

## Relativt kompleksitet og narrativ kompleksitet

Af [ERLEND LAVIK](#)

Studiet av nyere amerikansk film var lenge dominert av forestillingen om at filmer som *Jaws* (1975) og *Star Wars* (1977) på slutten av 70-tallet innvarslet en ny epoke. To begreper har stått særlig sentralt i denne forskningen. For det første, Tom Gunnings *cinema of attractions*, som har blitt brukt til å peke på noen paralleller mellom moderne blockbustere og den tidlige filmen, der likheten består i at begge er vel så opptatt av å vise frem en samling slående enkeltøyeblikk som av å fortelle en historie. For det andre, Justin Wyatts *high concept*, som brukes om filmer som er strukturert rundt en lettfattelig og markedsføringsvennlig idé.

Studier inspirert av Gunnings og Wyatts begreper har gjerne fokusert på hvordan fortellingsstatus har endret seg. Den klassiske Hollywoodfilmen var kjennetegnet av stramt kausale fortellinger der tilskuergleden i stor grad var knyttet til tekstens totale forløpsdimensjon, til innlevelse, identifikasjon og lange spenningsbuer. I nyere blockbustere, derimot, antas fortellingen kun å være et påskudd for å binde sammen en serie med spektakulære severdigheter, og publikums fascinasjon er følgelig mer punktuell. Det historiske bruddet består altså i en forenkling av sentrale klassiske prinsipper.

Denne diskursen tiltok i styrke utover på 90-tallet etter at digitale spesialeffekter for alvor begynte å gjøre seg gjeldende i filmer som *Terminator 2* og *Jurassic Park*. Men ironisk nok begynte det omtrent på samme tidspunkt å komme til syne en rekke filmer, anført av *Pulp Fiction*, som gikk i motsatt retning. Det skulle imidlertid gå lang tid før dette fenomenet dukket opp på filmforskernes radar. Først i 2006 ble det virkelig satt på dagsordenen på systematisk vis. Da utkom David Bordwells *The Way Hollywood Tells It*, Eleftheria Thanoulis "Post-classical narration", samt et spesialnummer av både *The Velvet Light Trap* (titulert "Narrative and storytelling") og *Film Criticism* (kalt "Complex narratives").

Begrepet "narrativ kompleksitet" har siden festet seg som en løs samlebetegnelse på en serie filmer som forholder seg til klassiske konvensjoner på eksperimentelt og leket vis. Betegnelsen kan sies å romme ulike underkategorier, slik som "forgreningsfortellinger" (*Groundhog Day*, *Sliding Doors*), "nettverksfortellinger" (*Short Cuts*, *Magnolia*) og "vendepunktfortellinger" (*The Sixth Sense*, *Fight Club*) (fig. 2-4). Igjen har spørsmålet om et mulig historisk brudd dukket opp, men denne gangen da med stikk motsatt fortegn: det handler ikke lenger om simplifisering, men om komplisering, ikke om en innskrenkning av det klassiske paradigmet, men om en utvidelse eller overskridelse. Samtidig er det bred enighet om at dette på ingen måte er noe særamerikansk fenomen. Særlig i Asia og i Europa er det laget en rekke filmer som inngår i denne trenden, fra *Chunking Express* (1994) til *Abre los Ojos* (1997) og *Lola Rent* (1998). (fig. 5)

### Buckland og kompleksitet

Den nye antologien *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, redigert av Warren Buckland, føyer seg slik sett inn i en livlig og brennaktuell debatt. Boken består av i alt elleve bidrag, samt en introduksjon. Til tross for at de ulike delene i liten grad står i dialog

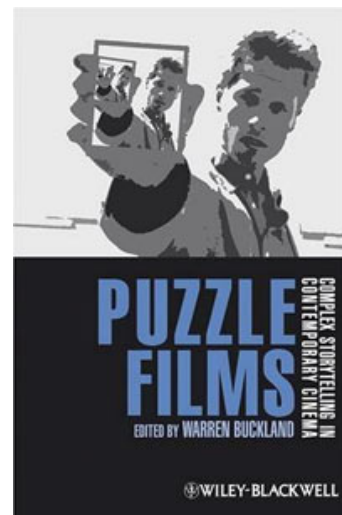


Fig. 2. Forgreningsfortelling. *Groundhog Day* (1993).



Fig. 3. Nettverksfortelling. *Magnolia* (1999).

med hverandre, og til tross for at boken ikke har noen eksplisitt tematisk inndeling, har den likevel en slags gjenkjennelig struktur: introduksjonen og den første artikkelen behandler narrativ kompleksitet som et historisk fenomen; resten av boken består av analyser av enten én enkelt eller noen få tekster, organisert geografisk: først fire bidrag om amerikanske filmer, så ett om en europeisk film, og til slutt fem om asiatiske filmer.

I introduksjonen setter Buckland det han omtaler som "contemporary puzzle films" inn i en historisk sammenheng. De utgjør ifølge redaktøren en syklus som avviser klassiske fortellingsteknikker og erstatter dem med kompleks historiefortelling (s. 1), og de går på tvers av etablerte tradisjoner som den amerikanske indie-filmen, den europeiske kunstfilmen og visse typer avant-gardistiske praksiser.

Dette bidraget er det eneste som direkte diskuterer begrepet "kompleksitet" og forsøker å fylle det med mening. Buckland tar utgangspunkt i Aristoteles' skille mellom enkle (*haplos*) og komplekse (*peplegmenos*) plot. Begge typene er for Aristoteles klassiske, siden de er mimetiske og begivenhetene er strukturert rundt årsak-virkningsrelasjoner med en begynnelse en midte og en slutt. Forskjellen består kort fortalt i at komplekse fortellinger i tillegg inneholder endring (*peripeteia*) og erkjennelse (*anagnorisis*). Men for Buckland utgjør de nye "puslespillfilmene" en tredje plot-type som går ut over Aristoteles' forestilling om kompleksitet, og som dermed er post-klassisk, siden "the arrangement of events is not just complex, but complicated and perplexing; the events are not simply interwoven, but *entangled*" (s. 3).

Dessverre er det ikke så helt lett å få tak på akkurat hva denne forskjellen består i. Det skyldes delvis at fremstillingen er nokså summarisk og skisseaktig, og delvis at den argumentasjon nok kunne vært mer overbevisende. Buckland påstår for eksempel at vendepunktet mot slutten av *The Sixth Sense*, der Malcolm Crowe oppdager at han har vært død siden filmens andre scene, kun tilsynelatende tilsvarer aristotelisk endring og erkjennelse (fig. 6). Dette punktet i fortellingen framkaller ifølge Buckland ikke *katarsis* i oss, men snarere refleksjon over hvordan vi ble lurt eller villedet av narrasjonen. Jeg er ikke sikker på om disse kvalitetene er så gjensidig utelukkende som Buckland vil ha det til. Personlig synes jeg Jason Mittells (2006) forståelse av narrativ kompleksitet her er mer fruktbar. Han bruker begrepet om filmer og tv-serier som inviterer publikum til å betrakte teksten både som forestillingsverden og som formell struktur. Fortellingen fungerer dermed både som diegese – dvs. noe vi lever oss inn i, opplever og "gjennomgår" – og som noe som retter oppmerksomheten mot seg selv som et stykke håndverk eller arkitektur (se Lavik (2007) for en fyldigere diskusjon).

Denne fremstillingen oppnår etter min mening en bedre balanse mellom det å inkludere mange eksempler og samtidig holde et høyt presisjonsnivå. Bucklands forsøk på å fylle begrepet med innhold, derimot, er på samme tid både for snevert og for løst. På den ene siden fremstår de aristoteliske begrepene ofte som temmelig irrelevante. Jeg kan ikke se hvordan de på noen meningsfull måte kan brukes til å skille mellom klassisk og post-klassisk i mange av Bucklands eksempler, slik som *Dark City* (1998), *Go* (1999), *The Game* (1997) eller *The Matrix* (1999). På den andre siden inkluderer han filmer som *Lost Highway* (1997), som skiller seg så merkbart fra Hollywoodtradisjonen at kompleksitetsbegrepet står i fare for å tappes totalt for mening.

Her er det verdt å merke seg at i det mest uttømmende og metodiske forsøket på å systematisere den nye bølgen med komplekse filmer – Charles Ramirez Bergs "A Taxonomy of Alternative Plots: Classifying the Tarantino Effect" – så utelates nettopp David Lynch sine mest eksperimentelle filmer. Begrunnelsen er at de står i en avantgardistisk tradisjon, og dermed har mer til felles med filmskapere som Man Ray og Maya Deren enn med klassiske fortellinger. Lynch er åpenbart en anomali i Hollywoodsystemet, og kan knapt sies å være representativ for noen ny trend i amerikansk filmhistorie. Buckland har selvsagt helt rett når han påpeker at mange aspekter ved *Lost Highway* ikke kan underordnes noen klassisk forestilling om mimesis, sannsynlighet eller nødvendighet, men dette er etter min mening både selvsagt og ukontroversielt (fig. 7).

Riktignok mobiliserer Buckland her David Bordwell som



Fig. 4. Vendepunktfortelling. *Fight Club* (1999).



Fig. 5. *Abre los Ojos* (1997).



Fig. 6. Vendepunktet mot slutten av *The Sixth Sense* (1999).

meningsmotstander. Bordwell er den som sterkest har tatt til orde for å se narrativ kompleksitet som en forlengelse eller utvidelse av, snarere enn som et brudd med, det klassiske paradigmet. Men selv ikke han vil benekte at mange av Lynchs filmer er sterkt ikke-klassiske. Buckland kan imidlertid ha et poeng når han hevder at Bordwell "reduces these films down to a classical framework to preserve their stability and coherence – but at the expense of their intricacy and perplexity" (s. 5). At Bordwell har en tendens til å bagatellisere forandring, og dermed til å "forflåte" filmhistorien, er en gammel innvending. Men han vedgår selv at dette er en iboende tilbøyelighet ved forskningstradisjonen han står i, den historiske poetikken (2008, s. 29). Den er både mer opptatt av og bedre egnet til å beskrive og forklare historisk kontinuitet enn historisk endring. Likevel vil jeg si at Bordwell (2006) gir en historisk fremstilling som ikke bare er langt mer utfyllende og systematisk, men som også har sterkere indre sammenheng og overbevisningskraft.

#### Puzzle film vs mind-game film

I introduksjonen beskriver Buckland også forholdet mellom hans egen "puzzle film" og det Thomas Elsaesser i antologiens første artikkel kaller "the mind-game film". Buckland mener de to kategoriene overlapper, men at førstnevnte tilsvarer sistnevnte sett fra ett bestemt perspektiv: det narratologiske. Elsaesser, derimot, streifer i større eller mindre grad innom en rekke andre synsvinkler også: det psykologiske, psykopatologiske, historiske, politiske, filosofiske og matematiske.

Elsaessers bidrag er som man forstår ekstremt eklektisk og ambisiøst. Det er i det hele tatt nesten umulig å oppsummere artikkelens hovedpoenger på en kortfattet måte, ettersom den i liten grad inneholder sammenhengende resonnementer, men snarere fremstår som en samling ideer hvis innbyrdes forbindelser ikke alltid er like klare. Artikkelen begynner med en sober redegjørelse for noen sentrale fellestrekk ved mind-game-filmene, og ender opp med å fremme en hypotese om at de er uttrykk for en krise i forholdet mellom publikum og filmen, og at mediet som sådan er i ferd med å mutere, til å bli – for å gjengi en typisk enigmatisk formulering "a mode of performative agency, as well as a form of thinking" (s. 40). På veien serveres flere tanker – fra det uimotståelig besnærende og dumdristige til det oppsiktsvekkende selvmotsigende og usannsynlige – enn man skulle tro det var plass til på 28 sider, og referansene spenner fra fan-forum til kulturteoretikere som Foucault, Deleuze og Kittler.

Dette er med andre ord den type tekst som lett kan virke polariserende. Noen vil utvilsomt vite å sette pris på artikkelens originalitet, idériksomhet og ambisjonsnivå; andre vil ha vansker med å se forbi dens spekulative og springende argumentasjon. Personlig heller jeg nok i retning av å være enig med sistnevnte syn, da jeg foretrekker tekster som etterstreber sterkere grad av klarhet og presisjon, og som har større gjenbruks- og formidlingsverdi.

#### Amerikanske & europeiske film

I den første analyseartikkelen tar Buckland for seg David Lynchs *Lost Highway*, innledningsvis i lys av David Bordwells kognitive teori om narrasjon. Innsiktene han kommer fram til fremstår for undertegnede som ubestridelige, men samtidig som nokså opplagte: filmen følger en slags surrealistisk logikk, med uoppløselige tvetydigheter og selvmotsigelser. Snarere enn å kaste lys over hva filmen kan sies å oppnå ved disse strategiene, nøyer Buckland seg stort sett med å beskrive de forståelsesproblemene dette skaper for tilskueren. Mot slutten vender han tilbake til noen av de scenene han allerede har diskutert, men denne gangen med utgangspunkt i Edward Branigans narrasjonsteori. Først her får man øye på et meningsfullt formål i artikkelen, idet Buckland holder de to teoriene opp mot hverandre og vurderer deres styrker og svakheter. Han konkluderer med at Branigans begrepsapparat har det fortrinn at det ikke bare kan analysere en fortelling horisontalt (ved å se på det totale forløpet), men også vertikalt (ved å se på den enkelte tagging eller scene). Dette er en interessant slutning, men det gjør med ett artikkelen til en teoretisk snarere enn analytisk orientert tekst. Den bruker ikke først og fremst teori til å si noe om filmen; det er snarere filmen som er verktøyet, og de to teoriene som er analyseobjektet.

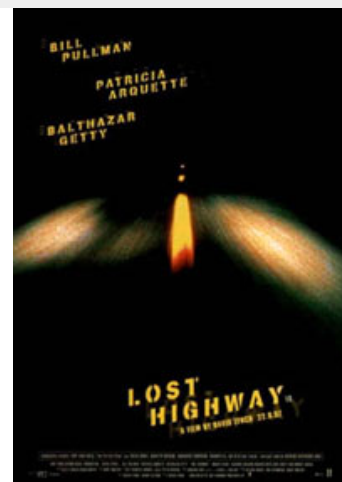


Fig. 7. *Lost Highway* (1997).

De to neste artiklene fokuserer på samspillet mellom formell struktur og forståelse. Først undersøker Daniel Barratt det han kaller "twist blindness" i *The Sixth Sense* ved å utrede de kognitive mekanismene som gjør at vi ikke oppdager at Bruce Willis' karakter i filmen er død før helt mot slutten av fortellingen. Deretter gjør Stefano Ghisotti rede for den narrative strukturen i *Memento* (2000) ved å sammenligne den "baklengse" kinoversjonen og den lineære utgaven som finnes som bonusmateriale på DVD'en (fig. 8). Begge analysene er både overbevisende, interessante og oppklarende. Chris Dzialos bidrag er ute i et lignende ærend, men han analyserer ikke en film, men derimot to manus av Charlie Kaufman, og det han kaller "frustrated time narration".

I likhet med Buckland og Elsaesser kritiserer Michael Wedel David Bordwell for å overse viktige egenskaper ved dagens komplekse filmer i en iver etter å innpasse dem i det klassiske paradigmet. Wedel hevder – med en viss rett, tror jeg – at en inndragelse av aspekter som lyd og rytme i *Lola Rennt* får fram strukturer og opplevelsdimensjoner som Bordwell går glipp av i sin analyse av samme film (2002).

#### Asiatiske film

I det første bidraget om asiatisk film tar Allan Cameron og Sean Cubitt for seg *Infernal Affairs* (2002). De supplerer den narrative analysen med tematiske og symptomatiske lesninger. Dette er en vanskelig tilgjengelig tekst, og lesere som mener det finnes noe som heter "overfortolkning" vil lett finne eksempler her. Forfatterne kobler ellers kompleksitetsbegrepet først og fremst til det etiske, til filmens mangel på et moralsk sentrum, som fordrer en mer aktiv stillingstagnasjon fra tilskuerens side (fig. 9). Dette er et interessant grep, men det er vanskelig å se hvordan dette knytter an til *narrativ* kompleksitet og til en mer omfattende tendens innenfor dagens film.

I Gary Bettisons analyse av *In the Mood for Love* (2000) og *2046* (2004) introduseres enda en ny forståelse av kompleksitet. Her forankres det i "a cinephiliac play with genre" (s. 184). De to filmene befinner seg imidlertid åpenbart i en veletablert kunstfilmtradisjon, og det ville vært nyttig å benytte denne som komparativt element for å plassere den bredere kompleksiteten inn i en bredere estetikkhistorisk kontekst. Likevel, isolert sett presenterer Bettison en finstemt analyse av hva Wong Kar-wai oppnår ved å trekke veksler på kunstfilmnarrasjon og ved genreblanding. Også Yunda Eddie Fengs analyse av *Suzhou River* (2000) og *Purple Butterfly* (2003) setter likhetstegn mellom kompleksitet og velprøvde kunstfilmkonvensjoner og intertekstualitet, men her knyttes kompleksitet også til bruken av en aggressiv visuell stil.

Marshall Deutelbaums bidrag handler om *The Day a Pig Fell Into a Well* (1996). Det tar avstand fra tidligere analyser som har tolket filmen symptomatisk, som en fragmentert, postmoderne tekst. Deutelbaum mener det er mulig å rekonstruere en tidslinje i fortellingen, men at dette forutsetter en særlig oppmerksom tilskuer. Analysen forklarer hvordan filmen bryter med det klassiske kontinuitetssystemet og hvorfor *Crash* (2004), en annen multi-plot-film, ikke byr på de samme forståelsesproblemene. Men her gjør forfatteren det altfor enkelt for seg selv ved å sammenligne epler og appelsiner. At *The Day a Pig Fell Into a Well* skiller seg fra Hollywoodfilmen er selvsagt selvsagt. Dersom forfatteren vil vise at regissør Hong Sangsoo besitter en særegen, personlig estetikk (s. 208), burde han heller brukt kunstfilmen som bakteppe, ettersom analyseobjektet åpenbart har mer til felles med denne tradisjonen (fig. 10).

Antologien avsluttes med Eleftheria Thanoulis nærlesning av stilistiske og narrative konvensjoner i *Oldboy* (2003). Forfatteren skrev sin doktoravhandling om post-klassisk narrasjon, så det er ingen overraskelse at denne artikkelen relaterer analyseobjektet til mer generelle strømninger i global filmestetikk på en interessant måte. Jeg slutter meg riktignok ikke til alle hennes konklusjoner, men artikkelen inneholder i alle fall den type diskusjon og historisk kontekstualisering som bokens tittel og introduksjon bærer bud om, men som så sårt mangler i antologien som helhet (fig. 11).

#### En rød tråd?

Som for antologier flest er de enkeltstående bidragene av nokså ujevn kvalitet. Bokens åpenbare svakheten er likevel at den ikke evner å gi inntrykk av at de ulike bestanddelene inngår i et enhetlig og helhetlig



Fig. 8. *Memento* (2000).



Fig. 9. *Infernal Affairs* (2002). "Enten trakasseres jeg av politiet eller så blir jeg slått av mafiaen", sier Chen Wing Yan i begynnelsen av filmen.



Fig. 10. *The Day a Pig Fell Into a Well* (1996).



Fig. 11. *Oldboy* (2003). For fans af *Oldboy*, se Dorte Schmidt-Granilds [artikel om en udvalgt scene fra filmen](#).



*prosjekt*. Begrepet "kompleksitet" påkalles riktignok stadig vekk, nærmest som et mantra som på magisk vis skal gi det hele en slags rød tråd, men det blir raskt klart at de ulike forfatterne fyller det med til dels vidt forskjellig innhold.

Begrepsbruken er ikke bare inkonsekvent, men ofte også temmelig ukritisk. Flere av bidragene antyder for eksempel at "ekte" narrativ kompleksitet er ensbetydende med velkjente modernistiske strategier av den typen man finner i filmer som *L'année dernière à Marienbad* (1961). Men slike platityder trenger ikke få stå uimotsagt. Dersom man for eksempel betrakter narrativ kompleksitet fra et utøverperspektiv, virker det rimelig å hevde at fortellinger som utfordrer den klassiske fremstillingen av tid og rom – men der alt likevel "går opp" til slutt (som i *Memento* eller *The Sixth Sense*) – er mer komplekse, i den forstand at de byr på større håndverks- og konstruksjonsmessige utfordringer enn filmer som etterlater permanent ambiguitet, som jo er vanlig i kunstfilmen.

Fenomenet narrativ kompleksitet krever med andre ord ytterligere forskning, både empirisk og teoretisk. *Puzzle Films* byr på enkelte innsikter og lovende perspektiver, men etter å ha lest boken er man ikke blitt så mye klokere verken på hva det er for noe eller på hvor det hører hjemme i filmhistorien – men kanskje er man blitt enda mer nysgjerrig på det?

## Fakta

### Litteraturliste

Berg, Charles Ramirez (2006). "A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films. Classifying the 'Tarantino Effect'", in *Film Criticism*, vol. 31, no. 1/2.

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

----- (2002). "Film Futures", in *SubStance*, vol. 31, no. 1.

----- *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*, Berkeley: University of California Press.

Gunning, Tom (1990). 'The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde', in Elsaesser, Thomas (ed.), *Early Cinema: Space - Frame - Narrative*, London: BFI Publishing.

Lavik, Erlend (2007). *Changing Narratives. Five Essays on Hollywood History*, University of Bergen.

Mittell, Jason (2006). "Narrative Complexity in Contemporary American Television", in *The Velvet Light Trap*, no. 58.

Wyatt, Justin (1994). *High Concept. Movies and Marketing in Hollywood*, Austin: University of Texas Press.



[Udskriv denne artikel](#)



[Gem/åben denne artikel som PDF](#)



[Gem/åben hele nummeret som PDF](#)