

## Lost – en postmoderne blindgyde

Af JACOB LUDVIGSEN

I den kultdyrkede tv-serie *Lost* driver personerne frem mod fuldbyrdet psykologisk og følelsesmæssig *closure* – mod skæbne, forløsning og forsoning. Men kigger man på genrerelationer, fortællestruktur og boblende intertekstuel leg, repræsenterer serien det præcist modsatte: en fragmentarisk, antikausal og til tider selvbevidst stil, der gør den til et banebrydende postmoderne værk. *Lost* er en inciterende labyrint, hvor det er langt sjovere at løbe forvirret rundt end at nå ind til midten.

### Indledning: tracking *Lost* or losing track?

Sammen med rulleteksterne efter de allersidste sekunder af *Lost* så man et par billeder af seriens nedfaldne flyvrage dele på den mennesketomme strand, hvor det hele startede i kaos, skrig og blod 121 afsnit tidligere. For nogle fans var disse billeder det fældende bevis på, at de havde haft ret hele vejen igennem: Jack, Sawyer, Kate og de andre overlevende fra Oceanic 815, som vi havde lært så godt at kende gennem seks sæsoner, havde været døde gennem hele serien. De havde simpelthen aldrig overlevet flystyrtet på den mystiske "The Island", og de foregående godt 100 timers økuller var blot en slags skærsild, en guddommelig tragedie, personerne måtte igennem, før de kunne finde fred. Altså en slags moderne pendant til det gamle hospitalsdrama *St. Elsewhere* (1982-1988), hvor man i sidste afsnit på chokerende vis fandt ud af, at alt det foregående havde fundet sted i en autistisk drengs sneklode.

Der var masser af andre indicier på skærsild-teorien. Gary Troup, en fiktiv forfatter, der dør i flystyrtet i første afsnit, er et anagram for Purgatory, det engelske ord for skærsild. Og så sent som i seriens finaleafsnit ser vi en mand med navneskiltet Böcklin, med reference til den schweiziske symbolist Arnold Böcklin, der særligt er kendt for maleriet *Isle of Death* (1880).

Der var blot det ved det, at de sidste rulletekstbilleder slet ikke hørte med til showet. Billederne var noget, kanalen ABC havde påhæftet mere eller mindre tilfældigt for ikke at gøre overgangen fra den emotionelt slagkraftige slutning til de efterfølgende reklamer for *brat*. Hvilket en overrasket ABC-chef måtte slå fast over for medierne, før spekulationerne løb løbsk. Og i dag må vi konstatere, at selvom uopklarede spørgsmål langt fra er en man-

gelvare i *Lost*, holdt skærsild-teorien *ikke* vand. Begivenhederne på øen, med alt, hvad det indebar af tidsrejser, clairvoyance og mirakler, skulle ikke forstås som en illusion, men som noget, der inden for fortællingens virkelighed faktisk fandt sted.

Eksemplet viser, hvordan ABC's *Lost* (2004-2010) som få andre fiktioner skabte et kultfølgere, der med internettets dialogiske potentiale og fællesskabsmuligheder som forudsætning dissekerede hver enkelt lille detalje – og ofte løb panden mod en mur. Men det illustrerer også, hvordan seriens skabere selvbevidst pirrede fangrubbens nysgerrige sult efter at sætte stykkerne sammen med subtile spor som netop Gary Troup og Böcklin.

*Lost* handlede om jagten på mening. For karaktererne var det meningen med deres liv, med deres skæbne på øen, med deres splintrede relationer til deres nærmeste. For seeren var det meningen med de utallige mysterier, der uge efter uge hobede sig op. Som seriens vel nok mest centrale karakter, lægen Jack (Matthew Fox), symptomatisk og desperat spørger i femte sæsons åbningsafsnit, "Because You Left": "How did we get here? How did all this happen?"

### High concept og nørd-tv i forening

Meget groft skitseret kan man hævde, at *The Wire* er det sociologiske, *The Sopranos* det psykologiske, og *Six Feet Under* det eksistentielle mesterværk i den amerikanske tv-series guldrandede nybølge. *Lost* er blevet set som det store filosofiske værk. Tænk blot på seriens utallige referencer til filosoffer og filosofiske værker, eller kig i omfattende *Lost*-udgivelser som *The Ultimate Lost and Philosophy – Think Together, Die Alone* (Kaye 2011), der gennem tænkere som Thomas Aquinas, Thomas Hobbes og Jean-Paul Sartre forsøger at dirke låsen til *Loss*s skatkammer op.<sup>1</sup>

Umiddelbart kan man anføre, at *Lost* beskæftiger sig med Mening med stort M. Men paradoksalt nok undermineres denne bestræbelse på adskillige niveauer af fortælleteknikken, for nu – helt i seriens ånd – at udtrykke det lidt kryptisk. Forklaring følger.

*Lost* var og er på mange måder en unik tv-produktion. Den blev skabt i 2004 af Damon Lindelof og instruktør- og producerstjernen J.J. Abrams, der havde stået bag kultsuccesen *Alias* (2001-2006). Abrams hoppede dog hurtigt af borde, og Lindelof blev derfra seriens *showrunner* sammen med Carlton Cuse. Visionen var (jf. Abbott 2009) at lave en serie, der kombinerede blockbusterens *high concept*-produktion med kultfilmens mystifice-

rende elementer. Pilotafsnittet, som Abrams instruerede, var med sine 10 millioner dollars ét af de dyreste i tv-historien og har et klart filmisk tilsnit. Actionsekvenserne og det skiftevis frenetisk håndholdte og glidende, bevægelige kamera skaber et intenst udgangspunkt, og serien ligger i det hele taget – med sine eksotiske settings, sin farveholdige billedside og sine grandiose helikopteroptagelser – i forlængelse af *event*-blockbusters, hvis appel på nyskabende vis rækker ud over det nørdede kultpublikum (jf. fig. 1).

Seriens første sæson følger den lille gruppe overlevendes gradvise erkendelse af, at de ikke bliver reddet med det første, og at tropeøen bærer på truende hemmeligheder og uforklarlige fænomener; de opdager eksistensen af en gruppe indfødte, "The Others", og de konfronterer både isbjørne og et dødbringende monster, "The Black Smoke".

I de resterende fem sæsoner hvirvles de længere ind i øens mysterier. De finder et underligt underjordisk center, som engang tilhørte forskningsholdet The Dharma Initiative, og hvor de overlevende, af frygt for at de selv og resten af jorden skal gå under, indtaster en tificret talrække på en computer hvert 108. minut. De opdager, at The Others kommer fra et mere avanceret samfund end først antaget. De formår at rejse tilbage til civilisationen, men ender alligevel på øen igen. De formår sågar at rejse tilbage i tiden, men ender alligevel i nutiden igen.

Det lyder trods alt mere aparte, end det virker. Ikke mindst fordi serien er bygget op omkring en række appellerende karakterer og i sin emotionelle fremdrift fastholder sin forbindelse til velkendte genre- og betydningskemaer.

Den røde tråd gennem de seks sæsoner er ikke mindst en række centrale dikotomier og paralleliseringer i persongalleriet. Den rationelle, snusfornuftige læge Jack Shepard modstilles med John Locke (Terry O'Quinn), der – i ironisk modsætning til sin navnebror, den rationalistiske 1600-talsfilosof – tror på øens overnaturlige evner, og som er fast i sin overbevisning om, at de overlevende er blevet bragt dertil ved skæbnens hjælp. Der er Kate Austen (Evangeline Lilly), hvis indre kamp mellem gode og destruktive kræfter spalter sig i hendes forelskelse i dels den heroiske leder Jack, dels den egoistiske James "Sawyer" Ford (Josh Holloway). Og en lang række af personerne hjem søges (sometider ganske bogstaveligt!) af en problematisk faderfigur.

I det hele taget tematiserer serien personernes kamp for at håndtere fortidens spøgelse og udfri deres potentiale som gode, hele mennesker. Der er tale om en slags kausal personudvikling og -karakteristik, hvor en hændelse



Fig. 1: *Lost* var tænkt som en blanding af en kultserie og en high concept-produktion. Den rekorddyre flystyrtscene i seriens pilotafsnit gav blockbuster-publikummet actionfyldt øjenguf. Foto: Buena Vista.

i fortiden står i lineær forbindelse med senere hændelser. Tag blot de flashbacks, der de første tre sæsoner stykker et billede sammen af karakterernes liv, før de kom til øen. Hvert flashback har en klar, lineær forbindelse til de nutidige begivenheder. Når Jack eksempelvis i slutningen af "All the Best Dads Have Daddy Issues" kæmper for at redde Charlies liv, selvom Kate har givet op, genkender man straks situationen fra afsnittets start, hvor kirurgen Jack ikke vil give slip på en patient, selvom hans far beder ham om at erklære hende død. De to situationer paralleliseres visuelt med frøperspektiver op mod den førstehjælpsgivende Jack og auditivt med Jacks stædigt gentagende "come on"-replik (jf. fig. 2-3).

Menneskets liv og psyke er altså, i seriens paradigme, et rationelt forståeligt fænomen. Og i seriens afslutning opnår alle karaktererne også en form for forsoning. De erkender deres fejl og er således i stand til at bevæge sig videre. Vi er blevet, som vi er, på grund af begivenheder i fortiden, men vi kan gøre os fri af dem og rense sjælen, lyder moralen.

Der er tale om en grundlæggende opbyggelighed, som videreføres på et filosofisk plan. Videnskabens mand, Jack Shepard, må nemlig i sidste ende erkende, at hans verdensanskuelse har tabt til Troens mand, John Locke. Jack overtager til sidst Johns sprog – "This is what I'm supposed to do," siger han mod seriens afslutning, i "What They Died For", som et klart ekko



Fig. 2-3. *Losts* flashbacks med begivenheder fra karakterernes fortid udgør en tydelig parallel til begivenhederne på øen og understreger et verdensbillede præget af kausal psykologi. Billedserie: Jack forsøger at redde liv i flashback og i øens nutid. Foto: Buena Vista.



af John. Jack erkender, at han har en plads i verden, som han var skæbnebestemt til at udfylde. Heri ligger også en væsentlig del af seriens appel: Den illustrerer vores egen drøm om en større mening, et håb om, at vi trods vores gennemsnitlige liv er udset til en speciel skæbne.

Selvom åndeligheden vinder over videnskaben, er der igen tale om en meget kausal, nærmest religiøst deterministisk meningsudfyldelse. Livet består af brikker, der samler sig til et formfuldendt puslespil. Det bemærkelsesværdige er, at det verdensbillede, som denne personschildring er rundet af, står i en paradoksal relation til seriens udtryk og narrative greb. Den følelsesmæssige og psykologiske *closure* kombineres nemlig med en åben fortælletråd, og på tre områder dyrker serien et langt mere dekonstruktivt verdensbillede: i fortællestrukturen, i forholdet til genrer og i den gennemgribende brug af intertekstualitet.

### ***Losts* fortællestil: Hvor er jeg? Hvornår er jeg?**

Det, der falder mest i øjnene, når man ser *Lost* ud fra et fortællestrukturelt perspektiv, er naturligvis de markante spring i tid. I fortælleteori skelner man, med termer hentet fra de russiske formalister (jf. Bordwell 1985), mellem *fabula* (den kronologiske rækkefølge, tekstens begivenheder i virke-

ligheden foregår i) og *suyzhet* (den rækkefølge, teksten præsenterer disse begivenheder i).

*Lost* er kendetegnet ved en radikal afvigelse mellem fabula og *suyzhet*. I de første tre sæsoner afbrydes det nutidige forløb på øen som nævnt af flashbacks, der optrevler personernes fortid. I sæson fire begynder serien, i et særdeles overrumplende greb, at anvende flashforwards, der skilddrer begivenheder, hvor de overlevende *er* kommet tilbage til civilisationen. Spørgsmålet og fremdriften i de næste mange afsnit bliver følgelig: Hvordan er de nået dertil? Og sjette sæson serverer en række flashsideways, der omhandler begivenheder, som tilsyneladende foregår i en slags parallelverden til de hændelser, der udspiller sig i øens nutid. Igen tjener det som en (af og til frustrerende) dramatisk motor: Hvordan hænger de to parallelle virkeligheder sammen?

Alene i disse afvigelser opererer serien med et brud på tidslig og rumlig forankring. Fortælleforløbet splintres, så vi sommetider hverken ved, hvor eller hvornår vi befinder os. Denne erosion af forankring er et helt centralt fortælle-mæssigt greb i serien, og den anvendes særligt i de forskellige sæsoners åbningsscener.

Anden sæson ("Man of Faith, Man of Science") åbner med sort skærm og en enerverende biplyd. Derefter følger, som i øvrigt også i pilotafsnittet og en række andre episoder, en indstilling af et øje i ultranær, der pludselig åbnes. Klip til en række nærbilleder og halvtotale af en mand, der filmes nede- eller bagfra, så hans ansigt holdes skjult. De første indstillinger understreger en vis, iøjnefaldende anomali i situationen. De glidende kamerabevægelser, der vedvarende bevæger sig i positioner, så hans identitet ikke afsløres, er i sig selv gådefulde. I close-up ser vi desuden en computer-skærm med et gammeldags, DOS-lignende udtryk, og lidt senere, i et lodret skud ovenfra (et såkaldt *zenit-skud*), taster manden noget ind på tastaturet og trykker "execute", hvilket får bilyden til at stoppe.

De første billeders betoning af, at noget usædvanligt er på færde, undermineres dog af de næste indstillinger: Her udfører den ukendte mand en række hverdagshandlinger. Han hopper ud af sengen, sætter en skive på pladespilleren, laver morgenmad, vasker tøj og styrketræner. Den diegetiske musik, der ligger under sekvenserne (den harmoniske popsang "Make Your Own Kind of Music"), understreger hverdagligheden. Vi forstår, at de indledende, for os usædvanlige handlinger – bilyden og computerindtastningen – var rutinehandlinger, ligesom den anakronistiske kanyleforanstalt-

ning, han nu sprøjter sig selv i armen med, er det.

Men med ét lyder et brag: Nålen ryger ud af sin rille på pladespilleren, og røg trænger ind gennem loftet. Popsangen erstattes af en ikke-diegetisk, spændingsoptrappende musik, mens manden, fortsat i nære beskæringer, der fokuserer på hans krop og ryg, hopper i en militæragtig kedeldragt, åbner et våbenkammer, lader et gevær og løber hen til en avanceret kikkertfunktion, der spiller sammen med spejle andre steder i det, der viser sig at munde ud i mørke, klaustrofobiske underjordiske gange (jf. fig. 4). Kameraet løsriver sig nu for første gang fra manden, og i en langsom bevægelse søger det over mod et spejl på jorden i et mørkt rum, hvorefter det foretager et markant retnings skift og i en lang, glidende krantur løfter sig op gennem en snæver, lodret tunnel. Musikkens tempo tager til i takt med kameraets bevægelses fart, og så skifter kameraet igen synsvinkel, denne gang 180 grader, så vi kigger direkte op på to personer, der modsat stirrer undrende ned i det lodrette rum. Vi genkender dem som Jack Shepard og John Locke.

Her indser vi pludselig, hvad der er på færde. I slutningen af foregående sæson har Jack og John forsøgt at sprænge sig gennem en mystisk lem i jorden, der har udgjort det eneste menneskeskabte, de overlevende hidtil har set på øen. Hvad der gemmer sig under lemmen, har vi dog ikke haft den fjerneste anelse om. Før nu.

Scenen starter med at fravriste os vores forbindelse til genkendelige rum fra de foregående episoder. Vi mister enhver forankring, og med seriens mange flashbacks friske i erindringen kunne vi for så vidt være hvor som helst i både tid og rum. Scenen giver os på overfladen et centralt svar, som vi har ventet på gennem det meste af første sæson: Vi ved nu ret beset, hvad der gemmer sig under "The Hatch". Men scenen stiller naturligvis også en stormflod af nye spørgsmål: Hvem er manden? Hvad indtastede han på computeren? Og hvorfor? Spørgsmål, som resten af sæsonen giver sig i kast med at besvare.

Man kunne indvende, at denne relation ligesom karakterudviklingen er ganske kausal: Serien stiller en række mystificerende spørgsmål, som den derefter besvarer. Men denne narrative kausalitet gælder kun for en overfladisk betragtning. For når vi har fået nogenlunde tilfredsstillende svar på eksempelvis de tre nye spørgsmål stillet ovenfor, følger blot yderligere spørgsmål. Og i næste sæsons åbning ("A Tale of Two Cities"<sup>2</sup>) bliver der i visuel og dramaturgisk opbygning trukket mindst lige så meget på en dekonstruktion af forankring: Her ser vi en tilsyneladende helt normal forstadshusmor i



Fig. 4. Et af seriens centrale dramaturgiske greb er manglende forankring i tid og sted. Som i den overrumplende åbning af sæson to, hvor vi pludselig befinder os under den lem, John Locke har forsøgt at åbne gennem det meste af første sæson. Foto: Buena Vista.

et pænt, lyst parcelhus brænde sine muffins på, før hun skal have bogklubben på besøg. Men pludselig ophæves den litterære diskussion på grund af voldsomme, jordskælvslignende rystelser. Personerne bevæger sig udenfor, i hvad der ligner et typisk amerikansk forstadsmiljø med grønne plæner og pæne, ensartede gule huse. Vi spærrer øjnene op, da vi nu genkender flere personer som de skumle *The Others* fra tidligere sæsoner. Lidt efter følger chokket: En rungende lyd efterfølges af et fly på himlen, der knækker over i to og styrter ned i horisonten. Scenen er et flashback, det centrale flystyrts set fra *The Others'* perspektiv. Den får os til at miste både stedsans og tidsfornemmelse. Vi erfarer, at *The Others* langt fra er så primitive, som vi troede, og tusind nye spørgsmål former sig. Det er over denne *mise en abyme*-læst, hvor svar fører os ned i en tragt af nye spørgsmål, at *Lost* er skåret. Stacey Abbott (2009) har sammenlignet det med en videospildramaturgi: I hver ny sæson når man til en ny bane, hvor der stilles nye udfordringer. I farten forekommer de foregående udfordringer mindre interessante, måske endda irrelevante for den samlede fortælling.<sup>3</sup>

Man kan godt se *Lost*s visuelle nøgleindstilling – øjet, der i en ultranær åbnes – som en metafor for den kausale, eksistentielle og psykologiske erkendelsesproces, karaktererne går igennem. Men jeg vil i forlængelse af ovenstående fremhæve, at den måske især har en anden funktion: Med den ultranære beskæring fjerner den vores fornemmelse for tid og rum. Og øjets pludselige bevægelse fra lukket til opspilet vækker vores elementære nysgerrighed: Hvem tilhører øjet? Hvor er vi? Selv i seriens spartanske titelsekvens, som står i skarp kontrast til de visuelt prægnante, betydningsrige panderter fra andre af tidens serier,<sup>4</sup> fremhæves det dekontekstualiserende element: En hvid grafik med teksten "LOST" kommer til syne på en sort baggrund, tilsat et kortvarigt, lidt mekanisk og enigmatisk lydspor. Budskabet er klart: Her kommer man ikke nemt til svar.



### **Lost som genrestykke: Gilligan's Island møder X-Files møder ...**

Udgangspunktet for ABC's konceptuelle udvikling af *Lost* var at lave en form for fiktionsudgave af det populære realityformat *Survivor*. Det var J.J. Abrams og Damon Lindelof, der hurtigt indså, at serien måtte have en mytologisk, tvetydig overbygning for at kunne fastholde interessen i længden. Som allerede beskrevet forsøgte skaberne dog at iblande kultappellen med en række mainstreamtræk, og både Lindelof og Carlton Cuse har ved flere lejligheder fastholdt, at mysterieaspektet ikke var altafgørende i deres tilgang til serien:

If we were just focused on mythology, we would have a small, genre cult audience of 5 million or 6 million viewers. The reason we have 16 million to 18 million viewers is because the emphasis for us is always on the character, and what is the character drama of any given episode. (Carlton Cuse, citeret i Abbott 2009: 17)

Alene dette indikerer, at *Lost* er en usædvanlig genrehybrid. Den trækker på realitygenren, der er tematiske fællestræk med en sitcom som *Gilligan's Island* (CBS, 1964-1967), serier som *The X-Files* (Fox, 1993-2002) eller bøger som H.G. Wells' *The Island of Doctor Moreau* (1896). I fortællingen om den særligt udvalgte, der af en mystisk faderfigur (Jacob) er udset til at lede øen, er der paralleller til fantasygenrens underliggende frelserfigur-religiøsitet. I karakterernes hyppige ekspeditioner til nye, mystiske steder på øen fornemmer man arven fra eventyrgenren, som i *Indiana Jones*-filmene (1981, 1984, 1989, 2008). Og i flere af Jacks flashbacks sættes der reelt et hospitalsdrama i søen.

Der er horrortræk i tilstedeværelsen af monsteret, The Black Smoke, og når de usynlige The Others i ly af mørket dræber én efter én blandt de overlevende. Og et mere surrealistisk gys, i arven efter Kubricks *The Shining* (1980) eller flere af David Lynchs værker, viser sig i John Lockes drømme, mest markant i "Deux Ex Machina": I det, vi først forstår som et almindeligt handlingsforløb, ser John pludselig flashes af en blodindsmurt Boone Carlyle (Ian Somerhalder), der med forvrænget stemme gentager sætningen "Theresa falls up the stairs, Theresa falls down the stairs," mens Johns mor, i pelsjakke og statuarisk pegende mod himlen, pludselig står lidt derfra. Hurtige klip og skrigende lydeffekter understreger horroreffekten (jf. fig. 5).

De to væsentligste genrer, der gen(op)findes i *Lost*, er dog melodramaet og science fiction-genren.



Fig. 5. Serien blander flittigt en lang række genrer, eksempelvis den psykologiske gyser, som her hvor John Locke har en mystisk, profetisk drøm i arven efter Lynch eller Kubricks *The Shining*. Foto: Buena Vista.

"It deliberately teases the viewer with fixing its affiliation with science fiction," siger Angela Ndaliansis således, "only to then deny this association or, at least, delay the fuller development of that association" (2009: 184).

*Lost* har en stærk relation til det fantastiske tilfælles med science fiction-genren. I store dele af sæson fire og fem er en lille flok overlevende blevet kastet tilbage til midten af 1970'erne som følge af en større eksplosion. Tilstedeværelsen af cifrene 4, 8, 15, 16, 23 og 42 forårsager tilsyneladende ulykkelige hændelser. Og øen i sig selv skaber mirakler, som når den ellers lamme John Locke genvinder sin evne til at gå, eller når flere af karaktererne ser personer fra deres fortid på øen, nogle af dem endda afdøde, i sekvenser, der bringer minder om Tarkovskijs *Solaris* (1972).

Melodramaet er ifølge Peter Schepelerns *Filmleksikon* en genre, "hvor lidenskabelige følelser og skæbnens lunefuldhed krydses med dramatisk effekt, ofte på baggrund af et episk forløb" (2010: 579). De melodramatiske træk indfinder sig i snart sagt alle karakterernes baghistorier i *Lost*.<sup>5</sup> Det koreanske par Jin og Sun (Daniel Dae Kim og Yunjin Kim) bærer rundt på en dramatisk forhistorie med overskridelse af sociale kløfter, svigt og utroskab. Sawyer gemte sig under sengen, da hans far slog moderen ihjel og derefter begik selvmord. Sayid Jarrah (Naveen Andrews) var torturbøddel, CIA-kollaboratør og mistede sin elskede.

Også på øen spiller de melodramatiske optrin – med krystalklare eksempler på skæbnens lunefuldhed – en væsentlig rolle: Det gælder i kærlighedsaffærerne, som f.eks. mellem Charlie Pace (Dominic Monaghan) og Claire Littleton (Emilie de Raven), hvis forhold ender tragisk, da Charlie offerer sit liv for at redde de øvrige. Eller i det evindelige trekantsdrama mellem Jack, Kate og Sawyer, der først finder sin egentlige resolution i seriens allersidste afsnit. Her overlapper *Lost* sågar med sæbeoperaen, der som *Lost* baserer sig på en føljetonstruktur, og hvor den ene intrige følger den anden. I *Lost* opdager Jack tilmed – langt senere end seeren – at Claire er hans halvøster.

De forskellige genrer væver sig mere eller mindre ubemærket ind og ud af hinanden og sammenstykker en iøjnefaldende genrehybrid, elegant underbygget af Michael Giacchinos skiftevis dramatiske, uhyggefremkaldende og følelsesfulde musik. Femte sæsons finale, "The Incident", er et godt eksempel på, hvor ubesværet skiftet sker. Her udgør et veritabelt sci-fi-plot den overordnede dramaturgiske bue: Jack har, i et handlingsforløb, der udspiller sig tilbage i tiden, i 1977, sat sig for at sprænge en atombombe i luften med det formål at annullere de hændelser, der sker i 2004. Sawyer kæmper imod Jacks beslutning, og lidt inde i afsnittet har de en stærkt melodramatisk samtale.

Først fortæller Sawyer en historie fra sin barndom, som skal overbevise Jack om, at man ikke bør lave om på fremtiden. I et hurtigt, klassisk halv-nært over the shoulder-replikskifte finder vi ud af, hvorfor Jack er så forhippet på sin plan. Jacks stemme knækker over, og strygermusikken tager til. "What do you want, Jack?" spørger Sawyer, og strygerne fastholder deres tone, mens vi venter på Jacks svar. "I had her. I had her. And I lost her," siger han med henvisning til sit forhold til Kate. Det er altså kærligheden, der får den desillusionerede Jack til at ville udrydde alle på øen i den tro, at alt små 30 år senere vil blive bedre. *It was beauty killed the beast*, fristes man til at tilføje.

### **I dialog med *Lost*: seeren som detektiv og medskaber**

Som indledningens skærsild-eksempel viste, var *Lost* ikke mindst et særligt fænomen på tv-scenen i kraft af sit usædvanligt dedikerede kultfølgje. På utallige blogs tilegnet serien diskuterede de inkarnerede "Losties" (som de, a la *Star Treks* "Trekkies" eller *Carnivales* "Carnies", yndede at kalde sig) selv den ubetydeligste bagatel i serien. Det var, jf. Ryan 2008, den første

serie, der for alvor fik sit liv gennem downloads på computeren, og det er blevet estimeret, at mere end halvdelen af dem, der så de første tre sæsoner, gjorde det på deres computer. Dette gav mulighed for grundig dissekering, og før og efter hvert afsnit blev teorier afsværet og nye fremsagt.

Som en af de førende *Lost*-bloggere, Nikki Strafford, har formuleret det:

The mystery and subtle allusions cause the fans to be participatory. They're going online to chat with others, they're reading books and learning about philosophers, all in hopes of gaining some insight into the *Lost* mythology. It's the reason why fans have become a lot closer to this show than fandoms are of other series. (Citeret i Ryan 2008)

Skaberne anerkendte fansenes uophørlige sult efter at gå på opdagelse i mysterierne og opildnede derfor også fansenes aktive dialog med serien og hinanden. Som jeg har beskrevet andetsteds (Ludvigsen 2010), skabte ABC *The Lost Experience*, et slags virtuelt realityspil, hvor fansene parallelt med serien kunne finde subtile spor på nettet, bl.a. på flere sponserers hjemmesider, som førte dem til yderligere information om eksempelvis øen og det mystiske Dharma-initiativs baggrundshistorie. Fiktive spor dukkede også op i episodernes reklameblokke og i virkelighedens butikker.

Lindelof og Cuse anerkendte – i et solidarisk skulderklap til fansene – *The Lost Experience* som en officiel del af seriens mytologi. Også mobil-episoder og ”falske” hjemmesider holdt fansene til ilden, og Lostpedia.com må være en af de mest udbyggede fan-wikier, der findes. *Lost* kan i den forstand betragtes som en usædvanligt åben tekst, der peger ud af det relativt selvomsluttede produkt, en tv-produktion som oftest udgør.

Den tværmediale satsning gav fansene lejlighed til at opnå et videnoverskud sammenlignet med de almindelige mennesker, der blot fulgte afsnittene hver uge. Også i de traditionelle afsnit blev fansene dog plejet behørigt. Som når en specifik bogtitel indgik i handlingen og affødte talrige spekulationer (og bogens salgstal eksploderede). På samme måde satte de symbolske karakternavne, der både henviste til kendte filosoffer (John Locke, Hume, Bentham, Rousseau) og videnskabsmænd (Faraday, Minkowski og Hawking), gang i fanresearchen, ligesom episodetitler som Dickens-referencen ”A Tale of Two Cities” og Lewis Carroll-referencen ”Through the Looking Glass” gjorde det. Ofte ganske højpendede intertekstuelle spor som disse havde ikke blot til formål at vække genkendelsens glæde hos et intellektuelt, højtuddannet publikum. De inviterede derimod enhver dedikeret *Lost*-fan til selv at gå på opdagelse. Hvem var ham Hume, filosofen altså? Og

hvordan passede hans tænkning sammen med hans navnebrors rolle i *Lost*-fortællingen?

I det hele taget blev der gennem alle seks sæsoner tilføjet nye intertekstuelle allusioner, der satte fansene på overarbejde. Bemærkelsesværdig i den sammenhæng er slutningen på første sæsons afsnit "Numbers", hvor vi for første gang har stiftet bekendtskab med Hugo "Hurley" Reyes' forhistorie og hans ulykkelige forhold til den tidligere omtalte talrække. Her forlader serien pludselig, velsagtens for første gang hidtil, karakterernes synsvinkel. Vi klipper fra Hurley på stranden til et totalbillede af den mystiske lem i junglen, som endnu ikke er åbnet. Kameraet bevæger sig langsomt frem mod lemmen, og med ét opdager vi, hvad der er indgraveret på dens side: tallene. Musikken kører op i en spids, afsnittet slutter – og teorierne kunne gå i gang på nettet! (Fig. 6).



Fig. 6. I et mystificerende *cue* til seeren – og en af de sjældne gange, serien lader seeren vide mere end karaktererne om begivenhederne på øen – opdager vi, at en forbandet talrække fra Hurleys fortid stadig hjem søger ham. Foto: Buena Vista.

Når ABC brugte så mange ressourcer på at facilitere fansenes skattejagt, skyldtes det naturligvis ikke bløjt altruisme. Det var snarere en vigtig *driver* for, at folk blev ved med at følge serien, og som sådan led i en viral markedsføringsstrategi, der blev fulgt op med alskens merchandise og *branded content*. Men skaberne viste også en respektfuld lydhørhed over for fansenes reaktioner på seriens udvikling. Det såkaldte Nikki & Paulo-eksempel er notorisk. Nikki og Paulo var to overlevende, der i tredje sæson blev kørt i stilling som centrale karakterer. Fansene reagerede stærkt negativt mod dette, og i afsnittet "Exposé" tog forfatterne konsekvensen med morbid, ironisk selvbevidsthed. I et flashback til Nikkis karriere som tv-skuespiller siger hun om sin rolle, der netop er blevet dræbt: "I'm just a guest star, and we all know what happens to guest stars." I slutningen af afsnittet bliver Nikki & Paulo begravet levende af de faste karakterer, der ikke ved, at parret blot er hensat i midlertidig lammelse.

## Svar uden substans – en postmoderne læsning

Dette greb var naturligvis et anerkendende, selvironisk ”undskyld” til fansene fra seriens skabere og et godt eksempel på seriens dialogiske udgangspunkt. Alligevel kan man spørge, hvad fansene egentlig jagtede?

I Jorge Luis Borges korte novelle ”La casa de Asterión” (1949) oplever vi fra bæstets perspektiv den græske legende om Minotaurus, som var lukket inde i Daidalus’ labyrint i Knossos. Vanskabningen – halvt menneske, halvt tyr – skildrer labyrinten som et flot palads uden møbler eller døre.

“Another ridiculous tale claims that I, Asterion, am a prisoner. Need I repeat that there are no closed doors? Should I add that there are no locks?” spørger Minotaurus og afslører sit forskruede verdensbillede.

Sat på spidsen – og med fare for at få horder af dedikerede *Lost*-fans på nakken – kan man se de inkarnerede ”Losties” som minotaurer, der løber rundt i labyrinten i den tro, at de er herre i eget hus, og at der er en mening med galskaben.

For i sidste ende var det jo skaberne, der førte pennen. Og trods sin tematiske pointe om, at mennesket følger en lige udvikling mod en slags frelse, forsoning og større mening, dyrker serien stilistisk, generisk og narrativt en langt mere fragmentarisk, gådefuld model. *Lost* er en labyrint, hvor der måske nok er døre, men disse fører blot ind til nye rum med nye døre. Jeg vil hævde, at genrehybriderne, dyrkelsen af den manglende forankring i tid og rum samt de lange rækker af såvel intertekstuelle referencer som tværmediale parallelverdener ikke peger mod en egentlig *mening* i moderne, kausal forstand. Man kan derimod se *Lost* som en bricolage; et kunstværk af ting, der tilfældigvis er til rådighed for skaberen på det givne tidspunkt. Alt godt fra havet, så at sige.

Spørgsmålet er således, hvad man finder, når man når ind til midten af labyrinten. Et tomt rum måske? *Lost* består af lange rækker af tegn uden egentlig indholdsudfyldning. Tegnenes primære funktion er at drive fortællingen videre fra reklamepause til reklamepause, fra cliffhanger til cliffhanger. Såvel henvisningerne til *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola 1979) og *Alice in Wonderland* som de mere inderlige karakterudviklingsøjeblikke og de opstillede tematikker som skæbne versus fri vilje er mest af alt *red herrings*.<sup>6</sup> Afledningsmanøvrer, der har til formål at skabe spænding, fremdrift og nysgerrighed.

At selv seriens emotionelle, karakterdrevne øjeblikke bedst kan forstås som spændingsmotorer, hænger sammen med et afgørende paradoks: Mens

*Lost* er en åben tekst i den forstand, at den på en række platforme indeholder utallige spor, man detektivisk kan gå på opdagelse i, er den samtidig en ekstremt lukket tekst. Det er en tekst, der arbejder i finitte svar: Intet spor fører potentielt to steder hen. Og de ubesvarede spørgsmål skaber ikke dybere *refleksion*, men snarere *spekulation* over, hvad der ligger bag. Her adskiller *Lost* sig kraftigt fra *artfilmen*, der opererer i ambivalens i form af åbne slutninger og tvetydige karakterer, og *Lost* er også i denne forstand labyrintisk: Selvom den er umulig at finde rundt i, er den for så vidt ganske entydig og håndgribelig, hvis man ser den ovenfra.

*Lost* bør derfor ikke ses som den store filosofiske serie i tv-seriernes tredje guldalder, men som den store *postmoderne* serie. Postmodernismen, som den blev formuleret af filosoffer som Fredric Jameson og Jean Baudrillard, dyrker netop den (ikke nødvendigvis i negativ forstand) overfladiske, bricolage-agtige tilgang til kunsten. Der er ingen sandhed, og derfor kan man ligeså vel lege frydefuldt med formerne og begreberne. *Lost* er, med et postmoderne begreb, et simulakrum; en kopi uden original (jf. Baudrillard 1994). Den er en sammensætning af uendelige mønstre af pop- såvel som finkulturelle koder og referencer, der med boblende fantasi hvirvler seeren ind i en fascinerende jagt på løsninger. Det er faktisk lidt af et under, at en så avanceret postmoderne figur er blevet sat i verden på en amerikansk mainstreamkanal som ABC.

## Litteratur

- Abbott, Stacey (2009): "How *Lost* Found Its Audience: The Making of a Cult Blockbuster", in Roberta Pearson (red.), *Reading Lost*. New York: I.B. Tauris.
- Baudrillard, Jean (1994): *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Borges, Jorge Luis (1949): "La casa de Asterión". Hentet i engelsk oversættelse fra [www.anagrammatically.com](http://www.anagrammatically.com). Kan læses på dansk i *Aleffen* (1999). København: Gyldendal.
- Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Kaye, Shanon (2011): *The Ultimate Lost and Philosophy. Think Together, Die Alone*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.
- Ludvigsen, Jacob (2010): "Lost i labyrinten", *Ekko* #50: 86-89.
- Ndalianis, Angela (2009): "Lost in Genre: Chasing the White Rabbit to Find a White Polar Bear", in Roberta Pearson (red.), *Reading Lost*. New York: I.B. Tauris.
- Ryan, Andrew (2008): "At long last, Lost fans' paradise regained", *The Globe and Mail* (25.01.2008), sektionen "The Globe Review": 25.
- Skau, Minna (2011): "Sæbeoperaen bobler på sidste vers". *Politiken* (26.04.2011).
- Schepelern, Peter (2010): *Filmleksikon*. København: Gyldendal.
- Walther, Bo Kampmann (2011): "Kunsten at lave tid: Et essay om *Lost*", SDU. [www1.sdu.dk/](http://www1.sdu.dk/)

## Noter

1. Det skal naturligvis indskydes, at der også er skrevet antologier med en filosofisk indfaldsvinkel om andre store serier – f.eks. ... *and Philosophy*-serien, der har behandlet serier som *Mad Men*, *The Simpsons* og *Seinfeld*.
2. Her er der endnu engang tale om en højkulturel, intertekstuel reference (i denne sammenhæng til Charles Dickens' roman af samme navn), hvilket altså ikke blot er kendetegnende for *Lost*, men mange af tidens såkaldte kvalitetsserier. Jeg kommenterer på denne og andre intertekstuelle referencer senere i dette bidrag, i forbindelse med den virtuelle fandyrkelse af *Lost*.
3. Også Bo Kampmann Walther har beskrevet denne computerspilslignende dramaturgi, og i forbindelse med film som *Inception* (2010) og serier som netop *Lost* taler han om en egentlig *ludification*, en *spilgørelse*, af film og dramaserien. For mere herom, se Walther 2011.
4. For mere om tidens mere prangende og visuelt udfordrende credit-sekvenser, se kapitlet "Indledningens kunst – den moderne titelsekvens" i denne bog.
5. Professor Michael Real fra Canadas Royal Roads University har sagt til *Politiken*, at selvom den melodramatiske sæbeopera i sin klassiske form er ved at uddø, bliver den vakt til live og videreudviklet i kvalitetsserier som *Desperate Housewives* og *The Sopranos* (Skau 2011). *Lost* kan ses som et eksempel på samme tendens.
6. Dette fænomen – hvor man lægger løse spor ud til seeren uden en efterfølgende opklaring eller *pay-off* – kaldes også, i en mere bramfri brancheterminologi, for en fortælle-mæssig *narréfisse*.