



Enquête: Filmens store illusion

Den tyske filmteoretiker Siegfried Kracauer skelnede mellem to tendenser inden for filmen: den *realistiske* og den *formative*. Film af den realistiske tendens skulle optage „verden omkring os med det ene formål at præsentere den for os“, skrev han. Film af den formative tendens derimod skulle give „sin kunstneriske forestillingsevne frit spil“. Filmhistorisk pointerede Kracauer, at distinktionen kunne spores allerede med de første franske film fra slutningen af det 19. århundrede.

Kracauers opdeling henter sin styrke fra det forhold, at filmen med sine levende billeder gav en hidtil uset mulighed for at gengive den synlige verden i bevægelse samtidig med, at den med simple teknikker kunne forvandles til en sand illusionsmaskine, hvor det er stadigt vanskeligere at skelne, hvad der er virkeligt, og hvad der er illusion. Svagheden ved Kracauers opdeling er, at selv den mest realistiske film bygger på nogle elementære illusioner.

Den mest realistiske film, man kan forestille sig, er optaget uden klip med en 50 mm linse, der sådan nogenlunde gengiver menneskets synsfelt, som dog ikke er rektangulært sådan som filmbilledet historisk set hurtigt blev. Og billedet, der er optaget med kameraets ene „øje“, mangler den dybde, vi ser med vore to øjne. Læg hertil, at forskellige lukkerhastigheder og blændeåbninger fjerner billedet fra den menneskelige perceptions grundform. Allerede her er illusionen ved at snige sig ind. Og begynder man for eksempel at bruge forskellige brændvidder, at klippe filmen eller foretrækker man én type råfilm frem for en anden, trækker filmen sig stadigt længere bort fra virkeligheden. Når man så begynder at trylle med dekorationer (miniaturemodeller fx), effekter foran kameraet (en stor abe med snoretræk som man kalder King Kong – eller en til formålet bygget haj) bliver filmen nærmest større end virkeligheden. Den bliver endnu større, når optiske effekter får Christopher Reeve til at flyve (i rollen som Superman), og når længst uddøde dinosaurer gungrer hen over lærredet i *Jurassic Park*.

Når de unge i dag samles til videoaftener eller -nætter, interesserer de sig meget for, om effekterne er overbevisende. Ikke dermed sagt, at de tror, effekterne er udtryk for, at de begivenheder, de hjælper på vej, kunne finde sted i virkelighedens verden. Det, de interesserer sig for, er om det *virker* sådan. I den forbindelse er det ikke uvæsentligt, at filmskaberne i de talrige *The Making of...* tv-programmer, der bliver lavet som promotion for filmene, netop gør et stort nummer ud af at fortælle, hvordan effekterne er lavet. Ethvert barn ved i dag, at for eksempel dinosaurerne hos Spielberg er computeranimerede, at John F. Kennedy aldrig har givet hånd til en vis



Forrest Gump. Og det er netop en stor del af fornøjelsen at lade sig dupere over, hvor godt det er lavet.

Så: Alle film er illusion, blot er nogle film mere illusion end andre.

Palle Schantz Lauridsen
Lektor, ph.d., Københavns Universitet