

Cirkelslutning

- om den interaktive film *Switching*

Af [OVE CHRISTENSEN](#)

Den danske filmsucces inden for de sidste 15 år har været båret af de 'gode fortællinger'. De filmiske fortællinger har været gode i den forstand, at de har 'sagt publikum noget'. Filmene er både inden- og udenlands blevet oplevet som vedkommende på en helt anden måde end melodramaerne, lystspillene og de noget tumpede folkekomedier, dansk film ellers har været så rig på tidligere. Men fortællingerne har også været gode i mere teknisk forstand. Manuskriptlinjen på Den Danske Filmskole har stået for udklækningen af habile manuskriptforfattere, der har taget ved lære af deres amerikanske kolleger. Det har ikke mindst været den amerikanske drømmefabriks fortælleskabelon – dramaturgi – der har været mønstret bag de mange 'gode' fortællinger i hvert fald siden Ole Bornedals *Nattevagten* (1994). Accepten af amerikanske genreformater med tilhørende faste fortællemønstre har båret danske filmdrømme op i nærheden af de stjerner, der dekorerer filmens 'hall of fame'. Den gode fortælling tager sit publikum ved hånden og leder det gennem filmens forskellige faser, og de bedste gør det på en måde, så publikum netop ikke føler sig for ført og for ledt.

Filmsuccesen har dermed også været med til at skubbe de skæve fortællinger til side. Selvom eksempelvis dogmeæstetikken har været udfordrende for filmenes visuelle udtryk, så har der ikke været mange fornyelser af den fortællemæssige struktur inden for dansk film, når man ser bort fra Lars von Triers film, som vrirler med skævheder både på det visuelle og fortællemæssige plan. Og selvom dogmebrødrene ifølge deres manifest forsagede dramaturgien og al dens væsen, der blev betragtet som en 'guldkalv' (gudserstatning), så kan man i de færdige film konstatere, at forsagelsen mere ligner en omfavnelser. Der er således en himmelvid afstand mellem formuleringerne i manifestet *Dogme 95* og det tilhørende *Kyskhedsløftet* og de forskellige dogmefilm, når man kigger på dramaturgien. Den gode fortælling med en velfungerende dramaturgi har båret de fleste af dogmefilmene, ligesom den har båret de danske komedier, der har haft en bred appel til publikum.

Den digitale revolution har heller ikke grundlæggende ændret fortællingerne inden for filmen. De ultralette digitale videokameraer og de medfølgende muligheder for filmiske manipulationer har indtil videre ikke haft synlige fortællemæssige konsekvenser. Igen har Lars von Trier været en af de meget få, der har udfordret det traditionelle filmsprog ved inddragelsen af digitaliseringens muligheder, som det blandt andet fornemt kom til udtryk i hans tv-film fra 1988 *Medea* og i filmen *Europa* fra 1991. De ændringer, der trods alt lader sig registrere ved brugen af digitale optagelser, viser vel nærmest, at fortællestrukturerne har nærmet sig til fjernsynets fortælleformer med tætte fortællinger vist med mange halvnære og nære billeder. Dette er i øvrigt også tilfældet med en del af dogmefilmene som eksempelvis den i øvrigt fremragende *Forbrydelser* af Annette K. Olesen, der læner sig tæt op af fjernsynets æstetik.



Switching (2003).

Der er dog undtagelser fra disse tendenser, og et af de mere interessante eksperimenter i forhold til filmens digitalisering er Morten Schjødts film fra 2003 *Switching*. Der er tale om en *interaktiv* dvd-film, hvor tilskueren spiller en aktiv rolle i filmens afvikling. Den gode fortælling findes ikke i filmen som en fast skabelon, da fortællingen ikke er et tilrettelagt forløb med begyndelse, midte og slutning. Tværtimod bliver det samlede filmiske forløb resultatet af mere eller mindre tilfældige sceneres følgen på hinanden, hvilket giver filmen en sammenhæng, man kender fra drømme. Scenernes manglende logiske følge af hinanden lægger op til, at tilskueren konstruerer forskellige forklaringer bag sammenhængene, ligesom sammenstyknings af begivenhedernes rækkefølge – det man ofte omtaler som historien *bag* fortællingen af den – bliver umulig – eller i det mindste besværliggjort. Hvad er årsag, og hvad er virkning? Dette bliver grundlæggende spørgsmål. Videre betyder den opsplittede fortælling, at der lægges op til at overveje, hvad der er virkeligt i fortællingen, og hvad der 'blot' er fantasi eller drøm. Filmen stiller spørgsmål ved eksistensen – eller i det mindste kan den gøre det i nogle af gennemspilningerne, der jo i princippet er forskellig fra gang til gang.

Der er dog nogle forhold, der ligger fast. Fortællingen eller fortællingerne har et centrum, der også sørger for, at der kan ske noget: at fortællingerne kan flytte sig, så der dannes forløbsmæssige mønstre. I centrum for handlingen står en krise i forholdet mellem Frida og Simon, der begge er omkring de tredive. Hun vil gerne have børn, men det er han ikke parat til. Hun vil snakke, og han vil bolle. De kan ikke tilfredsstille hinandens behov, og Frida trækker sig derfor ud af forholdet og involverer sig med en anden. Man forstår, at krisen i forholdet har stået på gennem længere tid, og man følger således parret på en tidligere forsoningstur til Sverige, hvor Frida og Simon forsøger at genopvække følelsen af at være nyforelskede. Denne forsoningstur foregår inden det endelige brud, og inden Fridas far vender hjem fra en udlandsrejse. Hans hjemkomst udgør et fortællemæssigt begyndelsespunkt, men altså ikke begyndelsen på historien om Frida og Simon. Efter bruddet følger gensidig jalousi og skænderier, som viser, at de måske slet ikke kan undvære hinanden. Til 'sidst' (i nogle udgaver) kommer Frida tilbage til Simon i en art dramatisk kulmination, som kan udgøre en lukning på fortællingen og historien – hvis da ikke det hele eller i hvert fald det meste blot har udspillet sig i den mareridtsagtige drøm, Frida har i 'begyndelsen' af filmen. Dette overordnede forløb blandes med Fridas problematiske forhold til faderen, Fridas søsters mulige forelskelse i Simon og nogle andre små sidefortællinger.

Dette lille handlingsreferat er *min* udgave af filmen, men de fleste, der ser filmen i mere end 45 minutter, vil som minimum møde disse elementer og konstruere denne sammenhæng. Der er ikke nogen endegyldig udgave af fortællingen om Frida og Simon, da forløbet vil være forskelligt, afhængigt af hvornår man som tilskuer aktiverer en ændring i udviklingen. Filmen har således heller ikke en fast længde, da filmen kører, så længe tilskueren 'interagerer' med den.

Filmens åbning er en symbolsk indgang til filmens univers. På en blå baggrund ser man en mørk ring, der kommer nærmere – eller udvider sig – medens man hører en mørk, sfærisk, urovækkende og drømmende lyd, der vækker minder om Badalamentis lydunivers i en film af David Lynch. Tilskueren nærmest trækkes ind i cirklen, hvorefter der brat klippes til *åbningen*, hvor en bil kører igennem en motorvejstunnel og musikken sætter ind med dunkende techno. Frida kører i en gammel Oldsmobile gennem en tunnel – hun er i en overgang mellem noget og noget andet, ligesom tilskueren er på vej fra ét sted til et andet: stedet for filmens fortælling. I filmens fortælling er hun dog 'kun' på vej til lufthavnen for at hente sin far, der vender hjem fra en rejse til USA.

Filmens åbning antyder det psykologiske ved fortællingen ved at bruge tunnelen, der ofte fungerer som billede på det indre: det psykiske. Dermed passer filmens fortællemåde med en filmhistorisk tradition, hvor en enkelt karakters psyke ikke alene vises, men direkte smelter sammen med fortællemåden. Det er nok især surrealismen, der har



Frida (Laura Drasbæk) og Simon (Rasmus Botoft) genopfrisker fortiden.



gjort denne fortælle måde kendt, men også en lang række af film, inden for det man meget bredt kan kalde modernisme, har benyttet sig af fortælle måder, hvor den enkelte karakters *måde* at opfatte verden på direkte demonstreres med skæve kameravinkler, forvrængede billeder og uforklarlige hændelser. Der er dog ikke så meget ved resten af filmens visuelle stil, der indikerer en psykologisk farvning eller forvrængning. Man ser på et tidligt (?) tidspunkt Frida vågne af et mareridt, men den måde, dette indgår i (min udgave af) fortællingen på, gør det ikke oplagt at opfatte denne scene som en markering af, hvor filmen faktisk fortælles fra. Men der er skabt en usikkerhed hos tilskueren, der forsøger at få en mening ud af de forskellige scener. Er det hele blot noget, Frida drømmer, eller viser handlingen de forskellige personers virkelige liv – det vil primært sige den smuldrende kærlighed og den dermed forbundne jalousi mellem Frida og Simon?

Alle film, ja alle fiktionsfortællinger, fortælles et sted fra. Der er en *stemme* i et litterært værk, der er med til at farve hele skildringen, men også udvælge hvilke informationer, der bliver givet videre til læseren. I filmen er der ligeledes en *stor billedskaber* eller *ceremonimester*, som den franske filmteoretiker Christian Metz kaldte det, der tilrettelægger filmens materiale. Denne instans kan være en af karaktererne i filmen, hvilket er tilfældet, når der fortælles fra et sted inde fra det fiktive univers. Hvis filmen *Switching* forstås som Fridas drøm, så bliver hele filmen farvet af dette, og forståelsen retter sig her imod Fridas mentale bearbejdning af sin oplevelse af krisen i forholdet til Simon. Hvis man derimod forstår filmen som en beretning fortalt et sted uden for det fiktive univers – hvilket svarer til litteraturens tredjepersonsfortælling – så vil det naturligvis have konsekvenser for, hvordan vi som tilskuere opfatter filmens fortælling. Her vil de viste hændelser have en mere objektiv karakter. Det viste vil være en genfortælling af noget, der er sket uafhængig af den fortællende selv.

Når man skal forsøge at forstå en filmisk fortælling, der roder rundt i den traditionelle struktur med begyndelse, midte og slutning, bliver man nødt til at slå tænkere til, selvom film jo i høj grad også handler om at lade sig forføre af det billedlige forløb, så man glemmer tid og sted. En god film defineres ofte ud fra, om den giver tilskueren en oplevelse, hvor tilskueren glemmer sig selv og måske identificerer sig med karaktererne på lærredet eller i det mindste lever med i de følelser, som filmen fremkalder. Tilskuere vil som oftest være meget parate til at bidrage til at få fortællingen til at hænge sammen, da det er med til at styrke oplevelsen af filmen. Fortællinger er noget, der delvist dannes i tilskuerens bevidsthed ud fra filmens informationer i samspil med den enkelte tilskuers generelle og specifikke kompetencer og viden. En af disse kompetencer er at kunne stykke en sammenhængende fortælling sammen ud fra enkelte elementer – det har vi oplevet så ofte med fortællinger, vi har fået læst op som ganske små, at vi kan gøre det uden alle informationerne er til stede. Tilskueren forsøger hele tiden at passe de enkelte elementer eller scener sammen, så forløbet forstås som sammenhængende. Herved kommer den fiktive verden til at fremstå som en verden, der er lige så sammenhængende som tilskuerens egen verden. Vi er som tilskuere parate til at konstruere helheder ud fra de fragmenter (informationer), som den filmiske fortælling tilbyder os. Men netop den komplicerede fortælling gør, at tænkearbejdet ikke kan foregå via autopilot, som det er tilfældet med den traditionelt fortalte film.

Tilskueren må tværtimod mentalt gå ud af filmen og etablere en distance til det forførende for at overveje, hvordan tingene kan hænge sammen. Tilskueren bliver dermed også mere bevidst om sin egen rolle som tilskuer og vil betragte filmen som et objekt, han eller hun må forholde sig til. Tilskueren betragter den komplicerede fortælling som en gåde, der har en løsning. At forstå filmens fortælling er at løse gåden. I *Switching* er det dog ikke kun fortællingens struktur, der umiddelbart forhindrer tilskueren i at gennemskue plottet (sammenhængen) – det skyldes også helt basalt, at der netop ikke er noget fastlagt plot. Plottet opstår af konsekvenserne af de valg, der er blevet foretaget af tilskueren selv, og dermed af den springende fortælling, hvor man må forsøge at skabe en betydning af de forskellige sceners følgen på hinanden. Vanskeligheden i udfordringen består i, at



Tre frames fra filmens åbning.



Frida efter mareridtet.

tilskueren både er vidne til noget, der ligner et forløb, og den, der skaber forløbet gennem påvirkningen af handlingen.

At skabe en mening ud af dette er ikke helt nemt i *Switching*, hvilket blandt andet hænger sammen med den særlige form for interaktivitet, filmen lægger op til. Tilskueren er ikke interaktiv i den traditionelle betydning, man kender fra computerspil og lignende, hvor tilskueren selv indtager rollen som den, der skal løse en opgave eller skyde en masse fjender. Interaktiviteten går i *Switching* ikke på at deltage i fortællingen. Interaktiviteten består snarere i at stykke scenerne sammen. Tilskueren bliver en art *fortæller*, men uden fortællerens normale overblik over fortællingens elementer. Man kan sammenligne interaktiviteten med den, der opstår, når man stikker en pind i en myretue. Man påvirker et forløb – myrernes liv – men man kan ikke se, hvad man egentlig har afbrudt, da man jo ikke har set den påvirkede scene til ende, ligesom man ikke har en fornemmelse af, i hvilken retning man har påvirket forløbet, da man ikke ved, hvor påvirkningen fører fortællingen hen.

Interaktiviteten er i filmen anderledes end den, hvor tilskueren kan tage *bevidste* valg. Denne type kender vi fra mange fortællinger i litteraturen, hvor læseren selv kan bestemme det videre forløb. Man kommer til et sted i fortællingen, hvor man kan vælge, om hovedpersonen, som læseren selv i en forstand *er* eller i det mindste identificerer sig med, skal dreje til venstre, højre eller gå lige ud. Skal man vælge at slås, stikke af eller forhandle, er typiske valg, læseren skal tage på hovedpersonens vegne. Korsvejen er derfor den form, interaktiviteten antager i denne type af fortællinger, og det er tilsvarende den interaktivitet, der tilbydes i mange computerspil, hvor man trasker rundt i forskellige labyrinter eller foretager valg ud fra givne muligheder.

I *Switching* har Schjødt udviklet en helt anden form for interaktivitet, hvor tilskueren kan blande sig på alle tidspunkter af forløbet. Der er ingen 'korsveje', hvor forskellige muligheder kræver stillingtagen fra tilskueren. Interfacet eller grænsefladen mellem den fiktive verden og tilskueren er så at sige hele filmen. Tilskueren får indflydelse ved at trykke på fjernbetjeningen, men der findes ikke nogen menu, man vælger fra. Filmen ændrer blot retning eller 'sted' og 'tid', når man har 'bedt' den om det. Disse ændringer betyder typisk, at der springes i tid og sted. Filmen er nemlig bygget op som en lang række af større og mindre loops, hvor man springer fra det ene loop til det andet, når man vælger at blande sig i fortællingen. Et loop består enten af én scene, der spilles igennem, hvorefter man vender tilbage til 'hovedloopet', eller det består af flere scener, der hænger indbyrdes sammen. Inde i hver enkelt af disse loops kan man så springe videre til et nyt loop – eller det viser sig, at det kan man faktisk ikke altid, og man sidder derfor ofte med følelsen af, at fortællingen går i ring, og at man ikke kan komme rigtigt ud af loopet, da man bliver nødt til at vente til bestemte skjulte steder, hvor man så kan komme 'videre' i sin undersøgelse af dette fiktive univers.

Måden interaktiviteten er bygget ind i filmen på betyder samtidig, at tilskuerens valg sker i blinde. Man tager ikke stilling til noget; man foretager bare en påvirkning. Dermed bevæger filmen sig klart nok væk fra *fortællingen*, forstået som et forløb i tid, hvor der eksisterer en eller anden form for sammenhæng og logik. En fortælling må vise hen til nogle hændelser eller oplevelser, der formidles via et medie som filmen, den mundtlige overlevering eller lignende. Samtidig kan man sige, at filmen dermed 'beviser' sin egen præmis eller ide. Pointen med filmen er, at eksistensen er meningsløs ved at bestå af tilfældigheder, ligesom filmens scener blot følger efter hinanden uden at have en 'indre sammenhæng'. Livet har ingen retning, og der gives ingen mening bag eller over det, vi foretager os.



Instruktøren med fingeren på fjernbetjeningen under offentlig screening.

Denne præmis for filmen udtaler Fridas far, Alex, der på et tidspunkt direkte til kameraet taler om de forskellige stoffer, han har været på: "Jeg var engang på et trip, hvor jeg sad oppe på en stjerne og kiggede ned på jorden, og jorden var som en stor labyrint, hvor folk fór rundt og rundt, og mødte hinanden og gik fra hinanden og mødte hinanden igen. De var alle sammen forbundet fra starten, men de kom ingen steder. For man kommer jo ingen steder i en labyrint."

Problemet med *Switching* er, at man ikke kommer nogen steder i filmen, og dermed bliver filmen snarere et eksperiment, hvor muligheden af denne type interaktivitet kan afprøves, men det bliver ikke en film, der er interessant at se eller opleve, efter at den første fascination over, at man selv påvirker forløbet har fortaget sig – hvilket sker relativt hurtigt. At fascinationen hurtigt går over, har noget at gøre med, at man netop kun kan vælge i blinde, og at man som tilskuer ikke er 'medoplever' ved at identificere sig med Frida og/eller Simon.

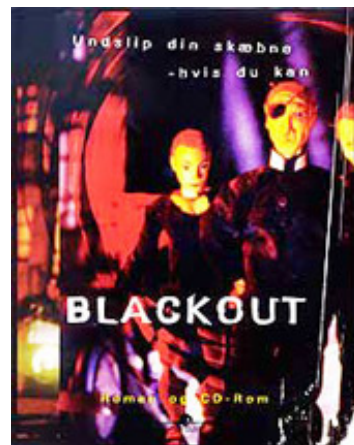
Men man er heller ikke 'instruktør' eller klipper, da man netop ikke foretager andre valg end det, det er, at påvirke forløbet. Dette valg er netop meningsløst – og værre endnu: Det er ligegyldigt. Derfor mister man hurtigt interessen for filmen og karaktererne. Det eneste, der er tilbage, er den tekniske fascination over, at det kan lade sig gøre at lave sådan en 'film'. Men en god film eller en god fortælling er det ikke. Dertil er filmens æstetik, skuespil og instruktion i øvrigt også for amatøragtig – der er således ingen sekundære gevinster ved filmen. Dette fratager naturligvis ikke filmen dens kvaliteter som et eksperiment med interaktive fortælleformer inden for film, men det vil nok være en god ide at overveje, hvad interaktivitet overhovedet er for en størrelse, og hvordan man forener den med filmen som medie. Man kan i *Switching* springe mellem forskellige scener, men der er ikke tale om indflydelse. Og da der ikke er afsluttede forløb, giver interaktiviteten alligevel ikke forskellige resultater, som man kender det fra oplevelsesspil for computere som eksempelvis det eksistentielle oplevelsesspil *Black Out*, der var fremme for 10 år siden.

Interaktivitet har i efterhånden mange år været et mantra i forbindelse med de muligheder, digitaliseringen byder på. Tv skal ikke længere blot vise udsendelser, men skal være forbundet med fjernkontroller, der sætter seere i stand til at se fodboldkampe fra flere vinkler eller i split screen. Og film skal ikke komme til os som færdige produkter, men netop være et oplæg til, at vi alle kan bruge vore kreative evner for at sammensætte den fortælling, vi vil have, frem for den vi kan få færdigbrygget fra filmindustrien. Men er det interessant blot at få, det man selv har lavet? Betyder satsningen på tilskuerens kreativitet ikke, at vi dermed også skal til at finde os i at være tilfredse med aftenskolens kunstneriske niveau og vore egne begrænsninger?

Fortællinger er eller kan være foreløbige bud på sammenhænge, der dermed foreslår en mening med livet og tilværelsen. Det er vel også derfor fortællinger har eksisteret lige så længe, som man har haft optegnelser fra den menneskelige historie, hvad enten det er som komedie eller tragedie. I det mindste opsøger jeg selv fortællinger for at blive klogere på verden, på eksistensen, på mig selv og på alt muligt andet eller blot for at blive underholdt – og jeg kan forhåbentlig blive enten det ene eller det andet, fordi jeg møder det, jeg ikke kender. Jeg møder anderledes bud på sammenhænge; andre historier end dem, jeg fortæller mig selv. I dette spil betyder det ikke særligt meget, at jeg bliver udstyret med en fjernkontrol. Jeg vil foretrække en kunst, der selv tager stilling og dermed foreslår sammenhænge eller betydninger – og lader det være op til mig at afgøre de etiske betydninger.



Alex (Tony Landy). Se mere om *Switching* på www.switching.dk.



Se mere om spillet *Black Out* på Deadline Games, www.deadline.dk.

Faktaboks

Man kan læse mere om *Switching*, dens loop-struktur mv. på www.switching.dk.

Det i artiklen nævnte kyskhedsløfte, kan man finde på www.dogme95.dk



[Udskriv denne artikel](#)



[Gem/åben denne artikel som PDF \(? Kb\)](#)



[Gem/åben hele nummeret som PDF \(??? Kb\)](#)

» [forrige side](#) | [næste side](#) «

.....

■ 16:9, juni 2005, 3. årgang, nummer 12

6