forbindelse med sjangerfilm og visste å benytte seg av dette. Hovedkarakterene ble spilt av Naomi

³⁸ En tydelig sjangerbasert markedsføring av *Funny Games* som en skrekkfilm kan ses her: <https://theholyshrine.files.wordpress.com/2014/10/funny-games-15.jpg> (hentet 30.04.2018) <https://www.silenzioinsala.com/3047/funny-games-remake/scheda-film> (hentet 30.04.2018)

Watts, blant annet kjent fra skrekkfilmen *The Ring* (Gore Verbinski, 2002) og eventyrfilmen *King Kong* (Peter Jackson, 2005), samt Tim Roth, på den tiden kjent fra blant annet kunst-kultfilmen *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994, Gullpalmevinner samme året) og skrekkfilmen *Dark Waters* (Walter Salles, 2005). Slik casting gikk ikke upåaktet hen, og Watts skrekkslagede og tårevåte ansikt som fylte hele plakaten innehadde en betydelig markedsføringsymbolikk, en plakat som ble brukt flittig under lanseringen av den amerikanske versjonen der den symboliserte både skrekkfilmsjangerens følelsesinvesterende aspekt og trakk frem Naomi Watts stjernestatus.

Også bruken av kritikersitat i markedsføringsmaterialet støtter opp om forventningene til filmen som en voldsom skrekkfilm: med sitater som «Bloodcurdling», «Cruel and brilliant... A gripping horror» og «Naomi Watts is exceptional» (se fotnote 36).

Ellers ble filmens synopsis i sin tid presentert på følgende måte her i landet:

Skrekkfilm / Thriller

George og Anna reiser til sommerhuset sitt ved en nydelig innsjø sammen med sønnen Georgie. Når de kommer frem, drar George og Georgie ut på innsjøen i seilbåten sin, mens Anna begynner å forberede middag. Idyllen blir brutt av en ung mann ved navn Peter som banker på døren og spør om å få låne noen egg. Den ubudne gjesten har følge av Paul, en frekk og arrogant fyr, og det blir raskt tydelig at de to ikke har noen som helst intensjoner om å dra igjen. Når George kommer tilbake og forsøker å kaste dem ut, blir situasjonen fysisk, og familien er med ett gisler i sin egen hytte. Det som følger er noen svært ubehagelige og voldelige «leker» satt i gang av Paul og Peter, med George, Anna og Georgie som høyst ufrivillige deltagere. (Etterfulgt av en omfattende presentasjon av skuespillerne (Filmweb.no)).

En kjapp tolkning av denne teksten putter filmen i en underkategori av skrekkfilmsjangeren: en såkalt *home-invasion* film. En handling som inneholder en invasjon fra onde krefter

i et hjemlig og familiært miljø. Sjangeren putter det fryktelige i en omgivelse som tradisjonelt sett er en vi forbinder med noe trygt. Den setter den nevnte *idyllen* på prøve i form av *ubudne gjester*³⁹. Ikke minst etterlater denne beskrivelsen et håp, da den naturlig nok ikke avslører filmens dystre avslutning.

Med andre ord, og på et svært generelt plan, kan en anta at publikums forventninger til filmen, basert på markedsføringen, kan utarte seg på følgende måte: de kan «kose seg» med en voldelig skrekkfilm med kjente skuespillere, og de tror de vet mer eller mindre hva de har å forvente seg. Uttalelser fra Michael Haneke selv støtter opp om dette, og ikke minst for hvorfor han lagde en tagging for tagging kopi av originalen for det amerikanske markedet:

The first version of the film unfortunately didn't get seen by its intended audience because it was in German, so I thought this would be a good opportunity for it to reach the audience it was originally made for. That is the only reason. (Female-first.co.uk, 2008)

Catherine Wheatley kommenterer på Hanekes omfavnelse av kommersielle konvensjoner slik:

His incorporation of commercial convention into his films is thus indicative of an aggressive strategy, a desire to lure in his audience, and willingness to argue with them, then merely trying to please them (Wheatley, 2009, s. 27)

³⁹ Undersjangeren har ofte blitt forbundet med en erosjon av skillet mellom det offentlige og det private samt en frykt for et stadig farligere og uforutsigbart samfunn utenfor hjemmets fire vegger (Cohen, 2011, s. 136).

Nå kan denne antakelsen anses som nokså fordomsfull og generaliserende, da den baserer på et såkalt forestilt *low-brow mainstream* publikum, det sjangersultne majoritetspublikummet som ikke nødvendigvis kjenner til kunstfilmkonvensjoner, som Haneke eksplisitt hevder å henvende seg til, på en aggressiv og autoritær måte.⁴⁰

Skjennepreken i sjangerdrakt

Det jeg til nå har vært inne på dreier seg om ytre faktorer og det jeg vil kalle såkalt førkunnskap. Disse faktorene legger en føring for det videre tolkningsarbeidet og ikke minst former den som nevnt hvordan vi som tilskuere vil oppleve filmen.

I denne delen av analysen ønsker jeg å fokusere på, og komme nærmere klarhet i *hva* filmen tilsynelatende har å *si* om sitt tema og *hvordan* den gjør det. For, som jeg har vært inne på, er filmen nemlig viden kjent for å bryte og problematisere nettopp disse kalkulererte forventningene, som vi har sett at den legger opp til. Filmen er som en *ulv i fåreklær*, eller en modernistisk skjennepreken forkledd som underholdningsfilm. Den nærmest haler oss inn med lovnader om å være noe vi senere kan tolke at den tilsynelatende ønsker å oppnå *mot*. Det er som om filmens implisitte forteller (Haneke) spør oss om vi ønsker oss en skildring av vold, før den gir oss det og til slutt spør oss om det var *dette* vi ville ha⁴¹.

Dette tolker jeg som en manipulerende taktikk som fremmes gjennom filmens narrative oppbygning og særlig i dens bruk av stil. Haneke har selv uttalt at hans ønske var at folk skulle forlate kinosalen og protestere mot det de ble servert, eller straffes for å se hele filmen. Som han uttalte i et intervju han gjorde med *Sight and Sound* i 1998 i forbindelse

⁴⁰ Filmen har også til en viss grad blitt omfavnet av skrekkfilm-fansen og figurerer på en rekke lister over tidens beste horrorfilmer.

⁴¹ Minner om Russel Crowes karakter Maximus kjente replikk fra den Ridley Scott regisserte *Gladiatoren* (2001) «Are you not entertained!?!», der om alvor av underholdningsvolden i en gladiatorarena.

med 1997 versjonen av filmen: «Anyone who leaves the cinema doesn't need the film, and anyone who stays does!» (Falcon, 1998).

Synopsis

I *Funny Games* møter vi far George (Tim Roth), mor Ann (Naomi Watts), deres sønn Georgie (Kevin Gearhart) og deres hund som skal på hyttetur ved en idyllisk innsjø. På veien hilser de på naboene som det viser seg at har besøk av to unge menn for anledningen, de hilser på hverandre og familien reiser videre.

Vel fremme ved hytta går far og sønn ned til kaien hvor hyttas tilhørende båt ligger for- tøyd. En av de unge mennene som vi ble introdusert for tidligere Peter (Brady Corbett) kommer innom hytta, tilsynelatende for å låne noen egg. Peter klarer å knuse eggene, og blir nødt til å låne noen flere egg. Eggene knuser igjen og situasjonen blir ubehagelig da det ikke er flere egg igjen. Moren mister sin mobiltelefon i vasken i sin frustrasjon. Inn kommer Peters kamerat Paul (Michael Pitt) som stiller seg bak Peters ønske om flere egg, og latterliggjør morens argumentasjon om at hun alt har lånt bort alle hun hadde. Han låner en av familiens golfklubber for å øve seg på golfsvingen utenfor.

George og Georgie returnerer til hytta hvor de møter en frustrert Ann, George ber de unge guttene om å dra, de responderer med å skade farens ben med golfklubben. Snart befinner familien seg som deltakere i en rekke sadistiske leker i regi av Peter og Paul. Eksempelvis «varmt-og-kaldt» for å finne hunden som de har slått i hjel med golfklubben, de tvinger moren til å kle av seg foran dem alle. Hele veien spøker de to mennene med hverandre og kommer med motsigende påstander om hvem de er og hvorfor de gjør som de gjør, Paul henvender seg stadig også til tilskueren med spørsmål og kommentarer. Georgie klarer ved et punkt å rømme over til naboens hus hvor han finner en hagle og forsøker å skyte Paul med denne, men det viser seg at den er tom for kuler og gutten blir tatt med tilbake til hytta.

Tilbake i hytta leker mennene en lek der de skal finne ut hvem av de tre familiemedlemmene som skal dø først (de skal alle dø før klokken er 09:00 dagen etter), i panikk prøver den lille gutten å rømme, men blir skutt i hodet. Etter dette later de to mennene som om de

er ferdig, og drar derfra. Dette gir Ann muligheten til å lete etter hjelp, siden George er skadet. Det kan tilsynelatende se ut til at hun finner hjelp, men det viser seg at dette er de to mennene, og de er tilbake til startpunktet. En ny diskusjon om hvem som skal være den neste til å dø utvikler seg, og moren ser sitt snitt til å plukke opp haglen som ligger på bordet og skyter Peter. Dette gjør Paul forbannet, han plukker opp fjernkontrollen og spoler tilbake den filmen vi ser på og endrer utfallet. De dreper så George, tar med seg Ann ut i båten, kaster henne bunden ut i vannet før de banker på hos naboene.

Karakterene:

Antagonistenes funksjon

For å få en innsikt i hva filmen ønsker å fortelle oss, er det matnyttig å ta en titt på våre to antagonister Paul og Peter. Disse to har tilsynelatende ingen god grunn til å gjøre som de gjør og filmen legger heller ikke opp til at vi skal forstå deres handlingsmønster. I mange diskusjoner jeg har hatt om filmen er det nettopp her den største frustrasjonen ligger. Min egen sjangerelskende fars store innvending mot filmen, det som gjorde han rasende, var disse karakterenes mangel på forståelig motivasjon (men det hindret han ikke fra å snakke mye om den!). Jeg vil argumentere for at filmens kritiske brodd i stor grad legger seg her, og at mye av filmens implisitte mening ligger i hvordan disse karakterene fremstår, hva de sier og hvordan de henvender seg: de er kommentatorer, våre intellektuelle alibi i filmen og de representerer en stor del av det filmen ønsker å kritisere. Samtidig er de med på å belyse, samt representere våre mest usympatiske sider.

Først vil jeg se på guttenes ytre identitetsmarkører, for å kunne si noen om hva eller hvem de representerer: Guttene er kledd i hvitt treningstøy, tøy som man gjerne forbinder med tennis eller golf. De er velholdte, gredd, barberte og har plettfriske klær. Dette er eksempler på såkalte overklassemarkører – vi kan spekulere i at de har en privilegert og velstående bakgrunn, eller er fra en velfødd, øvre middelklasse. Dette blir tydeligere i at de er høflige og kontrollerte, men hever seg tidlig over familien ved å påpeke deres uhøfligheter, samt irettesette dem, i tråd med en forestilling om snobbete overklasseoppførsel som en distinksjon. De to er også konsumenter av populærkulturell underholdning, noe som kommer tydelig frem i måten de spøkefullt tiltaler hverandre på, som Tom og Jerry eller Beavis og Butthead flere ganger i løpet av filmen. To karakterpar fra arbeiderklassens slapstick og TV-underholdning.

At de stadig finner på melodramatiske og motsetningsfylte historier for hvorfor de er som de er, vitner også om deres omgang med TV-underholdningen, det er som om de trekker inspirasjon fra såpeoperaenes klisjéfylte bakgrunnshistorier. Det nærmeste de kommer en sannhet tolker jeg at kommer etter en monolog Paul har holdt om Peters vanskelige «white-trash» liv blant seks søsken. Paul: «What would you like to hear? What would make you happy? None of what I said is true. You know that as well as I do» han fnyser: «Think he is white trash? Come on, he's a spoiled little brat. He's jaded and disgusted by the... Emptiness of existence. It's hard, really» (40 min) Han beskriver den post-moderne tilstanden, selvfølgelig ispedd ironi.

Karakterenes forhold til TV-mediet dukker opp en rekke ganger gjennom filmens dialoger: Etter å ha lagt frem et veddemål om hvorvidt familien vil være i live etter 09:00 den påfølgende dagen sier Paul «Okay! So, the bet is on! As they say on TV: Let's make a deal» (43min).

Ann spør dem ved et punkt: «Why don't you just kill us?» og Peter (smilende) svarer: «You shouldn't forget the importance of entertainment» (53min). Samt i sitatet: «We want to entertain our audience, show them what we can do» (1t32min).

Siden disse karakterene er våre antagonister kan vi tolke at det de representerer er noe truende og kritikkverdig. De representerer en øvre middelklasse som er opptatt av å underholdes, til en hver pris, en ekstremversjon av den post-moderne tilskuer. Fiksjon eller virkelighet kan være det samme. På Georgies kommentar om de bare kan bli ferdig med det hele, svarer Paul, mens han henvender seg til oss: «Do you think it's enough? You want a real ending, right? With plausible plot development, don't you?» (1t33min).

Nettopp det at de henvender seg til oss ved å bryte den fjerde veggen fremhever dette perspektivet, grensene mellom filmens verden og vår brytes – på samme måte som Paul og

Peters fiksjonsverden har glidd sammen med deres virkelige verden. Sekvensen der Paul spoler tilbake handlingen understreker dette ytterligere (1t38min).

Som vi har vært inne på har filmen en rekke meta-øyeblikk, og den kommenterer stadig på seg selv. I disse selvbevisste øyeblikkene får vi innblikk i guttenes nevnte motivasjon, de ønsker å leke, de ønsker underholdning. De henvender seg til tilskueren og trekker oss inn i deres lek og kommenterer på vårt ønske om underholdning og spenning. I deres lek er utfallet tap-tap: Taper familien, så dør de, vinner familien så er livet deres ødelagt – i denne filmen vil uansett publikum tape. Det er som om filmen påpeker det moralsk nedrige sjangerprosjektet som utfolder seg. Paul kommenterer også på hvordan vi burde ha empati og identifikasjon med familien – som er det mest *riktige* moralske utgangspunktet: «You think they stand a chance? Well, you're on their side, aren't you?» (43min) (Likevel ser vi frivillig på deres lidelser, med mindre vi forlater kinosalen slik Haneke har påstått at vi burde).

Filmene nekter oss noen sympatiske kvaliteter ved antagonistene og skaper heller en sterk antipati hos tilskueren. Vår streben etter å kategorisere disse skaper en stor grad av refleksivitet, vi må stadig gjøre vurderinger - vi kan kalle det de representerer vårt intellektuelle alibi, de trekker oss stadig ut av fiksjonen, til intellektets sfære. De representerer i dette lyset det episke teateret.

På den annen side vil jeg argumentere for at det er kunstfilmelementene som tradisjonelt sett fungerer for å skape refleksjoner og skepsis til det vi ser, det typiske intellektuelle alibiet, som at Pauls karakter stadig henvender seg til tilskueren og bryter med den fjerde veggen som skaper noen av de sterkeste reaksjonene hos tilskueren. Dette er et interessant paradoks: Ved bruk av v-effekten appellerer filmen til følelser som befinner seg *utenfor* filmens univers. En frustrasjon som oppstår på grunn av en dissonans: tilskueren rives formelig ut av sin innlevelse i fiksjonen. Dette skaper en ambivalens og en irritasjon over at

filmen bryter med sine fiksjonelle lovnader, dette er jo også en form for kroppslig investering à la grusomhetens teater, på tross av sitt intellektuelle alibi.

Protagonistenes funksjon

Filmen legger opp til at vi skal føle med familien, det er tross alt disse vi identifiserer oss mest med – de representerer sympatiske kvaliteter og forankrer vår følelsesmessige investering i fiksjonen. Som også legger grunnlaget for våre fiksjonsfølelser.

Jeg har tidligere vært inne på at bruk av filmstjerner skaper en ekstra dimensjon til den amerikanske utgaven av filmen. Konnotasjonene vi har til Naomi Watts, hennes gjenkjennelighet gjør at vi lett danner en lojalitet til hennes karakter. Dette baserer seg på hva hun gjør og hva hun sier, men ikke minst i hennes profesjonelle skuespillerevner: Hennes mimikk er et viktig element i filmen. Vi har ofte hennes ansikt i nærbilde, selv når mye av handlingsforløpet foregår et annet sted. Hennes reaksjoner og hennes mimikk blir derfor et følelsesmessig kart over hvordan vi skal forholde oss til det som skjer i filmen (På lignende måte som Maria Falconetti i Jeanne D'Arc som jeg var inne på tidligere i oppgaven).

Familien består av tre «normale» og attraktive mennesker, fysiske attributter som vi gjenkjenner umiddelbart, og som generelt vil være sympatiserende trekk. Familien vi følger representerer det gode: Familieverdier, uskyld og vennlighet. De spøker, ler og er kjærlige mot hverandre. At de representerer disse verdiene, og at det er disse karakterene vi først introduseres for sidestiller oss med dem hele veien (det er disse vi kommer på følelsesmessig linje med). Deres tid på skjermen, deres mimikk og deres verdier gjør oss empatisk investerte i dem. At Haneke aldri fremstiller disse karakterene som noe annet enn hyggelige og sympatiske gjør at vi får ekstra vondt av det de blir utsatt for, de fortjener jo ikke denne behandlingen.

Filmens bruk av dyktige skuespillere, som tolker sympatiske roller og dens insistering på nære bilder av deres fryktskyte ansikter inviterer til en sterk følelsesmessig investering i fiksjonen. De er en del av vårt følelsesmessige alibi, selve hovedkilden til at vi kjenner på grusomheten (à la grusomhetens teater).

Ekstreme aspekter

Sjanger/brudd

Filmens interne normer stiller seg hele tiden i motsetning til filmens eksterne normer, både som sjangerfilm og som modernistisk kunstfilm.

Handlingsreferatet er nemlig mer eller mindre i tråd med noen av de forventningene vi sitter med på forhånd, og den er med på å lulle oss inn i et trygt sjanger-teppe. Sjangerelementene er med på å *forføre* oss, gi oss spenning, sympati med karakterene og et ønske om forløsning. Allerede i første sekvens av filmen får vi en intertekstuell sjanger-referanse, for den årvåkne tilskuer, til en annen svært kjent skrekkfilm *Ondskapens hotell* av Stanley Kubrick (1980), jeg tenker da på sekvensen der vi følger familiens bil på vei mot ødemarken fra et trackingshot i fugleperspektiv, som et ekko av sistnevntes åpningssekvens.

Om mye av det vi til nå har støtt på har vært filmens fåreklær, skal jeg nå peke på noen av tilfellene hvor filmens ulv får sitt utløp via brudd og ekstreme virkemidler:

Uttrykket *final girl* stammer fra Carol J. Clovers bok *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film* fra 1992 og beskriver kvinnen som overlever til slutt. For at hun skal gjøre det er det to valg: enten bli reddet, eller overvinne drapsmennene (Clover, 1992, s.35). I skrekkfilmsjangeren er det altså vanlig at en person overlever til slutt, og at dette er som regel en uskyldig kvinne. *Funny Games* legger opp til at Ann skal overvinne overgriperne til slutt, at hun er filmens *final girl*, men det gjør hun derimot ikke.

Funny Games *frister* oss likevel med begge løsningene. Først i en sekvens der hun har maktet å komme seg ut på landeveien, mens George er skadet og blir igjen for å vente på hjelp. Ann ser til slutt ut til å få stoppet en bil, «hun er reddet!», og det klippes til hytta og

George. Etter en stund får vi og mannen øye på Ann (1t31min). Her snytes vi for noen utbrodering av hva som skjedde, her avvises vår forløsning. Hun blir altså ikke reddet, hva så med den andre løsningen?

Tidlig i filmen (20min) får vi et nærbilde av en kniv i en båt. Dette er en form for planting, her har filmskaperne tatt et aktivt valg om å la oss bli kjent med at kniven befinner seg i båten, og ved å gi objektet dette fokuset, gitt oss forventinger om at kniven vil få en sentral betydning senere i filmen. Når overgriperne så tar med seg moren ut på vannet i den samme båten, er det dermed lagt opp til at denne kniven kan bli hennes redning. Hun får til og med fiklet litt med den, før overgriperne nonsjalandt kaster den i vannet. Dette er altså heller ikke en akseptabel løsning.

Et tredje eksempel er spole-tilbake-sekvensen, her går filmen så langt som å gi oss forløsning for så å ta den fra oss. Dette er for øvrig også den eneste gangen volden er i bildet og sånn sett er i tråd med det vi forventer oss (og den rammer de onde). I denne sekvensen hamres det inn at dette ikke er en sånn film!

Det samme kan sies om rekkefølgen på drapene, vanligvis går både dyr og barn uskadde fra sjangeren, men her blir først hunden drept og så barnet. Filmene gir til og med barnet en genuin mulighet til å rømme, samt skyte Paul. Georgie finner en hagle, men den er selvfølgelig tom for patroner. Dette er helt klare valg som understøttes av Haneke selv (her fra et intervju fra nettmagasinet Cinemablend):

Yes, of course the film is a provocation. It's meant as a provocation, and of course, all the rules that usually make the viewer go home happy and contented are broken in my film. There's this unspoken rule that you can't harm animals. What do I do? I kill the dog first thing. The same thing with the boy. You're not supposed to break

the illusion. What do I do? I break the illusion. It's the principle of the whole film. It's a very ironic film (Rich, 2008)⁴².

Filmen velger altså aktivt å bryte med vårt behov for resolusjon gitt av forventningene vi har skapt oss basert på sjanger og ledetråder. Dens iboende norm er å opponere mot den eksterne.

⁴² Et auteurtrekk ved Haneke er nettopp drap på dyr: En hest får kuttet av seg beina i Det Hvite båndet, en høne halshugges i Skjult og en gris avlives i Bennys video.

Ekstreme virkemidler

Vi kan utlede mye av filmens tematiske behandling og mening ut i fra hvordan historien er strukturert og hva karakterene gjør og sier som jeg har vist til, og sjangerbruddene er en del av den ekstreme naturen i filmen.

Videre vil jeg belyse de ekstreme egenskapene ved *Funny Games* som befinner seg i dens stilistiske virkemidler. Dette er elementene som ligger vår persepsjon nærmest. Farger, bildeutsnitt, klipp og lyd forteller oss hva vi skal se og høre og hvordan. Stilen, hva vi ser og hva vi hører er vår stedfortreder i filmens univers, og er området hvor vår intellektuelle avstand settes under sterkest press. Det hele er et spørsmål om moral, som Søren Birkvad beskriver det i *Filmanalytiske tradisjoner*:

Det moralske perspektivet ligger i det stedfortredende: Filmen fører meg til steder jeg aldri har vært, og lar meg skamløst tre inn i rollen som den som kikker på.

Denne posisjonen kan medføre ubehag, idet filmen kan forsyne meg med syns- og hørselsinntrykk som jeg finner støtende, eller kanskje burde finne støtende. Dermed oppstår en ambivalens i tilskueren: Jeg vil gjerne føres av filmen, men vil jeg forføres?» (Bakøy & Moseng, 2008, s. 54)

Funny Games er en film som er ladet med en moralistisk tilnærming til hvordan vi forholder oss til medievold, og som Haneke selv har uttalt ønsker han og hamre dette budskapet inn hos tilskueren. Dette gjør filmen i stor grad ved å henvende seg til oss gjennom det kroppslige: vår sanselige persepsjon.

Introduksjonssekvensen:

Tidlig i filmen blir vi med familien i deres pickup på vei til hytta. Her etableres familien som en typisk kjernefamilie, de ler og spøker mens de hører på avslappet klassisk musikk.

I løpet av de tre første minuttene fremstår filmen som et realismebasert prosjekt. Ann quizzer George om hvilke cder hun setter på. De småkjegler på et flørtende vis når George ønsker å bytte CD, men Ann insisterer på at de (og vi) skal lytte oppmerksomt til den vakre musikken på filmens lydspor⁴³ – plutselig bytter den harmoniske musikken over i høy støy-metal⁴⁴ og vi rives ut av det komfortable lydbildet og idyllen brytes. Musikken varer i et godt minutt og vi serveres filmens fortitler i tykk rød, illevarslende skrift. Det er tydelig at dette er ikke-diegetisk musikk, da familien, intetanende, ler og koser seg videre.

Denne sekvensen markerer tidlig for oss at hva som helst kan skje, og skaper en dissonans og avstand mellom oss som tilskuere og karakterene i filmen – et frem pek på at vi kan forvente oss noe ubehagelig. Samtidig er dette også et audiovisuelt angrep på tilskueren, filmen gjør oss rolige og avslappet av rolig musikk, ber oss om å aktivt høre etter for så å bytte til svært intens og høy, kontrasterende, musikk på lydsporet. Vi skvetter, og musikken varer såpass lenge at det blir en utholdenhetsprøve å høre på. Denne aktive fremprovoseringen av ubehag hos tilskueren vil jeg argumentere at gjør at budskapet og opplevelsen av filmen skal sitte ekstra hardt i⁴⁵.

Musikken bærer også med seg noen dyriske og voldelige konnotasjoner da den består av ulike former for skrik og aggressive brøl samt dissonant hamring på trommer og el-gitar, en type musikk som slik sett kan relateres til grusomhetens teater. Dette er i tråd med Greg M. Smiths stemningssignaler og følelsesmarkører, denne sekvensen i seg selv legger til rette for et behag gjennom stemningssignaler som den klassiske musikken og karakterenes mimikk, som brytes av en kraftig følelsesmarkør på lydsporet, en motsetning – og sekvensen som del av filmens helhet har med dette skapt en urovekkende stemning der vi alltid

⁴³ Care selve, ombre beate (Friedrich Händel) fremført av Beniamino Gigli

⁴⁴ Bonehead av Naked City, skrevet av John Zorn, fra albumet Grand Guignol (Grand Guignol refererer til en teatertradisjon som ikke er så ulik fra grusomhetens teater)

⁴⁵ Musikken varer fra 03:30 til 04:45 i filmen, altså hele ett minutt og 15 sekunder.

må være på vakt. Siden familien ikke enser det ikke-diegetiske spektaklet er motsetningene totale. Et godt bilde på filmens dualitet.

Utmattelse

En annen måte filmen fremmer ubehag på er at den er preget av utradisjonelt lange tagninger. Det er naturlig å tenke seg at en enerverende og overveldende bruk av filmatiske virkemidler som: Lys (strobelys-effekter), rask klipping, «unaturlige» billedkomposisjoner, grafisk vold og kinetiske effekter tradisjonelt sett blir sett på som de effektive sensoriske henvendelsesformene for å skape ubehag. Dette stemmer i aller høyeste grad i den neste filmen jeg skal analysere Irreversibel. Funny Games' visuelle stil går derimot i en helt annen retning, men jeg vil argumentere for at filmens statiske preg også «utfører noe på oss».

Dette gjør sekvensene ved å dvele utradisjonelt lenge på karakterenes lidelser, på sekvenser som tilfører lite til handlingens utvikling, men som skaper en sterk empati med karakterene. Gjennom denne virkemiddelbruken tvinger filmen oss inn i et ubehagelig rom, den krever at vi til en viss grad skal kjede oss, men også være bevisst vår tilskuersituasjon – vår hjelpeløshet sammen med karakterene.

Sekvensen etter at Georgie blir drept følges av en tilnærmet statisk ti minutter lang tagning (1t5min – 1t15min). I løpet av disse minuttene er det lite som skjer, Ann stotrer seg frem med bunnede armer og ben, George er gråtkvalt og TV-en, som viser et billøp, er tilgriset med blod. Bak TV-en ligger en livløs Georgie med hodet ute av bildet. Det er ingen dialog før helt til slutt i sekvensen. Vi blir nødt til å reflektere over det grusomme som har skjedd og i løpet av denne tiden rekker vi å kjenne på vår egen kropp i rommet, vår kroppslighet. At vi er være tilstede, både i fiksjonens rom, men også i det virkelige. Jeg vil argumentere for at dette gjør oss enda mer bevisst vårt ubehag og vår utmattelse. Slik kan dette ses som

en del av den nyekstreme tendensens virkemiddelbruk, filmen utsetter oss for noe, både psykisk og fysisk.

Filmen har i det heletatt et visuelt uttrykk som er svært realistisk anlagt, slik som i filmens tre første minutter⁴⁶. Det er lange tagninger og det ligger et fokus på det dagligdagse. Det er flere sekvenser der karakterene lager seg mat, eksempelvis sekvensen der den lille gutten blir skutt. At gutten blir skutt får vi kun tilgang til fra vår posisjon på kjøkkenet der vi har sett Paul finne frem pålegg, skjære brød og lage seg en sandwich. Selv når vi hører skudd etterfulgt av smerteskrik fortsetter Paul å lage mat og vi forblir med han til han er ferdig. Filmen nekter oss det sensasjonalistiske vi ønsker å se på, den nekter å snu seg etter det som skjer. Både for å nekte oss den underholdningen vi ønsker oss, men også for å skape et slave/mester forhold mellom tilskuer og film. Vi holdes som fanger av kameraets dikterende natur.

Det at filmen nekter oss det vi ønsker oss, og derfor destabiliserer vår opplevelse ser jeg altså også som del av den nyekstreme henvendelsesformen, sjangerbruddene er også en viktig del av denne destabiliseringen.

Budskap og konklusjon

I filmen fremstår antagonistene som overklassegutter (golfere, hvite, velpleide og velkledd). Disse kan derfor tolkes som substitutter for den rådende kapitalistiske ideologien: At den ødelegger familieverdiene, og rammer alle uten å diskriminere. Dette tankesettet støttes av filmens kritikk av sjanger og dermed underholdning og industri: Hollywood som den kapitalistiske høyborg. Dette er en modernistisk marxistisk tolkning, en ideologikritikk; en *opposisjon til den vestlige mainstream-filmen som posisjonerer tilskueren gjennom*

⁴⁶ Haneke selv har trukket frem den minimalistiske og realistiske modernisten Robert Bresson som en av sine store inspirasjonskilder (Wheatley, 2009, s. 22)

en standardisert estetikk (Moseng & Bakøy, 2008, s. 135). Jeg tolker filmen dithen at denne kun er en av flere perspektiver den fremmer, samt at denne tolkningen ikke tar høyde for filmens mediespesifikke selvrefleksivitet og ekstreme virkemidler.

Den originale filmen fra Østerrike kom ut i 1997, dette knytter seg automatisk til kontekstuelle konnotasjoner. 1990-tallet var preget av en omfattende diskusjon om vold i mediene. Polariserende, post-moderne og populære filmer som fremstilte vold på problematiske måter kom på løpende bånd, eksempelvis: *Wild at Heart* (David Lynch, 1990), *Reservoir Dogs* (Quentin Tarantino, 1992), *True Romance* (Tony Scott, 1993), *Natural Born Killers* (Oliver Stone, 1994) og *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994).

... Hollywood`s orchestration of violent attraction has reached the point of super-NOVA, where violent spectacle is increasingly noisy and explosive, more blatantly stylized and parodic, more wildly humorous and energetic, and more specifically tailored to an adolescent male mentality (Kinder, 2001, s. 76).

Funny Games kan i denne konteksten tolkes som en motreaksjon til trender man kunne spore i populærkulturen, særlig i den amerikanske. Her i ligger også Hanekes argumentasjon for å lage en amerikansk ny-versjon av filmen. Han ønsket å henvende seg til det som kunne beskrives som et voldsforherligende publikum, eller som Kinder i eksempelet ovenfor kaller «de med en barnslig og mannlig tankegang».

Det er en kraftig kritikk som kommer til overflaten ved å først lure oss til å oppleve en sjangerfilm, for så å bryte konvensjonene. Den trekker oss inn i en fiksjon, for så å kommentere på virkeligheten. Antagonistene snakker helt til sist i filmen om at fiksjonen og virkeligheten er det samme. Jeg tolker at de implisitt mener at Hanekes film er virkeligheten, og at det i vår virkelighet ikke finnes noen helt som kan redde oss, som Peter sier «the family is in reality, the hero is in fiction» (1t44min). Jeg tolker i en forlengelse av dette at vi ikke kan ha ulike etiske standarder i og utenfor fiksjonen.

Filmen er altså ideologikritisk og postulerer at sjangerfilmens, og i forlengelse Hollywoods bilde av verden er feil, det gode vinner ikke nødvendigvis i virkeligheten. Det er derfor også umoralsk å finne nytelse i fiksjonelle portretter av lidelse – slik sjangerfilmen legger opp til. Filmen opponerer derfor hele veien *mot* sjangerkonvensjoner. Haneke prøver å sidestille oss med voldsutøverene gjennom å rive veggen mellom oss og dem, mellom fiksjon og virkelighet, men også mellom oss og ofrene gjennom sympati. Vi har sett hvordan antagonistene er eksempler på øvre middelklasse og at de er konsumenter av ukritisk underholdning. Filmen advarer om at vi kan risikere å ende opp som disse! Hele veien problematiseres skillet mellom fiksjon og virkelighet, og det virker derfor som nevnt at Haneke vil hevde at moralen er den samme, både i og utenfor fiksjonen.

Filmen ønsker å konfrontere oss med våre egne behov, den frister oss med muligheten for å innfri behovene, for så å slå hardt ned på våre ønsker for å fremme hvor gale de var i utgangspunktet. Det problematiske er at filmen til de grader legger opp til disse ønskene selv. Det blir litt som en *politiprovokasjon* der politiet (Haneke) prøver å fremprovosere et lovbrudd (at vi ønsker oss en voldelig sjangerfilm med forløsning), sånn sett behandler han tilskueren som en kriminell (satt på spissen).

I dette perspektivet er ikke kritikernes misnøye med å bli irettesatt vanskelig å ha en forståelse for. Vi har sett hvordan Haneke legger denne fellen, fra markedsføring, til ulike fristelser i selve filmen. Vi som gjennomskuer hva Haneke holder på med og plukker opp hans poeng kan argumentere for at vi allerede kjenner til videovoldens problematiske sider, og at denne provokasjonen derfor er unødvendig. På den andre siden kan filmen også tas for å være en litt annerledes og frustrerende sjangerfilm for en annen tilskuer, og filmen har i stor grad blitt omfavnet av nettopp det publikummet den forsøker å gi denne skjennepreken⁴⁷. Haneke har altså, sett fra dette perspektivet, gått i sin egen felle.

Samtidig er filmens dualitet en styrke i en post-postmoderne og metamoderne verden: vi kan settes pris på sjangerelementene, samtidig som vi anerkjenner det umoralske i denne prosessen, som filmen att på til postulerer. Filmens ekstreme virkemidler gjør at vi kan bli frustrerte, sinte og fremme et kroppslig ubehag, samtidig som vi setter pris på filmens

⁴⁷ Se appendiks 2 for eksempler hvor filmen listes som en av tidenes beste skrekkfilmer etc.

egenskaper som artefakt, dens evne til å bringe belyse disse følelsene. Følelsen av frustrasjon, sinne og ubehag er, om ikke annet, en motsetning til likegyldighet og knytter seg til metamodernismens ønske om et nytt alvor. At en film bringer nettopp disse følelsene frem hos en tilskuer kan også utvide våre moralske kompass, ved at vi tvinges til å vurdere hvorfor vi føler som vi gjør og gjerne debatterer disse følelsene i etterkant. Vi kan finne tilfredsstillelsen og forløsningen senere gjennom refleksjon over egne reaksjoner. Eller som en utvidelse av det offentlige ordskiftet da filmen fordrer debatt. Altså katarsis lenge etter at lyset er skrudd på.

Filmen biter seg selv i halen, den er både en kritikk og en omfavnelser av det den kritiserer. Ved å skyve oss vekk gjennom stadig selvrefleksive grep, men samtidig dra oss inn gjennom sin sympatistruktur skaper filmen rom for refleksjon: Den henvende seg til både hode og kropp, sympati og antipati, intellekt og følelser. Den fremmer troen på sannheten gjennom postmoderne selvrefleksive grep, og modernistiske realismeorienterte grep. Filmen er begge deler – og noe annet, den er metamoderne.

Kapittel 5: Irreversibel: Provokasjon for provokasjonens skyld?

Tiden ødelegger alt (Irreversibel, 2001).

Det er mye som har blitt skrevet om den beryktede franske filmen Irreversibel, av den opprørske regissøren og enfant terrible par excellence Gaspar Noé. Selv har filmen fulgt meg gjennom hele studietiden, en film som har vist seg å være en avgjørende komponent i mitt forhold til film som et medium, og dette har blitt reflektert over en rekke emner og eksamener i mitt studieforløp.

Generelt sett er filmen særlig kjent for to sekvenser som har blitt stående som notoriske voldelige referansepunkter i nyere filmhistorie: Den kompromissløse stumpe volden mot en manns hode med et brannslukningsapparat i starten av filmen og den ufravikende, langtekkelige og særdeles voldelige voldtektsscenen. Filmen figurerer svært hyppig i lister over tidenes mest sjokkerende, voldelige, brutale og kontroversielle filmer. Dette er altså en film jeg stadig kommer tilbake til, og har funnet ut at fenomenologien er en treffende inngangsport til nevenyttige refleksjoner rundt filmen.

For meg har nemlig Irreversibel lenge vært selve kroneksempelen på hvordan jeg selv har opplevd film på en kroppslig måte, første gang jeg så den var den nesten umulig å komme seg igjennom, og det var flere ganger jeg instinktivt måtte snu meg vekk eller lukke øynene (jmfør Sobchacks poeng om at kroppen reagerer før bevisstheten, som en overlevelsesmekanisme «reflexive protective action» som jeg nevnte tidligere).

Det ble også, som nevnt tidligere, rapportert at flere kritikere måtte forlate visningen på Cannes under premieren. Etter filmen satt jeg igjen med noe som føltes som en mørbanket kropp, en skral psyke samt en avsky mot volden jeg både så og, som jeg vil argumentere for, *opplevde*. Selv om voldsskildringene i denne filmen peker seg ut, har jeg sett filmer med svært mye *mer* vold i mine undersøkelser og på fritiden. Samt ytterligere seksuelt eksplisitte filmer, men forskjellen er i hvordan jeg har blitt presentert sekvensene og dermed sitter igjen med en spesifikk opplevelse. Dette gjøres med kamerabevegelser, lyd, farger og

en rekke andre følelsessignaler, filmen er preget av en svært intens bruk av disse stilistiske virkemidlene.

Jeg vil bruke store deler av analysen på hvordan de to sekvensene omtalt innledningsvis er bygget opp, og hvordan kroppen reagerer og interagerer med dem, samtidig vil jeg se på hvordan sekvensene er plassert i filmens struktur og hvordan filmens stemningstilnærming støtter opp om mine reaksjoner på sekvensene.

Jeg vil altså studere filmens komponenter som koder, men fokuset vil være dratt mot effekten disse kodene fører med seg, og hvordan dette fordrer en slags delaktighet. Jeg vil argumentere for at også *denne* filmen bruker sjangerelementenes forføreriske strategi, og hvordan dette er med på å posisjonere den i et bredere perspektiv. Jeg vil også diskutere dens, av mange omtalt som banale, eksplisitte budskap, og at det ikke nødvendigvis er der jeg finner filmens styrke.

Om filmen

Irreversibel er bygget opp i omvendt kronologisk rekkefølge, historien tar for seg et tilsynelatende lykkelig par, hvor kvinnen er gravid, som drar på fest, de krangler, kvinnen i paret forlater festen og blir voldtatt i en undergang i Paris av en homofil hallik. Siden søker mannen i paret hevn og sammen med en venn av kvinnen reiser de til en sadomasochistisk homseklubb for menn hvor de dreper feil mann med et brannslukningsapparat. Det er etter alt å dømme en klassisk *rape/revenge* film, men den inntar en helt annen form på grunn av sin omvendt kronologiske plotoppbygning, og ikke minst fordi hevnen attpåtil utløses på feil person.

Jeg bruker å si at vi skal gå så langt som vi kan. Det handler ikke om hvor langt, men så langt som vi kan. Da har man satt grenser som vedrører både filmindustrien og skuespillerens engasjement (Gaspar Noé til Kalle Løchen, 2003)⁴⁸.

⁴⁸ Samtalen mellom Kalle Løchen og Gaspar Noé var i forbindelse med en visning av filmen i Klingenbergkjelleren 18.06.2003

Basert på regissørens ord kan vi tolke at Irreversibel var som en lakmustest for hvor langt man kunne gå i kinofilmen anno 2002⁴⁹. Hvis vi ser filmen i et historisk lys er ikke denne påstanden så fjern som man skulle tro. Hvilken nødvendighet ligger i å skape/bøye disse grensene?

Sjangerflørt

På overflaten er filmen altså en såkalt *rape/revenge* film, et kjent narrativ som har eksistert i lang tid (Tonje Hardersen, 1999). En sub-sjanger av exploitation og skrekkfilm som virkelig belager seg på tilskuerens tilfredsstillelse og katarsis. Vi skal forarges for deretter å forløses. Vi maseres av den narrative strukturen til å være klare for vold: Hevnen og volden er der for å gi oss et utløp for dens tidligere provokasjoner. Kroneksempelen på rape/revenge er kultklassikeren *Blodig Hevn* også kjent som *I Spit on your Grave* (Meir Zarchi, 1978). I den blir kjent med en ung kvinne på ferie i et hus ved en avsidesliggende innsjø. Hun ender opp med å bli brutalt gruppevoldtatt av en gjeng lokale hillbillyer for så å ta en utpreget oppfinnsom og voldseskalerende hevn over gjerningsmennene.

I *Blodig hevn* identifiserer vi oss med voldtektsofferet, vi kjenner hennes motivasjon på kroppen og nærmest forlyster oss over de innovative, og til dels legitimerede (i hvert fall i en narrativ fiksjonell setting) hevnmetodene hun benytter seg av. Altså opplever vi en identifikasjon etterfulgt av provokasjon og forløsning.

Irreversibel på sin side nekter oss denne forløsningen ved å endre om på hendelsenes rekkefølge. Her får vi først en av de mest brutale hevnsekvensene noen sinne festet til film – uten at vi har blitt introdusert for eller oppnådd noen som helst form for nødvendig identifikasjon eller legitimering, som ville vært naturlig i tradisjonell sjanger-forstand. Den oppmerksomme tilskuer vil også innse at det slett ikke er riktig person som blir utsatt for hevnen, slik sett er hevnen blind.

⁴⁹ Filmen kom seg gjennom sensuren i Norge, og ble vist på kino i Oslo, dog med Ingeborg Moræus Hanssens advarsler «Jeg har sagt til distributøren at jeg vil sterkt advare folk mot filmen». Moræus Hanssen stoppet nemlig Noés Alene mot alt fra distribusjon i hovedstaden noen år tidligere (Maaland, 2003).

Rystet etter den første virkelige provokasjonen følger en voldtekt som for alvor bryter med konvensjonene for hvordan vi er vant til å se voldtekt på film, både i sin i overkant av ti minutter lange lengde, posisjonering av kamera i forhold til den og i graden av brutalitet. Etter den svært aggressive første timen får ubehaget en litt annen tone, en bitter en, ved at vi lærer at den voldtatte Alex var gravid, at paret var tilsynelatende lykkelige og uvitende om hva som skulle komme. Altså en nærmest ironisk kontrast til hvor filmen startet (vi slutter ved høylys dag og starter ved bekmørk natt). I Irreversibel har det altså ikke oppstått noen fullkommen sympatistruktur for å forstå den grufulle handlingen i starten av filmen, den oppstår senere, men den følelsesmessige reaksjonen blir derfor en helt annen, alliansen og lojaliteten med karakterene oppstår ikke før på slutten av filmen. Den vonde smaken vi sitter igjen med til slutt kan neppe kalles noen forløsning, heller en kontekstualisering av hvor grusomt det vi har bevitnet faktisk er, særlig nå som en identifikasjon med karakterene har oppstått.

Ekstrem virkemiddelbruk

Filmen er så preget av innovativ stilbruk at det blir vanskelig, og svært omfattende å skulle belyse alle delene, men jeg trekker frem to av de viktigste for å illustrere hvordan vi trekkes inn i filmen og påvirkes kroppslig av de kunstneriske valgene vedrørende kameraføring og lyd. Da disse sjeldent opererer alene vil jeg også berøre elementer som farger og mise-en-scène underveis.

Stemmingsskapende kameraføring

Gjennom mesteparten av filmen er kamera i konstant bevegelse, det snurrer rundt sin egen akse, det er rastløst og det er på ulike måter svært delaktig i å forme en filmatisk stemming.

Det er som regel løst-desorientert og bidrar til at vi blir svimle, at vi opplever en visuelt fremstilt bevegelsessyke.

Filmen starter ved at kameraet snurrer rundt i en bakgate, mens vi hører alarmer i det fjerne. Vi tar en snar visitt innom en liten leilighet hvor to uappetittlige og svette menn diskuterer incest (et pek tilbake til Noés forrige filmer, *Alene mot alt* og novellefilmen *Carne* (1991) – den ene karakteren er hovedkarakteren fra disse filmene). Fortsatt hvileløst søker kameraet seg mot et alarmerende spektakkel utenfor leiligheten. Det har skjedd en ulykke, noen har blitt skadet, kameraet svever over syke- og politibiler før vi synker ned i BDSM-klubben «Rektum».

Her inne er det en durende alarm på lydsporet og kameraet sirkulerer rundt i mørke klaustrofobiske ganger. Over alt kan vi se menn i homoseksuell hardcore utfoldelse, mens to menn leter etter karakteren *Bendelormen*. Endelig finner vi «bendelormen» (eller det vi tror er bendelormen) og vi får fri fra det klaustrofobiske desorienterte preget over kameraføringen – kameraet går heller over til å understreke en handling: Det oppstår en håndgemeng, den ene av våre protagonister slår «Bendelormen» med en flaske, blir kastet på bakken, brekt armen på og forsøkt voldtatt, den andre av våre protagonister slår så løs med et brannslukningsapparat på «Bendelormens» ansikt, og kameraet følger brannslukningsapparatets bevegelser og impliserer oss i dets voldsutførelse, hele 23 ganger. Uten noen gang å miste «Bendelormens» mutilerte ansikt ut av syne.

Senere i jakten på gjerningsmannen i Paris' gater er kameraet hvileløst, flakkende og hyperaktivt. Her er kameraet med på å skape en stemning av uro og aggresjon hos tilskueren, en stemning som matcher karakterenes sinnstilstand. Jo lenger vi kommer i filmen, jo tydeligere blir det vi ser på skjermen, som om de tidligere sekvensene var blendet av raseri. Vi kommer frem til situasjonen hvor Alex skal kjøres av gårde i sykebil, møter våre to protagonister og denne sekvensen er nærmere en realistisk tradisjon, kameraet er roligere, men

fremhever fortsatt det uvisse ved situasjonen. Når vi så får øye på Alex' mutilerte ansikt blir kameraet dirrende, som for å understreke et sjokk.

Så er vi ved filmens andre notoriske sekvens, vi følger Alex rolig i skulderhøyde, ut en dør og ned i en rødbelyst undergang, hvor hun møter bendelormen, blir brutalt knivtruet og presset ned på bakken. Kameraet finner sin posisjon noen meter unna og er plutselig helt statisk i de omtrent ni påfølgende minuttene. Her gjør filmen oss til passive tilskuere. Vi er fanget i en svært ubehagelig situasjon vi ikke kommer oss ut av, men ved at karakteren Alex stadig griper mot oss er det som om hun ønsker at vi skal gripe inn, og blir vi ikke lenger passive i vår tilskuerposisjon. Det dukker også opp en utydelig karakter under voldtekten som ser hva som skjer, men som velger å stikke av (et ekko av vår egen situasjon). Sekvensens lengde og statiske preg virker litt på samme måte som den gjorde i eksempelet i *Funny Games*, ved at vi får så lang tid i dette grufulle rommet, blir vi klar over vår egen situasjon, våre egne kroppar – vår kroppslighet. Vi får kjenne på de fysiske og følelsesmessige smertene Alex opplever, og sekvensen blir som en utholdenhetsprøve. Selv etter det «sensasjonalistiske» er over; voldtekten, blir kameraet værende i sin statiske posisjon, i to minutter forsøker den blodige, nakne og gråtkvalte Alex fånytt å reise seg. Hun hyperventilerer gjennom motstandens av hennes eget spytt og tårer. Bendelormen trekker samtidig noen fornøyde sukk etter sin orgasme. Om vi nå higer etter pusten og umulig kan orke mer, setter bendelormen i gang med å sparke Alex i ansiktet (så hun beveges nærmere kamera), sette seg på henne og slå henne en rekke ganger. Resultatet virker komplett, men her kommer kamera på banen som for å sette to streker under svaret: bendelormen snur Alex på magen og kameraet haster seg frem til en posisjon hvor vi har nærbilder av begge ansikter. Bendelormen slår hennes ansikt i betongen syv ganger, mens kameraet følger dirrende med, før han ler fornøyd og spytter på henne⁵⁰.

⁵⁰ En sekvens så ubehagelig at det er en prøvelse bare å beskrive den.

Etter dette har kameraet fortsatt en utradisjonell stil, ved at det stadig beveger seg rundt, over og mellom karakterene, men dets aggressive og desorienterte preg avtar noe.

Mellom de tretten sekvensene filmen er bygget opp av, har kameraet en viktig funksjon for å frakte oss fra den ene sekvensen til den andre. Mellom hver sekvens beveger kameraet seg med sirkelbevegelser over i sort, som for å markere et skille mellom sekvensenes tid og rom, men også for å skape en illusjon av at filmen ikke inneholder klipp. En teknikk jeg mener skaper intensitet i filmens struktur og uttrykk.

Avslutningssekvensen følger av at vi ser Alex tenke over sin graviditet, før kameraet kontrollert svever ut av vinduet. Der finner vi Alex i en solgrønn park, med lekende barn rundt seg og kameraet tar posisjon i fugleperspektiv. Det harmoniske perspektivet blir derimot brutt når kameraet får fokuset over på en sirkulerende vannspreder som den følger rotasjonene til i en akselererende fart. Etter dette blir skjermen fylt av et sterkt hvitt lys, som begynner å blinke, etter hvert så intenst at den innehar en epilepsifremkallende strobe-effekt i hele to minutter, før vi kan skimte en stjernehimmel og noe som ligner en galakse i bakgrunnen (et pek til Stanley Kubricks film *2001: En romodysse* (1968), skal vi tro plakaten på parets vegg noen minutter tidligere). Kameraets sirkelbevegelser i seg selv tolker jeg også som en del av filmens sirkeltematikk, som vi kan spore i andre stilistiske, tematiske og narrative elementer.

Kameraet i filmen er i noen sekvenser voyeuristisk, vi vil se det sensasjonelle – det overskridende og uakseptable. Samtidig er kameraet med på å gi filmen et drømmende perspektiv ved at det er utenfor tyngdekraftens restriksjoner. Jeg tolker kameraets mobilitet som en speiling av at filmen på en eller annen måte ønsker å være universell (vi får jo også et innblikk i selve «universet» helt til slutt), at dens budskap derfor skal tolkes som en universell sannhet.

Lyden

Filmens bruk av lyd har noen svært viktige funksjoner ut over å skape en realistisk fiksjonsverden. I starten av filmen er den såpass tradisjonell at vi serveres noen urovekkende partier fra Mahlers symfoni nr. 9 for å legge den alvorlige stemningen.

Etter dette inneholder filmens første halvdel en murrende dyp basslyd vi knapt hører, men som skal sies å være kvalmefremkallende. Denne setter en stemning av ubehag på et fysiologisk plan. Den påfølgende sekvensen, fra utenfor nattklubben «Rektum» frem til og med sekvensen med brannslukningsapparatet, har en fordreid alarmlyd på lydsporet som øker i intensitet. Denne lyden har naturlig nok en alarmerende funksjon, den setter oss inn i en kroppslig og psykologisk beredskap og bidrar til at musklene våre spennes. I tråd med fenomenologisk teori klargjøres sansene våre for noe urovekkende, vi posisjoneres og sensitiviseres til å føle at vi er i en faresone frem til det eksplisitte klimakset med brannslukkeren. Den repetitive kvaliteten til denne lyden, og det at den blir sterkere og svakere (sterkere med tiden) gir oss en følelse av en sirkelbevegelse, som sammen med kameraføringen danner den stilistiske sirkeltematikken.

Viktigheten av lyden i de første sekvensene (frem til brannslukningsapparatet) kan vi også knytte til karakterene. Lydbildet i denne delen er desorientert og fanger opp en hel rekke stemmer og desorienteringen forsterkes av det ufokuserte og sirkulerende kameraet. Også dette elementet er med på å gjøre oss svimle, siden vi automatisk prøver å orientere oss etter hvor stemmene kommer fra og hva de vil si. Stemmene er aggressive, som støtter opp under den ubehagelige stemningen. Når vi faktisk får med oss hva som blir sagt er det ofte både rasistisk, homofobt og nedverdiggende.

Lyden har også en tilnærmet lik realismekurve som kameraet og bidrar til at filmen beveger seg nærmere en rolig realisme jo lenger ut i filmen vi kommer. Aggresjonen mildner og i filmens andre halvdel får vi mer musikk. Først festmusikk med en pulserende rytme på festen de befinner seg på, deretter lett danse-pop hjemme hos paret (Etienne Daho - Mon manège à moi (1993)) før det avsluttes på pompøst vis med den vakre Symphony No. 7 in A Major op. 92 av Beethoven. Symfonien er i seg selv vakker og forløsende, men fremstår i tråd med resten av filmens avslutning ironisk i Irreversibels bekmørke univers. Likevel

vil jeg si den har en paradoksal kvalitet, den er både estetisk vakker og kontekstuel overveldende. I all den tid denne avslutningen kan virke forløsende i en film det er umulig å få noen tradisjonell forløsning av (på grunn av dens omvendt kronologiske struktur), velger Noé og avslutte filmens siste minutter med lyden av en vannspreder som blander seg inn i symfonien, før symfonien sakte men sikkert svinner hen over til en murrende, etter hvert svært hurtig og frenetisk tikkende lyd (som følger det blinkende lyset nevnt tidligere).

Budskap og konklusjon

Filmen er altså en eksperimentell rape/revange film i form og narrativ. Går vi et steg videre kan vi tolke at filmens eksplisitte meningsnivå ønsker å fortelle oss noe om skjebnen: «Tidens ødelegger alt», som filmen selv titulerer med tekstplakater helt til slutt, etter strobelysene og galaksen. Tid og natur er uovervinnelige krefter, til syvende og sist skal vi alle dø og visne bort. Om Alex ikke ble voldtatt, ville den naive freden i filmens avslutning (start) bli ødelagt av andre faktorer.

Filmen har en slags sirkellogikk, som vi i forrige del kunne spore i filmens visuelle stil, fødsel og død støtter opp en slik tanke, som de grunnleggende elementene av «livets sirkel». Filmen starter med død, og Alex graviditet representerer fødsel. Kameraets svevende preg, med dets og lydens sirkelpreg, samt inkluderingen av universet til slutt kan dermed sies å understreke budskapet om at Irreversibel proklamerer en universell lov – og dens narrative struktur understreker at den er irreversibel.

Dette er nok ganske eksplisitt, pompøst og banalt og filmen har fått massiv kritikk for at den ikke inneholder nok «innsikt», eller erkjennelsespotensial til å forsvare sitt eksistensgrunnlag. En kan få oppfatningen av at en middelklasses norm er at en må ha intensjoner som strekker seg like langt som de eksplisitte virkemidlene, for å forsvare bruken av nettopp disse. Eller at ingen intensjon kan legitimere denne virkemiddelbruken. Provokasjon for provokasjonens skyld er noe som blir uglesett av en stor del av kritikerkorpset – det må ha et uttalt mål ved seg, eller tilby en løsning (dette kommer tydelig frem i Quandts polemikk som jeg nevner innledningsvis, jamfør avantgardismen prosjekt om å opprøre til erkjennelse).

Fortolkningen jeg presenterer ovenfor tar ikke høyde for det ekstreme i virkemiddelbruken. Jeg vil heller argumentere for at det er den ekstreme formen og virkemiddelbruken og

hvordan dette henvender seg via andre kanaler enn intellektet (jamfør grusomhetens teater) som er filmens hovedanliggende, og at det er i disse filmen har sitt *bildungs*-potensial⁵¹. Selv om det er en viss verdi å utfordre tilskueren til å reflektere over sin egen dødelighet (jamfør det episke teater).

Filmens styrke, slik jeg ser den, er hvordan den opererer på et rent fenomenologisk plan, det er en sterk kroppslig erfaring vi har med å gjøre – ikke nødvendigvis simulerende for å dra oss inn i selve plotet gjennom identifikasjon (som eksempelvis andre grufulle filmer som tematiserer vold og krig, som Sauls Sønn (László Nemes, 2015) som bruker point-of-view, eller Gå og se! (Elem Klimov, 1985), som benytter seg av både fysisk og psykisk sidestilling med filmens subjekt gjennom kameraføring, drømmer og illebefinnende).

Måten Irreversibel gjør det på er heller som et sensorisk angrep på tilskueren for å skape så mye kroppslig ubehag som det nærmest er mulig å få til. Vi skal ikke nødvendigvis identifisere oss med karakterene i filmen – vi skal i visse sekvenser identifisere oss med kamera – vi er deltakende tilskuere, vi «slår» sammen med brannslukningsapparatet, vi «tillater» voldtekten. Slik tvinges vi til å bli impliserte og til dels identifisere oss som gjerningspersoner.

At dette skaper en voldsom provokasjon og ambivalens hos tilskueren er ikke vanskelig å forestille seg. Men måten vi impliseres på, og konnotasjonene vi får til disse ugjerningene, der finner vi filmens moralske pekefinger. Vi blir litt som Pavlovs hunder – vi vet vår delaktighet er gal, men når vi føler det ekstra sterkt på kroppen, vet kroppen også hvor galt det er og reagerer dermed deretter – skulle varseltegnene danne seg ved en senere anledning. Brent barn skyr kanskje ilden i fremtiden?

⁵¹ Læringspotensial/dannelsespotensial

Filmen stammer fra en tid med stor splittelse innad i Frankrike, en splittelse som har eskalert de siste årene, og er en tidlig kommentar på hvor polarisert samfunnet har blitt.

Hevnen har blitt blind og skjebnesvanger for de involverte. Med blindt raseri ender vi opp med å skape vår egen undergang. Økonomiske ulikheter, og polarisert og splittet kommunikasjon skaper en aggresjon uten muligheter for utløp. Filmen gir oss hevn og utagering uten kontekst – lar oss se resultatet før vi får veien dit. Filmen er sånn sett modernistisk ved at den åpner våre perseptuelle dører. Den både fordrer til innlevelse, men gjør denne innlevelsen så sterk at vi dras ut og kjenner på vår egen kroppslige og affektive situasjon i virkeligheten. Vi både dras inn- og skyves bort.

Kan man se Irreversibel som en kritikk av medievold? Underholdningsfilmer kan fremstille vold og voldtekt som noe vi liker å se på, denne filmen lar oss møte oss selv i den døren ved å tøyne strikken lenger enn noensinne. Dette orker jeg ikke en gang å se på, men kan jeg da tenke meg hvor jævlig det er for de som faktisk opplever det?

Men filmen som artefakt skaper en nytelse for tilskueren, Noés estetikk er til tider både stygg og aggressiv, men den er også svært kunstferdig gjennomført – den skaper en nytelse for filmen i seg selv og trekker oss ut av dens etiske prosjekt. Noés uttalelse om at de som sitter gjennom filmen kan føle seg sterke underbygger dette, ved at vi sitter igjennom hele filmen, og særlig voldtektsscenen opplever vi en form for mestring, en «manddomsprøve» blir bestått. Dette er paradoksalt og bidrar til at filmen har et svært splittet publikum.

Filmens føringer legger opp til at vi får voldsomme affektive følelser, men vi opplever også en glede ved hvordan det er utført som et kunstverk, det er derfor så mange er svært glad i denne filmen– dens kunstferdighet trumfer til en viss grad dens intenderte innhold.

Likevel vil jeg påstå at det metamodernistiske publikum som lever i paradoksenes tid makter å ha to tanker i hodet samtidig. Vi kan beholde en naiv tro på erkjennelse, selv om vi innerst inne kan mene at den til syvende og sist er umulig.

... we often speak of metamodernism as trying to negotiate between Modernism and postmodernism through a “romantic response to crisis”—essentially, asking

that we remain optimistic in the face of our postmodernism-enabled hopelessness and act “as if” things will get better (even if we don’t necessarily think they will) (Abramson, 2017).

Samtidig er det i en metamoderne tid, som er preget av kollektiv mottakelse og formidling av kunst, mulig å tilnærme seg filmene i et kollektivt perspektiv, gjennom at filmen leder til diskusjon kan vi kontekstualisere den i en større sammenheng og få en form for sosial katarsis.

Filmen er altså både kynisk og sensasjonalistisk samtidig som den er velment og belærende.

Avslutning: Nyekstremismen – På godt, og veldig vondt

Jeg åpnet denne oppgaven med at jeg skulle peke på og undersøke en tendens i nyere europeisk kunstfilm, hvor jeg hevdet at man kombinerte ekstreme virkemidler med et sterkt moralsk engasjement i vår samtidskultur, og det har jeg gjort.

Etter problemstillingen stilte jeg en rekke spørsmål om min påstand om tendensens bruk av ekstreme virkemidler for å fremme et aktuelt moralsk engasjement. Her skal jeg prøve å besvare noe av dette med basis på hva jeg har kommet frem til.

Hva slags virkemidler og hva slags moralsk engasjement er det snakk om, og hvilke egenskaper ved historien er det disse elementene peker på?

Jeg har gjort en bred drøftelse av hvilke virkemidler som benyttes på et generelt plan i min gjennomgang av tendensen, og i mine analyser har jeg funnet de ekstreme virkemidlene på ulike steder. I irreversibel fant jeg det ekstreme innholdet særlig tydelig i filmens to notoriske voldssekvenser (brannslukningsapparatet og voldtekten). Der viste jeg også til at hele filmen har en ekstrem stil og form, som vi særlig finner i kamerabruk, lyd og struktur.

Filmens struktur og dens sympatistruktur er en mismatch om resultatet skal bli empati for karakterene i de grusomme sekvensene.

I *Funny Games* finnes det ekstreme på ett innholdsplan i de sadistiske lekene familien blir utsatt for. Der viste jeg også til det ubehaget som ble fremmet av sterk sympatistruktur knyttet til karakterene som blir utsatt for de sadistiske lekene. Vi kunne også identifisere de ekstreme virkemidlene i filmens sjangerbrudd, ved at filmen flere ganger frister oss med forløsning for så å ta den ifra oss skaper den en destabilisert tilskuerposisjon preget av usikkerhet, sinne og frustrasjon. Denne taktikken kunne jeg allerede spore i filmens markedsføring. De destabiliserende elementene dukker opp i bruddene med den fjerde veggen og i filmens stilistiske elementer: det statiske kameraet som jobber sammen med sympatistrukturen, men også det statiske kameraet som holder oss som fanger og piner oss gjennom lange ubehagelig tagninger. Det ekstreme dukker også opp i filmens lydbilde, som jeg illustrerte med en sekvens som fremstår som et sensorisk angrep på tilskueren.

Ut fra mine analyser kan vi se at det finnes tydelige moralske engasjement i begge filmene. *Funny Games* peker på et kynisk underholdningssamfunn der volden er plukket ut av virkeligheten og dermed har blitt bagatellisert og brukt for nytelsens skyld. Han slår sitt budskap inn med hammer og spiker: vi må våkne opp og ta volden på alvor. For å ta volden på alvor, må vi føle på den. Haneke vil at vi både skal tenke og føle for å komme til hans konklusjon.

Irreversibel er mer tvetydig, på den ene siden fremmer filmen et deterministisk budskap om tidens ødeleggende egenskaper, den kan også sies å handle om det ødeleggende i menneskets natur, og dette, helt eksplisitt. Dette speiles i filmens form og struktur. Filmene gir oss innsikt i ubeskrivelig smertefulle situasjoner, som for å avskrekke oss fra lignende situasjoner, samt skape empati med voldsofre. Filmene peker implisitt på hvor langt man må gå for å fremme et budskap i dag. Her kan vi også tolke en paradoksall kritikk av volden i samfunnet (knyttet til hevn).

De to lange ekstreme sekvensene i Irreversibel og Funny Games, voldtekten og barnets død opponerer mot våre vante stimuli-baserte tilskuerposisjoner. «Vil du oppleve dette, skal du sannelig få oppleve det i realtid». Det er ikke gøy lenger – «bra, for det skal ikke være gøy.»

Videre stilte jeg spørsmål om hvordan vi kan forstå filmene i lys av verden og hvordan filmene selv kunne belyse verden.

I min oppgave har jeg pekt på et behov for et opprør mot et postmoderne samfunn, og jeg har foreslått metamodernismen som en mulig kur og beskrivelse av den perioden vi befinner oss i. I et samfunn fylt av inntrykk er det de sterkeste inntrykkene som tilkaller vår oppmerksomhet. Det er også et stort behov for et nytt alvor i en kynisk, distansert og ironisk tidsalder. At disse filmene er såpass mørke, virkningsfulle og seriøse passer inn i en slik behovsramme. Filmene gir utløp for et underliggende sinne og et behov for å skjære igjennom mediehverdagens støy. I en metamoderne verden kan vi også, som jeg har belyst, inneha flere subjektiviteter på en og samme gang, vi kan altså både rives med og kontemplere samtidig. Samt viser disse filmene oss noe på måter vi tidligere ikke har fått se de. Asbjørn Grønstad trekker frem disse filmenes potensial som motsvar på den homogeniserte populærkulturen på en god måte:

I suggest that the films in question more usefully be regarded as an antidote to the numbing complacencies and stock humanity of much main-stream cinema. Where the latter can be found increasingly to promote a levelling of the representations of the human that is mildly disquieting, to say the least, the former defy the processes of representational homogenization and allow more complex, disenfranchised, and marginalized subjectivities to become images (Grønstad, 2011, s. 10).

Samtidig er det paradoksalt å fremme et moralsk engasjement ved bruk av ekstreme, noen vil si umoralske, virkemidler postulerte jeg. Før jeg stilte spørsmålene: Hvordan kan vi

tolke dette moralske engasjementet i filmene? Hva, om noe, er det vi erkjenner når vi møter filmer som aktivt destabiliserer oss med sitt ekstreme innhold?

Jeg stilte altså spørsmål om etikk, og de nyekstre filmene har problematiske elementer som jeg har belyst. Det problematiske ved filmene, ifølge noen kritikere, er gleden vi får av dem: de er utholdenhetsprøver, ja, men vi opplever en mestringsfølelse i møte med de krevende sekvensene. Scott Mackenzie gir Irreversibel hard medfart i dette henseendet:

Because Irreversible oscillates between profound distancing and voyeuristic scopophilia, the film's instability and its power to destabilize the viewer are both its strength and its weakness ... the profound weakness of Irreversible (along with its sexism and homophobia) is its ability to turn making it through the rape scene into a badge of honour (Mackenzie, 2010, s. 162).

Jeg kan anerkjenne Mackenzies poeng, for dette stolthetsperspektivet var jo en av mine egne grunner til å oppsøke filmene i mine formative år. Jeg opplevde en mestringsfølelse av å ha «overlevd» de mest ekstreme filmene og jeg bar æresmedaljen med stolthet for venner og bekjente. Derimot ser ikke den metamodernistiske tilskueren nødvendigvis mestringsfølelsen som et problem. Jeg tror det er det som skiller den metamodernistiske-, som har blitt identifisert fra slutten av nittitallet til nå, fra den modernistiske- eller postmodernistiske tilskueren.

Modernismen åpner i all hovedsak ikke opp for noen «ja takk begge deler», hvordan kan budskapet være rent etter å ha blitt dratt gjennom søla av en så tvilsom agenda? Postmodernismen åpner derimot for tvetydige tolkninger, men der er jo den underliggende sannheten død? Metamodernismen gir oss derimot muligheten til å ha en rekke ulike perspektiver på en og samme gang, og en evne til å tolke verket i beste mening. Vi er kanskje innerst inne klar over at dette er en naiv posisjon, men vi velger den likevel. Det er dette som gjør at vi kan handle hos både Brecht og Artaud (jamfør episk grusomhet), samt inneha en postmodernistisk distanse og et modernistisk alvor.

Kunsten kan skape handling, vi kan føle, men kan vi forstå?

Uansett om man mener det er riktig eller ei, eller om vi makter å empatisere godt med Alex eller Ann, kan vi i det minste føle på deres situasjon. Det vi blir presentert er det faktisk en god del mennesker som opplever – vi får muligheten til å se hvor jævlig det er og føle hvor jævlig det er. Disse filmene krever det av oss, og kroppen er veien for denne erkjennelsen. Dette er et godt poeng i seg selv, filmene er avskrekkende og handler om noe avskrekkende – enkelt og greit. Er det ikke mer etisk å presentere disse tingene på en overskridende og grusom måte enn å presentere de likegyldig? De nyekstreme filmer åpner våre moralske verdigrunnlag, den tøyler vårt perspektiv og gir oss flere muligheter.

Kanskje er det til syvende og sist så enkelt som at disse filmenes samfunnsoppgave er å lære samt minne oss om hvilke avskyelige ting mennesker kan gjøre, *frivillig, begeistret og selvrettferdig*, om vi ikke passer på.

Kilder:

- Abramson, S. (2015, 27. april). Ten Basic Principles of Metamodernism. Hentet fra https://www.huffingtonpost.com/seth-abramson/ten-key-principles-in-met_b_7143202.html (besøkt 10.05.2018)
- Abramson, S. (2017, 9. januar). What Is Metamodernism? Hentet fra https://www.huffingtonpost.com/entry/what-is-metamodernism_us_586e7075e4b0a5e600a788cd (besøkt 10.05.2018)
- Antichrist plakater. Hentet fra <https://geektyrant.com/news/2009/9/9/crazy-new-poster-for-antichrist-film.html> (besøkt 30.04.2018)
- Artaud, A. (1938). *The Theater and Its Double* (M. C. Richards, Overs.). New York: Grove Press.
- Asbjørnsen, D. (1999). *Dypt og grunnleggende overfladisk: om den postmoderne filmens estetikk*. Oslo: Spartacus.
- Bakøy, E. & Moseng S. (red.). (2008). *Filmanalytiske tradisjoner*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Beethoven, L. *Symphony No. 7 in A Major op. 92*. [s.l]: Koka Media
- Bordieu, P. (1995). *Distinksjonen: En sosiologisk kritikk av dømmekraften*. Oslo: Pax.
- Bordwell, D. (1979). *The Art Cinema as a Mode of Film Practice*. I Baudry, L. & Cohen, M. s.716-724. New York: Oxford University Press.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. (1989). *Making meaning: inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Cambridge MA: Harvard University Press.
- Butler, C. (2013). *Spectatorial Shock and Carnal Consumption: (Re)envisaging Historical Trauma in New French Extremity*. (Master of arts, University of South Florida) Hentet fra <http://scholarcommons.usf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=5845&context=etd> (besøkt 09.05.2018)

- Choi, J. & Frey, M. (red.). (2014). *Cine-Ethics, Ethical Dimensions of Film Theory, Practice, and Spectatorship*. New York: Routledge.
- Cohen, P. M. (2011). Conceptual Suspense in Hitchcock's Films. I Leitch, T. & Poague, L. *A Companion to Alfred Hitchcock*. USA: Wiley–Blackwell. S.126-138.
- Daho, É. (1993). *Mon Manège à Moi* tekst av Jean Constantin. Musikk av Norbert Glanzberg. Frankrike: Les Nouvelles Editions Meridian
- Erstad, O. & Solum, O. (red.). (2007). *Følelser for film*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag.
- Falcon, R. (1998). The Discreet Harm of the Bourgeoisie. I *Sight & Sound* 8(5) s.10-12.
- Falcon, R. (1999). Reality is Too Shocking. I *Sight & Sound* 9(1) s.10-14.
- Filmweb, *Funny Games, Om filmen*. Hentet fra <http://www.filmweb.no/film/article869713.ece> (besøkt 17.12.2015)
- Frey, M. (2016). *Extreme Cinema: The Transgressive Rhetoric of Today's Art Film Culture*. New Brunswick, New Jersey; London: Rutgers University Pres.
- Funny Games* plakat. Hentet fra <https://www.silenzioinsala.com/3047/funny-games-remake/scheda-film> (besøkt 30.04.2018)
- Funny Games* plakater. Hentet fra <https://theholyshrine.files.wordpress.com/2014/10/funny-games-15.jpg> (besøkt 30.04.2018)
- Gans, Herbert J. (1999). *Popular Culture and High Culture: An Analysis and Evaluation of Taste*. New York: Basic Books.
- Garber, M. B., Hanssen, B. & Walkowitz, R. L. (2000). *The Turn to Ethics*, New York: Routledge.
- Gigli, B. (1950/1999). *Care Selve, Ombre Beate*. Skrevet av George Frideric Handel (G. F. Händel) fra *Atalanta*. Frankrike: EMI Music
- Gjelsvik, A. (2004). *Fiksjonsvoldens etiske betydninger - En studie av forholdet mellom vold i fiksjonsfilm, følelser og vurdering (Doktorgradsavhandling)*. Norges Teknisk-naturvitenskaplige universitet, NTNU. Trondheim.
- Gjelsvik, A. (2007). *Vondt og vakkert - vold i audiovisuelle medier*. Kristiansand: Høyskoleforlaget.
- Grant, B. K. (red.) (2003). *Film Genre Reader III 3rd Ed*. Austin: University of Texas Press

- Grønstad, A. (2011). *Screening the Unwatchable: Spaces of Negation in Post-Millennial Art Cinema*, Palgrave: Macmillan Limited.
- Hardersen, T. (1999). Kvinnene som ser rødt. Hentet fra <http://znett.com/2004/03/kvinnenesom-ser-rødt/> (besøkt: 30.05.2015)
- Horeck T. & Kendall T. (red.). (2011). *The New Extremism in Cinema, From France to Europe*. Edinburgh: Edinburgh University.
- Michael Haneke interview. (2008, 3.april). Hentet fra <http://www.femalefirst.co.uk/movies/Michael+Haneke+Interview-5165.html> (besøkt 04.04.2018)
- Jones, B. *More than a master of everyday horror: The films of Michael Haneke*. High Hat. <http://www.thehighhat.com/Nitrate/004/haneke.html> (besøkt 11.04.2018)
- Kermode, M. (2008). Scare us, repulse us, just don't ever lecture us. Hentet fra <https://www.theguardian.com/film/2008/mar/30/features.horror> (besøkt 02.01.2018)
- Kinder, M. (2001). *Violence American Style: The Narrative Orchestration of Violent Attractions*. I Slocum, D.J. *Violence and American Cinema*, New York & London: Routledge
- Lübecker, N. (2015). *The Feel-Bad Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Maaland, B. (2003, 6. juni) -Vondt å se. Hentet fra <https://www.vg.no/rampe-lys/film/i/nggAa5/vondt-aa-se> (besøkt 04.05.2018)
- Mackenzie, S. (2010). *On Watching and Turning Away: Ono's Rape, Cinéma Direct Aesthetics, and the Genealogy of Cinéma Brut*. I Russel, D. (red.). *Rape in Art Cinema*. New York: Continuum Film.
- Mahler, G. *Symphony No. 9 in D*. [s.l]: Koka Media
- Naked City* (1992). *Bonehead*. Skrevet av John Zorn fra Grand Guignol. [s.l]: Union Jasroc
- Nicodemo, T.J. (2013). *The New French Extremity: Bruno Dumont and Gaspar Noé, France's Contemporary Zeitgeist*. (Master of arts, The University of Western Ontario) Hentet fra: <https://ir.lib.uwo.ca/cgi/viewcontent.cgi?article=2961&context=etd> (besøkt 09.05.2018)
- Palmer, T. (2006). *Brutal Intimacy: Analyzing Contemporary French Cinema*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press.

- Rich, K (2008) Interview: Funny Games Director Michael Haneke. Hentet fra: <https://www.cinemablend.com/new/Interview-Funny-Games-Director-Michael-Haneke-8141.html> (besøkt 06.05.2018)
- Romney, J. (2004, 11. september). Le sex and violence. Hentet fra <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/le-sex-and-violence-546083.html> (besøkt 04.05.2018)
- Rushton, R. & Bettinson, G. (2010). What is Film Theory? An Introduction to Contemporary Debates. Berkshire, UK: Open University Press.
- Skårderud F. (2017). Kan man bli glad i Michael Haneke? Hentet fra <https://www.aftenposten.no/kultur/i/m6BXmg/Finn-Skarderud-Kan-man-bli-glad-i-Michael-Haneke> (besøkt 11.03.2018)
- Smith, Greg M. (2003). Film structure and the emotion system. Cambridge: Cambridge University Press.
- Smith, M. (1995). Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema. Oxford: Oxford University Press.
- Smith, M. (1999). Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances. I Plantinga, C. & Smith, G. M. (red.). Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, s.217-238.
- Snævarr, S. (2008). Kunstfilosofi: En kritisk innføring. Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke.
- Sobchack, V. (2004). Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture, London: University of California Press.
- Sontag, S. (2003) Regarding the Pain of Others. New York: Picador. Farrar, Straus and Giroux.
- Schwartz, B. (2004). The Paradox of choice: Why more is less. New York: Harper Perennial.
- Tendency. (n.d.). Hentet fra: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/tendency> (besøkt 06.05.2018)
- Thompson, K. (1988) Breaking the glass armor: neoformalist film analysis. Princeton, N.J: Princeton University Press.

Wheatley, C. (2009). Michael Haneke's Cinema: The Ethic of the Image. New York: Berghahn Books.

Wray, J. (2007). Minister of Fear. Hentet fra <http://mobile.nytimes.com/2007/09/23/magazine/23haneke-t.html?pagewanted=all&referer=> (besøkt 18.04.2016)

Vermeulen, T. & Van den Akker, R. (2010). Notes on metamodernism. Journal of aesthetics & culture, 2. Hentet fra: <http://www.aestheticsandculture.net/index.php/jac/article/view/5677/6304> (besøkt 09.05.2018)

Filmografi:

2001: En romodysse (Stanley Kubrick, 1968)

Alene mot alt (Gaspar Noé, 1998)

Anichrist (Lars von Trier, 2009)

Blå er den varmeste fargen (Abdellatif Kechiche, 2013)

Carne (Gaspar. Noé, 2015)

Dark Waters (Walter Salles, 2005)

De Urørlige (Olivier Nakache & Éric Toledano, 2011)

Den Andalusiske hund (Luis Buñuel, 1929)

En mann ved navn Ove (Hannes Holm, 2015)

Epidemic (Lars von Trier, 1987)

Funny Games (Michael Haneke, 1997)

Funny Games (Michael Haneke, 2007)

Gladiatoren (Ridley Scott, 2001)

Gå og se! (Elem Klimov, 1985)

Halloween (John Carpenter, 1978)

Hostel (Eli Roth, 2005)

Irreversibel (Gaspar Noé, 2002)

Kineserinnen (Godard, 1967)

King Kong (Peter Jackson, 2005)

l'interieur (Julien Maury, 2007)

La Vie Nouvelle (Philippe Granderieux, 2002)

Love (Gaspar, Noé, 2015)

Natural Born Killers (Oliver Stone, 1994)

Nightmare on Elm Street (Wes Craven, 1984)

Ondskapens hotell (Stanley Kubrick, 1980)

Pink Flamingos (John Waters, 1972)

Pulp Fiction (Quentin Tarantino, 1994)

Reservoir Dogs (Quentin Tarantino, 1992)

Ringenes Herre: Ringens Brorskap (Peter Jackson, 2001)

Ringenes Herre: To Tårn (Peter Jackson, 2002)

Salò eller Sodomas 120 dager (Pier Paolo Pasolini, 1975)

Sauls Sønn (László Nemes, 2015)

Seinfeld (Jerry Seinfeld & Larry David, 1989-1998)

Snarveien (Severin Eskeland, 2009)

Sombre (Philippe Granderieux, 1999)

South Park (Trey Parker & Matt Stone, 1997-2018)

Teorema (Pier Paolo Pasolini, 1968)

The Beast (Walerian Borowczyk, 1971)

The Ring (Gore Verbinski, 2002)

The Square (Ruben Östlund, 2017)

True Romance (Tony Scott, 1993)

Weekend (Godard, 1967)

Wild at Heart (David Lynch, 1990)

Appendiks 1: Europeiske nyekstreme filmer

Sortert etter årstall:

Carne (Gaspar Noé, 1991)

Benny's Video (Michael Haneke, 1992)

Breaking the Waves (Lars von Trier, 1996)

Funny Games (Michael Haneke, 1997)

Alene mot alt (Gaspar Noé, 1998)

Festen (Thomas Vinterberg, 1998)

Idiotene (Lars von Trier, 1998)

Sitcom (François Ozon, 1998)

Sombre (Phillipe Grandrieux, 1998)

Criminal Lovers (François Ozon, 1999)

Romance (Catherine Breillat, 1999)

Knull meg (Virgine Despentes & Coralie Trinh, 2000)

Fat Girl (Catherine Breillat, 2001)

Hundedager (Ulrich Seidl, 2001)

Irreversibel (Gaspar Noé, 2001)

Pianolærerinnen (Michael Haneke, 2001)

Trouble Every Day (Claire Denis, 2001)

Dogville (Lars von Trier, 2002)

La Vie Nouvelle (Phillipe Grandrieux, 2002)

Haute Tension (Alexandre Aja, 2003)

Twentynine Palms (Bruno Dumont, 2003)

Anatomy of Hell (Catherine Breillat, 2004)

Ett hål i mitt hjärta (Lukas Moodysson, 2004)

Import-Eksport (Ulrich Seidl, 2005)

Skjult (Michael Haneke, 2005)
Den Frie Vilje (Matthias Glasner, 2006)
À l'Intérieur (Julien Maury, 2007)
Frontière(s) (Xavier Gens, 2007)
Martyrs (Pascal Laugier, 2008)
Un Lac (Phillipe Grandrieux, 2008)
Antichrist (Lars von Trier, 2009)
Dogtooth (Yorgos Lanthimos, 2009)
Les Salauds (Claire Denis, 2013)
Nymphomaniac (Lars von Trier, 2013)
Stammen (Myroslav Slaboshpitsky, 2014)
Malgre la Nuit (Phillipe Grandrieux, 2016)
Raw (Julia Ducournau, 2016)
Rester Vertical (Alain Guiraudie, 2016)
Suntan (Argyris Papadimitropoulos, 2016)
Revenge (Coralie Fargeat, 2017)

Appendiks 2: Topplister med Funny Games og Irreversibel

Funny Games:

<https://filmschoolrejects.com/50-best-horror-movies-ever/> (besøkt 11.05.2018)

<http://www.tasteofcinema.com/2017/the-30-best-horror-movies-of-the-1990s/2/> (besøkt 11.05.2018)

<http://www.tasteofcinema.com/2014/20-disturbing-home-invasion-movies/> (besøkt 11.05.2018)

<http://www.tasteofcinema.com/2017/10-totally-awesome-1990s-thrillers-you-shouldnt-miss/2/> (besøkt 11.05.2018)

<http://entertainment.time.com/2010/10/01/top-10-hollywood-remakes/slide/funny-games-2007-funny-games-1997/> (besøkt 11.05.2018)

<https://www.hollywoodreporter.com/lists/scariest-movies-ever-top-10-horror-halloween-2016-941503> (besøkt 11.05.2018)

<https://www.rollingstone.com/movies/lists/20-scariest-movies-you-need-to-see-20141029/funny-games-1997-20141029> (besøkt 11.05.2018)

Irreversibel:

<http://www.complex.com/pop-culture/2012/08/the-50-most-disturbing-movies/irreversible> (besøkt 11.05.2018)

<http://www.tasteofcinema.com/2017/the-10-most-dangerous-movies-of-all-time/> (besøkt 11.05.2018)

<http://www.tasteofcinema.com/2015/20-great-movies-that-feature-notably-excessive-violence/3/> (besøkt 11.05.2018)

<http://www.tasteofcinema.com/2014/the-10-best-movies-that-use-reverse-chronology/> (besøkt 11.05.2018)

<http://www.tasteofcinema.com/2017/10-great-movies-you-will-never-watch-again/2/> (besøkt 11.05.2018)

<http://www.tasteofcinema.com/2017/10-great-movies-from-the-21st-century-that-raise-profound-questions/2/> (besøkt 11.05.2018)

<http://www.tasteofcinema.com/2016/the-20-most-controversial-movie-scenes/3/> (besøkt 11.05.2018)