

Innhold

Innledning	3
Hvordan avhandlingen struktureres	5
Kapittel 1: De tre epokene	7
30-tallet.....	7
1976	10
Fra <i>Star Wars</i> og frem til 2005	12
Kapittel 2: Spesialeffekter og sympatistrukturen	15
Mis-en-scené.....	16
Murray Smith og sympatistrukturen.....	17
1. Gjennkjennelse.....	17
2. Tilpasning	17
3. Troskap	18
Kapittel 3. Analyse av <i>King Kong</i> (1933, 1976 og 2005)	21
<i>King Kong</i> (1933)	21
<i>King Kong</i> (1976)	26
<i>King Kong</i> (2005)	30
Jacksons spesialeffekter	34
Kapittel 4: Suspension of disbelief i samtiden:	37
1933	37
1976	40
2005	42
Kapittel 5: Konklusjon	45
Literaturliste	51
Filmografi	53
Vedlegg 1:	54

Innledning

”If you want to make an unbelievable thing believable, make it distant, difficult and dangerous” – Merian C. Cooper om *the three D’s* (Don Shay 1982:42)

En stor utfordring for en filmskaper er å gjøre ting troverdig. Enda vanskeligere blir det når man må gjøre noe utrolig, troverdig. Merian C. Cooper forsøkte dette i 1933 da han regisserte *King Kong*. Filmen om monstergorillaen har blitt en godt kjent klassiker og Cooper gjorde tilsynelatende noe rett når han lagde den, da mennesker i mange generasjoner har latt seg skremme og underholde av filmen.

En rask utvikling av teknologi har tilsynelatende ført til at enkelte fortellinger har blitt filmatisert gjentatte ganger oppover i historien. Man kan anta at dette er for å kunne fortelle historien med de nyeste og presumptivt bedre verktøyene tilgjengelig. Nettopp dette er sentrum for denne avhandlingen. *King Kong* (1933) er et eksempel på en film som har blitt gitt nytt liv, gjentatte ganger.

Historien om den enorme gorillaen så først dagens lys i 1933, da Merian C. Cooper brakte sin visjon til live. Siden har den samme historien blitt filmatisert gjentatte ganger opp igjennom historien. Jeg kommer til å ta for meg Coopers 1933-versjon, John Guillermins versjon fra 1976 og Peter Jacksons 2005-utgave. Alle disse filmene har til felles at de forteller tilnærmet samme historie. De er produsert på tre veldig forskjellige tidspunkt og sådan fordelt med jevne mellomrom i filmhistorien. Dette gjør disse filmene til et interessant studie sett i lys av tematikken jeg har nevnt over.

Med *King Kong* (1933) og dens nyinnspillinger fra 1976 og 2005 lagt til grunn, skal jeg ta for meg spesialeffekter og forholdet mellom karakterengasjement og teknisk kvalitet i spesialeffektene. Må effektene være feilfrie og fotorealistiske for at de skal være troverdige og stimulere til sympati? Med karakterengasjementet mener jeg sympatien for karakterer som er fremstilt og integrert i filmen igjennom spesialeffekter, altså uten noen direkte form for skuespiller foran kamera. Et interessant kasus her, er å se på hvilket forhold man som seer får

til Kong i de tre filmene. Fremstilles Kong forskjellig i de tre filmene? Får man et nærere forhold til Kong når spesialeffektene er bedre og mer utviklet? Eller er det slik at publikum er så flink til å skape seg en suspension of disbelief at effektenees kvalitet ikke har så stor betydning? Til sist må man spørre seg om det fins noen ytre faktorer. Samfunnet forandrer seg. Kan det trekkes paralleller til dette?

Som Dan North *et al* er inne på i antologien *Special Effects: New histories, theories, contexts* (2015:7), så er spesialeffekter mer enn bare et visuelt fenomen. Spesialeffektene er en viktig del av hvordan folk tenker om filmene. De gir merverdi til produksjonene, både igjennom produksjonsverdien de skaper, men også gjennom mersalg. Folk vil gjerne vite hvordan effektene er gjennomført og salg av bakomfilm-materialet har av den grunn blitt en vanlig måte å utvide en films kommersielle potensial. Spesialeffekter er som vi kan forstå, et vidt begrep som favner om flere aspekter av film og filmproduksjon. Før jeg kan angripe problemstillingen jeg har lagt til grunn, er det derfor vesentlig å etablere hvilken definisjon som gjelder i denne avhandlingen. Christian Metz tok i 1977 (North, Dan, 2015:1) til orde for at all form for film faktisk er en form for triksing, eller manipulering av virkeligheten. Lyset skal passere igjennom en linse, før det fester seg til filmen, og på veien vil det oppstå flere optiske effekter. Samtidig er hva som trenger igjennom linsen, et resultat av valg som filmskaperen har tatt. Siden skal også filmen etter-prosesseres i et laboratorium.

Jeg skal selvfølgelig benytte meg av en mye smalere definisjon av begrepet. Med spesialeffekter mener jeg visuelle effekter, som har som mål å simulere en annen virkelighet for tilskueren, enn den som originalt ble festet på filmen. Det er med andre ord effekter, både analoge og digitale, som utføres før, under eller etter bildet er festet på film for å fremstille en konstruert virkelighet. Disse effektene kan ha forskjellige bruksområder. Det kan være effekter som åpenlyst er laget for å vise publikum en hendelse, objekt eller karakter som umulig kan eksistere i virkeligheten. Mange vil assosiere uttrykket ”spesialeffekter” med slike åpenbarevisuelle fenomener, men faktum er at det er vel så mange spesialeffekter som ikke vil bli lagt merke til av en tilskuer. Faktisk, hvis vi går tilbake til året 1946 så sto presidenten i ASC (American Society of Cinematographers) frem og fortalte at 90% av spesialeffektene man benytter seg av på film, er brukt for å bevare sikkerheten til skuespillerne, som en kostnadsbesparelse.(Thompson og Bordwell, 2002:221)

Hvordan avhandlingen struktureres

Denne avhandlingen kommer til å være bygd opp av fem kapitler. I det første kapitlet vil jeg se nærmere på hvilke historiske forutsetninger som lå til grunn for de tre aktuelle produksjonene som er i fokus i denne oppgaven. Jeg vil fokusere på viktige filmhistoriske foranledninger til filmene og dermed blant annet se på hvilke teknologier som var tilgjengelig under produksjonen av de tre nevnte filmene om King Kong.

I kapittel to vil jeg ta for meg filmteori som vil være sentral i denne avhandlingen. I tillegg til utdrag fra Bordwell og Thompson vil jeg trekke inn Murray Smiths sympatiststruktur og se på den i relasjon til spesialeffektens troverdighet. Kendall L. Walton kommer med ytterligere argumenter som er relevante i forhold til Smiths sympatiststruktur. Murray Smiths teorier kommer til å stå sentralt i denne avhandlingen og vil gi en interessant vinkling på hvordan spesialeffekter blir oppfattet av publikum i konteksten av en fiksjonsfilm.

I kapittel tre vil bestå av en analyse av de tre filmene om King Kong, utgitt i 1933, 1976 og 2005. Analysen vil bestå av tre deler, hvor hver del er tilegnet hver enkelt film. Her vil jeg se på spesialeffekter, handling og fortellerstil satt opp mot Murray Smiths sympatiststruktur, *gjennkjennelse, tilpasning og troskap*. Vi vil se at å analysere spesialeffekter i lys av sympatiststrukturen vil gi et nytt innblikk i hvordan man som tilskuer tilegner seg en *suspension of disbelief*, på grunn av og/eller på tross av effektarbeidet.

Deretter vil jeg i kapittel fire se på hvordan disse filmene ble mottatt i samtiden. I kapittel tre vil jeg argumentere for og imot effektens troverdighet i de tre filmene. Da er det i sammenheng med dette, interessant å se hvordan filmene ble mottatt i samtiden. Spesielt interessant er det å se på hvordan de eldste filmene ble mottatt kontra den nyeste. Dette kan belyse argumentene mine i kapittel 3 ytterligere.

I det siste og femte kapitlet vil jeg nøste sammen trådene og fatte en konklusjon. Jeg vil samle alle mine argumenter for og i mot teorien om at Smiths sympatiststruktur, spesielt graden

av *tilpasning* og *troskap* er sentral i måten man oppfatter karakterer fremstillt med spesialeffekter, som troverdig.

Kapittel 1: De tre epokene

30-tallet

Historien om King Kong så dagens lys for første gang i en turbulent og viktig periode, både i verdenshistorien og filmhistorien. USA og store deler av verden opplevde en stor finanskrise som følge av børskrakket 29 oktober 1929. En krise som omtales som ”*the great depression*” og som ikke skulle gi seg før ti år senere, når andre verdenskrig brøt ut og åpnet for en ny og lukrativ krigsindustri. De største filmselskapene i Hollywood gikk under tilnavnet ”de fem store” og besto av Paramount, MGM, 20th century fox, Warner Bros og RKO

På denne tiden var film med synkronisert lyd noe av det nyeste hollywood hadde å by på. Det man regner som den første filmen med synkronisert lyd kom i 1927 og het *The Jazz Singer*(1927). Den besto for det meste av orkestret musikk på lydsiden, men i fire scener både sang og snakket Al Jolsons karakter Jakie Rabinowitz. Filmen ble en stor suksess og selv om lydfilmen var et faktum, var teknologien enda ung og den hadde en lang og trøblete vei foran seg i årene frem til 1933 da King Kong ble sluppet. Man hadde lenge forsøkt å finne et system som tillot å synkronisere lyd med film, men dette viste seg å by på utfordringer. En rekke systemer ble patentert og utprøvd. Western Electric's *sound on disc*, Fox Film corporations *sound on film* og RCA's (Radio Corporation of America) *sound on film* var noen av disse (Borwell og Thompson, 2002:194). Sound on disc, er som navnet tilsier, basert på at lyden spilles av fra gramofonplater som er synkronisert til hastigheten filmen spilles av i, som vanligvis var 24 bilder i sekundet. Sound on film, som det ble laget flest varianter av, var derimot laget slik at lyden ble spilt av fra en optisk stripe som var scannet inn på filmrullen ved siden av bildene. Dette gjorde at film og lyd ble levert på samme medium, og hvis man klippet og limte i materialet, så ville lyden fortsatt være i synk. Kampen sto som nevnt, mellom de ”fem store” om hvilket av systemene som skulle anvendes. Man hadde innsett at det var upraktisk å ha mange forskjellige standarder på lyd, da det begrenset veldig hvilke kinoer man kunne sette opp visninger av filmene sine på. Kinoene besto gjerne av kinokjeder som var eid av de forskjellige filmselskapene, og for å nå ut til størst mulig publikum med filmene, innså filmselskapene, var det viktig at alle kinoene støttet den samme teknologien.

Av denne grunn ble "the big five agreement" signert i februar 1927. Western Electric hadde omsider laget sin egen variant av sound on film og det var denne, til RCA's store skuffelse, som ble den store vinneren og dermed bransjestandard fra og med 1927. Dette betydde imidlertid på ingen måte slutten på RCA og teknologien de hadde utviklet. Toppsjef i RCA, David Sarnoff, tok i 1927 med seg teknologien, kjøpte opp en kinokjede og stiftet filmselskapet Radio Keith Orpheum, RKO. Sound on film systemet til RKO var på grunn av sine likheter, kompetabelt med Western Electrics og sikret dermed bruk i RKO's fremtidige produksjoner. En av de viktigste produksjonene skulle vise seg å bli *King Kong*(1933).
(Bordwell og Thompson, 2002:193-201)

For at King Kong skulle kunne bli en realitet var det én mann RKO var mer avhengig av enn noen andre. Jeg refererer ikke til Merian C. Cooper, men en mann ved navn Willis O'Brien. Denne mannen har et stort og viktig navn i filmhistoriens barndom. Willis jobbet i 1913 som designer på et designverksted i San Fransisco, hvor han spesialiserte seg på marmorskulpturer. En dag satt han og "lekte" med en boksefigur av leire som han hadde laget. Satte den i forskjellige positurer og "skyggebokset" med den. Og det var da han fikk ideen som skulle revolusjonere filmbransjen i mange tiår fremover.

Tegnefilmanimasjon var allerede en etablert film-metode tilbake på 1800-tallet, med praxioskopet som den første formen det ble kjent igjennom, hvor håndtegnede bilder, litt forskjellige fra hverandre blir spilt av i en viss hastighet, som igjen gir en følelse av bevegelse. Når Willis O'Brien satt med boksefiguren av leire i handa si, så slo det han at det burde være mulig å animere tredimensjonale figurer også, og ikke bare figurer på papir. Willis satte da raskt i gang med å sette ideen ut i livet. Han bygde en dinosaur-modell, som han tok med opp på taket på verkstedet han jobbet.

Det tok ikke lang tid før O'Briens animasjonsteknikk ble lagt merke til og han fikk kontrakter på flere kortfilmer som ble vist på kinoer rundt i USA. Innen 1922 var Willis en velrenomert animator ansatt i Rothacker Film Manufacturing Company. Rothacker Film Manufacturing Company var det første av sitt slag, som hovedsakelig fokuserte på å produsere korte reklamerfilmer for oppdragsgivere, som Willis bidro mye på selv. Men, høsten 1922 var det neste naturlige steget både for Willis og Rothacker å lage en helaftens spillefilm. Denne filmen ble *The Lost World* (1925), basert på Sir Arthur Conan Doyles

bestselger. Filmen var den første til å blande til å blande stop-motion animasjon med *live action* materiale. Dette med teknologi som ble sentral i produksjonen av King Kong. (Don Shay 1982:5-21)

Spesialeffektene på den tiden var relativt primitive og dreide seg stort sett om å kunne bytte ut bakgrunner, med kunstige bakgrunner eller bakgrunner som er filmet på et annet tidspunkt, eller legge inn forgrunner. (John P. Hess, 2013) Et eksempel på en slik benyttelse, vil være å bytte ut det som er på utsiden av vinduene på en kunstig togvogn for å få det til å se ut som toget er i bevegelse. Slik det ble gjort allerede i *The Great Train Robbery* (1903)

George Méliès er også et viktig navn i spesialeffektens historie. Teknikken som ble brukt i *The great train robbery*, ble først patentert av Méliès i 1898 og siden blitt kalt *traveling matte*. Teknikken gikk ut på å blokkere for lys på deler av bildet, ved hjelp av glass delvis dekket av svart maling. Dette gjorde at deler av filmrullen ikke ble eksponert og dermed kunne eksponeres senere, med ønsket effekt. Grunnet stort tungt utstyr og det faktum at monokromatisk film på den tiden trengte mye lys, var det teknisk umulig å filme togscenene i *The Great Train Robbery* på et faktisk tog, dermed var Méliès "traveling matte"-teknikk en god måte å oppnå ønsket effekt.

Set extention – å skape bak/forgrunns-elementer i bildet, som er for store eller for dyre til å bygge i virkeligheten, var og er den dag i dag en type effekt som ofte benyttes. I filmens barndom oppnådde man denne effekten orginalt ved å male elementene på en glassplate som ble stilt opp foran kamera slik at man fikk inntrykk av at det for eksempel sto en stor bygning eller et høyt fjell i bakgrunnen.

Et viktig verktøy har igjennom hele filmhistorien vært muligheten til å bytte ut bakgrunner. Som nevnt gjorde George Méliès dette med sin *traveling matte*, men det har opp igjennom filmhistorien versert flere måter å gjøre dette på. En annen måte å bytte ut bakgrunnen på var det såkalte "*glas shot*", hvor den ønskede bakgrunnen ble malt på et stykke glass som deretter ble plassert foran kameraet med mål om å trikse med perspektiver slik at maleriet så ut som en del av bakgrunnen. Dette kunne benyttes for å for eksempel plassere store byggverk i bakgrunnen på et bilde uten å måtte bruke masse penger på konstruksjon. Problemet med dette var selvfølgelig at bakgrunnen måtte måles i forkant av innspilling. *Glas-shotet* ble dermed

videreutviklet ved at man malte delen av glasset hvor bakgrunnen skulle være, svart. Slik kunne man eksponere filmen med bakgrunnen i ettertid.

Ettersom filmteknologien beveget seg ut av barndommen ble matte-teknikkene mer og mer avansert. I 1927 –seks år før King Kong ble gitt ut, kom filmen *Sunrise: A Song of Two Humans*. Den benyttet seg av en relativt ny teknikk (patentert i 1918), som gjerne går under navnet Black Matte. Teknikken var et fremskritt fordi det tillater objektet som mattes ut å være i konflikt med bakgrunnen. Tidligere måtte det være et ganske tydelig skille mellom matten og forgrunnen. Gjerne hver sin side av bildet.

Med black matte filmet man objekter eller mennesker mot en helsvart bakgrunn. Deretter ble filmrullen kopiert til en høykontrast negativ som kunne brukes som matte.

Black-Matten hadde naturligvis svakheter. Mørke områder –skygger på personene ville gå tapt i matten og bli gjennomsiktig. En enda bedre løsning kom i 1925 med ”The Dunning Process”. Denne teknikken kan ansees som den første blue-screenen. Bakgrunnen ble farget og opplyst med blått lys. Samtidig ble forgrunnen – objektene eller personene som skulle mattes ut lysatt med varmt gult lys. Deretter igjennom en rekke kjemiske prosesser ble objektene skilt fra bakgrunnen og man fikk en jevn og god matte. Det var denne teknikken filmskaperne tok i bruk – for første gang noen sinne – på King Kong (1933).

(John P. Hess, 2013)

King Kong ble i 1933 produsert ved hjelp av en rekke nyvinnende teknologier som tillot spesialeffekter som ikke før var sett på film. Stop-Motion animasjon ble anvendt for å fremstille Kong, samtidig som den aller nyeste matte-teknologien ble anvendt for å skape interaksjon mellom Kong og menneskene.

1976

43 år senere i 1976 var spesialeffektindustrien kommet mye lengere. 60-tallet hadde vært en periode hvor flere grensesprengende effekter hadde sett dagens lys. *Jason And The Argonauts* (1963) er et eksempel på en film som inneholdt slike effekter. Ray Harryhausen hadde integrert levende bevegelige skjeletter på en overbevisende måte sammen med skuespillerne, hvor skuespillerne feker med skjelettene. Fortsatt var O’Briens stop-motion animasjon den

teknikken som var mest foretrukket for å fremstille skapningene Men, teknikken var kraftig forbedret, spesielt med tanke på interaksjon mellom skuespillerene og skapningene.

På 70-tallet fortsatte hollywood-filmer å overraske med nyvinnende og imponerende spesialeffekter. På tidlig 70-tall var det nedgangstider i spesialeffekt-industrien. Flere spesialeffekt-selskap slet økonomisk og måtte legge ned. Mot slutten av 70-tallet var det imidlertid en rekke banebrytende prosjekter som fikk fart på industrien igjen. I 1975 ble Industrial Light and Magic opprettet. Et spesialeffekt-selskap som ble stiftet for løse alle utfordringene knyttet til produksjonen av George Lucas' sci-fi-epos, *Star Wars* (1977). Industrial Light and Magic, heretter kaldt ILM, utviklet en rekke nye teknikker som ble benyttet i *Star Wars*. Samtidig skjøt spesialeffekt-industrien fart med en rekke andre imponerende produksjoner, slik som *The Hindenburg* (1975).

Slutten av 70-tallet var starten på en revolusjon innen spesialeffektindustrien.

(Masters, Mark, 2015)

Året før *Star Wars* hadde premiere, kom nyinnspillingen av *King Kong* ut. Selv om stop-motion fortsatt var den mest utbredte teknikken for å fremstille uekte skapninger, valgte teamet på 76-versjonen av *King Kong* å gå bort fra dette. I stedet for gikk de for en kombinasjon av en kjempekonstruksjon av Kong og en mann oppkledd i en gorilla-drakt. Den enorme konstruksjonen på over 12 meter, som var bygd som en fullskala-versjon av King Kong ble kontrollert med liner og kabler. Det samme gjelder ansikt og muskler i ansikt, både på fullskala-konstruksjonen og drakten. Mannen med Gorilla-drakten ble filmet foran bluescreen og skalert opp slik at når han ble ”keyet” inn i filmen så framsto han som en 12 meter høy Gorilla. Stålkonstruksjonen på 12 meter ble brukt i bare én scene på grunn av vanskeligheter med å kontrollere den.

Matte-teknikken hadde også kommet mange steg lenger i 1976 enn Dunning-prosessen som ble benyttet i 1933. Da fargefilmen kom ble dunning-prosessen raskt utdatert. Dette fordi den bare fungerte med svart/hvitt-film. I 1940 forbedret Lawrence Butler prosessen til også fungere på fargefilm. Problemet var bare at med Butlers teknikk (som også var blåskjerm) så fikk man ofte hvite tydelige kanter rundt objektene som ble ”mattet” ut. En løsning på dette kom på slutten av 50-tallet med ”gul-skjermen”. Her ble en hvit bakgrunn lyst opp av et oransje lys med en meget spesifikk frekvens som kunne isoleres i etterarbeidet. Problemet var

at man trengte et prisme som kunne splitte opp lys-kanalene. Dette prismet fantes det bare ett av i hele verden og det var meget dyrt å leie. Så løsningen på dette ble å gå tilbake til blå-skjermen. Denne gangen med en meget komplisert kjemisk prosess i etterarbeidet som krevde hele 12 elementer av film som måtte igjennom forskjellige kjemiske prosesser for å skape en matte som var tilfredstillende nok. Til tross for en komplisert prosess var det dette som ga best resultat og denne teknikken ble stort sett benyttet frem til den digitale alderen tok over. Det er med andre ord denne teknikken som ble benyttet på *King Kong* 1976. (John P. Hess, 2013)

Fra *Star Wars* og frem til 2005

Star Wars var som nevnt med opprettelsen av ILM, begynnelsen på den viktigste revolusjonen innen spesialeffekter: den digitale revolusjonen. *Star Wars* ble produsert kun med analoge effekter, men to år etter utgivelsen ble Lucasfilms "Computer Graphics Division" opprettet. En gruppe som hadde som oppdrag å forske på og finne ut om det var mulig å gjøre effekter lignende de i *Star Wars*, utelukkende på datamaskin. Etter år med forskning og fremskritt ble denne gruppen flyttet til ILM og jobbet derifra med flere store filmprosjekter og med stadig mer ambisiøse effekter. En av de største og viktigste milepælene i den sammenhengen, historisk sett kan sies å være *Jurassic Park*. *Jurassic Park* (1993) er basert på Michael Crichtons roman med samme navn og omhandler en fornøylespark fylt med dinosaurer. Regissør Steven Spielberg var veldig inspirert av *King Kong* (1933) og i utgangspunktet var planen å fremstille dinosaurene ved hjelp av den 80 år gamle stop-motion-teknikken til Willis O'Brien. Denne gangen videreutviklet og optimalisert av Phil Tippett til å inkludere motion-blur, for å gjøre bevegelsene mer realistiske. Phil Tippetts variant ble kalt for "Go-Motion"

Men, Dennis Mirren i ILM ville det annerledes. Han ønsket å forsøke på noe som aldri hadde blitt gjort før. Man hadde tidligere simulerte enkle substanser som vann, sølv og olje på datamaskiner på tidligere filmprosjekter, men aldri hadde man forsøkt å skape et levende bevegelig fotorealistisk vesen. Dette satte Dennis Mirren seg som mål å få til. Med en enkel animasjon av et dinosaurskjelett som bevegde seg, overbeviste han Steven Spielberg om at dette var måten å få dinosaurene til å bevege seg på. Dette resulterte i en film med fotorealistiske dinosaurer man aldri før hadde sett maken til. Man oppdaget virkelig

potensialet til kraften i datamaskiner og siden den gang har teknikken og realismen blitt bedre og bedre. (Scultz, John,1995)

Tolv år senere i 2005 kom den hittil siste versjonen av *King Kong* ut. Denne gang med Peter Jackson bak spakene. Mens *Jurassic Park* hadde rundt 50 bilder med spesial effekter produsert på datamaskin, hadde *King Kong* (2005) hele 2400 forskjellige bilder. Dette overgår mange andre nyere filmer som blir ansett for å være veldig VFX-tunge. Til og med *Avatar* (2009) er *King Kong* (2005) underlegen når det kommer til antall spesialeffekt-bilder. *Avatar* er en science-fiction-film som foregår på en fremmed planet, men til sammen ble det produsert ”bare” 1800 fotorealistiske VFX-bilder til filmen. Med andre ord har Peter Jackson hevet lista betraktelig fra de to foregående *King Kong*-filmene i denne avhandlingen. Som jeg skal se nærmere på senere, så er det mange interessante eksempler på hvordan Peter Jackson konkret har forsøkt å bringe Merian C. Coopers versjon til live, men med dagens teknologi.

Kapittel 2: Spesialeffekter og sympatistrukturen

Hva skal til for at publikum tror på spesialeffektene? Det er et spørsmål jeg skal ta for meg i dette kapitlet. Spesialeffekter har blitt laget siden filmens barndom, men av veldig varierende kvalitet. Har man som publikum en evne til å tilpasse seg de tekniske forutsetningene til en film? Kan det tenkes at publikum ble like overbevist og fascinert over synet av King Kong i 1933 som de ble i 2005?

Som tidligere nevnt skriver Dan North om spesialeffektene i boken *Special Effects: New histories, theories, contexts* (2015:7-8). Her forklarer han at spesialeffektene er mer enn visuell kunst og fortellerteknikk. Det har en merverdi som er uvurderlig for filmselskapene og som de er og alltid har vært veldig klar over. Michele Piersons synspunkt i *Special Effects: Still in search in wonder* (2002) kan underbygge Norths diskusjon rundt spesialeffektene posisjon. Som Pierson påpeker hadde filmmagasinet *Photon* en spørreundersøkelse blant sine lesere i 1976. Der ble leserne spurt hvor mye tid og penger de bruker på hobbyene sine. Svarene varierte fra moderate mengder penger, helt til i overkant av 1000 dollar. Da er det også interessant å bemerke seg at i den samme undersøkelsen da leserne ble spurt om bakgrunnen til sin interesse for spesialeffekter (da henholdsvis i filmen *Judge Dredd* (1995), var svaret ofte at interessen artet seg som undring og nysgjerrighet rundt hvordan spesialeffektene ble laget. Da deltakerne i undersøkelsen ble spurt hva som var deres favoritt sjangerfilm, var svaret klart oftest *King Kong* (1933) (Pierson, Michele 2002, s.67-69). Filmen var altså fortsatt blandt folks favoritter hele 43 år etter premieren. Ut ifra dette kan vi begynne å forstå konturene av merverdien som ligger i spesialeffekter. Pierson påpeker også at spesialeffekter til og med kan være et objekt for vitenskapelig nysgjerrighet, eller bli satt pris på estetisk sett, i sin enkleste form som kunst. Hun nevner også at ettersom spesialeffektene har blitt mer intrikate og spektakulære, så har interessen for dem vokst. Hun trekker spesielt frem 90-tallet og inntoget av datagenererte spesialeffekter.

Mis-en-scené

David Bordwell og Kristin Thompson bidrar med et viktig poeng som styrker mitt argument om at det er mer enn graden av overbevisende teknisk godt gjennomførte effekter som spiller inn på seerens evne til å leve seg inn i filmuniverset. I boken *film art – an introduction* (2008, s-112-114), drøfter de betydningen av mis-en-scené og realisme. Mis-en-scené omfatter alt som foregår foran kamera; setting, kostyme, karakter typer, set-design, lys og spesialeffekter eksempelvis. Begrepet betyr ”putting in to the scene” – plassere ting i scenen. Begrepet er, som Bordwell og Thompson påpeker relevant når man diskuterer hva som er realisme, fordi realismen i en film blir definert utifra hva slags mis-en-scené filmen eller scenen(e) består av. Det er som de diskuterer en vanlig misforståelse og dømme mis-en-scené utifra hvor realistisk det fremstår, men som Bordwell og Thompson skriver, så har mis-en-scené makten til å redefinere hva som er realisme. De mener det er problematisk å forholde seg til realisme som en fast standard. Realisme varierer over tid, kulturer og mellom individer. Mis-en-scené setter realismen i kontekst og definerer hva som skal ansees som realistisk i en hver film. Hvis man som filmskaper tar kontroll over alle aspekt av mis-en-scené, så kan man i følge Bordwell og Thompson selv definerer hva som skal fremstå som realistisk i filmens univers.

Om man påstår at spesialeffektene har blitt mer intrikate og spektakulere, så kan man argumentere med at setningen impliserer at spesialeffekter ikke var så intrikate og spektakulære før i tiden. Fra standpunktet til en som har sett og opplevd nivået på dagens spesialeffekter så kan man godt foreslå at påstanden stemmer. Men, det man må ta høyde for er hvorvidt spesialeffektene ble ansett som intrikate og spektakulære i sin samtid. Jeg vil se nærmere på tidsskrifter og anmeldelser som ble utgitt i samtiden for å blant annet kunne svare på dette spørsmålet i kapittel 4.

Men, tanken om at spesialeffektene oppfattes forskjellig ut ifra konteksten de blir opplevd gjør at man må se etter andre faktorer som spiller inn på tilskuerens opplevelse av effekten. Det kan ikke utelukkende være at effektens tekniske kvalitet alene er utslagsgivende for hvordan tilskueren opplever og engasjerer seg i filmen.

For å forklare oss dette på en vitenskapelig metode har professor Murray Smith forsøkt å forklare hvordan tilskueren skaper en relasjon og bånd til karakterene og objektene hun ser på lerretet.

Murray Smith og sympatiststrukturen

Smith diskuterer hvordan folk forholder seg til film når de sitter i en kinosal. Han drøfter grunnene til at folk føler skrekk, glede eller for eksempel sorg når de ser på film. Er det fordi tilskueren forestiller seg selv i situasjonen til hovedpersonen? Eller forestiller tilskueren at han er hovedpersonen? Dette er skillet mellom asentrisk og sentrisk forestilling. Smith skiller tydelig mellom disse to måtene å forestille seg ting på. Forestiller man seg at man befinner seg i handlingen (sentrisk) eller forestiller man seg hvordan det ville vært å befinne seg i handlingen (asentrisk)?

I følge Murray Smith har man som kinopublikum vanligvis en asentrisk tilnærming til filmene man ser. Man kan bli ganske redd for det man ser på lerretet, men man velger likevel ikke å løpe ut av kinosalen. Ergo mener han at uansett hvor mye man lever seg inn i handlingen, så gjør man det fra et asentrisk standpunkt fordi man er bevisst på at man ikke befinner seg i handlingen selv.

For å forklare dette introduserer Murray Smith, sympatiststrukturen. Når man som seer sympatiserer med en karakter eller et vesen i en film så gjør man dette i tre forskjellige stadier ifølge Smith.

1. Gjennkjennelse

I dette stadiet gjenkjenner tilskueren karakteren og hennes kjennetrekke. Samtidig gjenkjenner også tilskueren at karakteren ikke er ekte, men oppdiktet. En konstruksjon. Nivå én, gjennkjennelse er således essensiell. Det er grunnlaget for resten av prosessen med karakterengasjement. Murray Smith presenterer en personmodell som skal hjelpe oss å definere en menneskelig aktør. I Nivå én av karakterengasjementet benytter vi oss av denne personmodellen for å kunne skille en person fra annet og andre i en films galleri. Som Murray Smith presiserer så er vi klar over at karakterene er kunstige og ikke noe mer enn en samling egenskaper, men vi antar at disse egenskapene stemmer med de vi finner hos mennesker i den virkelige verden.

2. Tilpasning

Tilpasning, beskriver prosessen hvor tilskuerne blir plassert i forhold til karakterene og tilgang på handlinger, tanker og hva de vet og føler.

I sammenheng med dette foreslår Smith to funksjoner som regulerer hvordan informasjon blir gitt oss eller holdt tilbake. Disse to funksjonene er henholdsvis spatio-temporal tilgang og subjektiv tilgang. Spatio-temporal tilgang omhandler tidsmessig og romlig fysisk tilgang til karakteren. Med andre ord avgjør denne funksjonen hvorvidt det narrative aspektet ved filmen begrenser seg til en enkelt karakters handlinger eller ikke. Subjektiv tilgang baseres på tilgangen vi har til karakterens tanker og subjektive liv. Sammen kontrollerer disse to funksjonene hvordan vi systematisk blir gitt kunnskap som tilskuere.

3. Troskap

Nivå tre, altså det Smith kaller *troskap*, dreier seg om hvordan publikum vurderer karakterens moral. Han understreker at det er dette som er nærmest det vi kaller ”identifisering” i dagligtalen. *Troskap* til karakterer styrkes ved at tilskueren har opplevelser eller andre forutsetninger for å forstå karakterens sinnstilstand. På bakgrunn av dette gjør tilskueren en moralsk evaluering av karakteren. Tilskueren skaper på bakgrunn av dette en moralsk struktur hvor karakterene blir organisert og rangert i et nettverk som definerer om de er moralsk troverdig og identifiserbar for tilskueren. Det skal dog også bemerkes at narasjon også har mye å si for moralsk orientering. (Smith, Murray 1995, s.81-85)

Smiths sympatiststruktur kan brukes når vi ser på hvordan effektene i *King Kong* (1933) kan ha engasjert publikum. Skal vi følge Smiths teori, så har publikum vanligvis en asentrisk tilnærming til det de ser og opplever på film. De opplever kanskje spenning eller frykt når de ser Kong ramponere New York, men likevel forholder de seg rolig i setene sine, i stedet for å løpe livredd ut av kinosalen. Altså, må det være en del av tilskuerens intellekt som er klar over at tilskueren selv ikke er utsatt for fare.

Kendall L. Walton ved University of Michigan deler mange av de samme synspunktene, men bidrar til å belyse temaet ytterligere. Han diskuterer om det en tilskuer opplever er ekte frykt eller ikke, og hvordan det arter seg. Walton understreker også at tilskueren bevisst eller underbevisst er klar over at det han ser ikke eksisterer. Etersom tilskueren vet at det han ser

ikke eksisterer, så kan han heller ikke utvise ekte frykt. Dette poengterer for Kendall, at tilskuerens situasjon er vesentlig forskjellig fra situasjonen til en person som virkelig er utsatt for livsfare.

Han underbygger så Smiths argumenter ved å foreslå at en del av tilskueren ikke tror på (disbelieves) noe som en annen del av han tror på (believes). Han sammenligner situasjonen til tilskueren, med en person som har flyskrekk. Personen er gjerne livredd for å fly, kanskje til og med bare det å sette seg i et fly, men han vet likevel at sannsynligheten for at noe skal gå galt er forsvinnende lavt og at det er tryggere å benytte fly, enn mye annen transport. Tilskueren distanserer seg fra det han egentlig vet og lever seg inn i situasjonen som tilsier at King Kong ramponerer New York. Walton diskuterer videre et tema som er veldig relevant for dette kapittelet. Hvordan kan det ha seg at når man som tilskuer ser en film eller et verk man har sett før, likevel klarer å skape seg en *suspension of disbelief*. Det at man har sett en film fra før har altså ikke noen direkte innvirkning på tilskuerens evne til å leve seg inn i, og sympatisere med en eller flere karakterer. Som Walton påpeker, så har det nok en effekt at man kjenner til verket fra før, men at i sammenheng med *suspension of disbelief*, så har det lite eller ingen betydning. Han sammenligner fenomenet med en slags lek. *Make-believe* kaller han det. Seeren blir med på en "lek" som går ut på at det hun ser liksom er ekte og at hun bevisst eller underbevisst "liksom" skal være redd. (Walton L. Kendall, 1978, s.8,9,10,11 og 25, 26 og 27)

Det vi kan trekke ut ifra dette er at tilskuerens evne til å leve seg inn i filmens situasjon og karakterer kan være meget fleksibel. Skal vi følge Smiths sympatistruktur og Waltons *make-believe*, så er tilskuersituasjonen en lek, en "kontrakt" mellom tilskueren og filmens mis-en-scéné om hva som er realistisk, skummelt, moro, farlig og lignende.

Kapittel 3. Analyse av *King Kong* (1933, 1976 og 2005)

Med, all teoriene jeg har lagt til grunn så langt, er tiden moden for å se nærmere på de tre *King Kong*-filmene som er kasus for denne avhandlingen. Spesielt synspunktene til Smith og Walton er relevant å ta med seg inn i analysen. Analysen kommer til å være delt inn i tre deler, hvor jeg i hver del fokuserer på forskjellige aspekter ved de tre filmene. I første del av analysen vil jeg ta for meg fremstillingen av Kong i de tre filmene. Der vil jeg for å spisse det inn og konkretisere analysen, forholde meg til et lite utdrag scener fra filmene, som har visse likehetstrekk og derfor spesielt lar seg sammenligne og analysere. I andre del vil jeg ta for meg handlingen. Hva er forskjellig i de tre filmene og hvordan kan det knyttes til spesialeffekt-teknologi som var tilgjengelig for filmskaperne i de forskjellige periodene. Til slutt, i tredje del av analysen vil jeg se på hvordan filmene passer inn i sin samtid.

***King Kong* (1933)**

Med fremstillingen av *King Kong* mener jeg altså fremstillingen av kjempegorillaen som står i sentrum for denne film-franchisen. Et interessant punkt i studie av spesialeffektene i de tre *King Kong*-filmene er å se på hva slags forhold som skapes mellom publikum og Kong. Var det mulig (eller i det hele tatt ønskelig) å kommunisere Kongs følelser til publikum med teknikkene som ble brukt i 1933?

Så hva slags forhold får man til Kong i *King Kong* (1933)? Kong blir tidlig omtalt i filmen som en mystisk skapning og filmen tar seg tid til å bygge opp spenning rundt dette ukjente dyret. Det tar ca 40 minutter før vi blir introdusert for Kong for aller første gang. Da kommer han frem fra gjemmestedet sitt for å innkreve offergaven han har blitt skjenket av de innfødte på øya. Nemlig den bortførte Ann Darrow. Kong tar med seg Ann Darrow og går tilbake inn i skogen der han kommer fra. Fra dette punktet blir Kong jaktet på av menneskene, som med John Driscoll i spissen selvfølgelig vil redde Ann.

Alle tre filmene er like i at en vakker ung kvinne blir kidnappet av urinvånere på øye og deretter ofret til Kong. Og det er fra og med dette punktet at det er mulig å observere

interessante fenomener i filmene som lar seg analysere ved hjelp av Smith og Waltons satt i lys av spesialeffekter.

Sådan har jeg valgt ut tre scener som belyser forholdet mellom Kong og Ann (Dawn i 1976-versjonen). Det alle tre filmene har til felles er at så snart Kong har fått med seg Ann/Dawn til sitt tilholdsted, under tomanns-hånd, så bygges relasjonene deres opp igjennom scener for Kong interagerer med Ann/Dawn på forskjellige måter og de blir "kjent". Disse scenene er i flere av filmene delt opp i segmenter på grunn av kryssklipping, så teknisk sett er de ikke enkeltscener, men jeg omtaler de likevel som enkeltscener da de i bunn og grunn er oppdelte enkeltscener. Scenene kjennetegnes ved at Kong gjerne holder Ann/Dawn i handa og betrakter henne, tar på henne og til og med i noen av filmene kler av henne. I 2005-versjonen står Ann imidlertid stort sett på bakken foran Kong og er mer selvstendig.

Som Cynthia Erb (2009:211) diskuterer, så fremstår *King Kong* (2005) som mye mer fokusert på følelser og melankoli. Mange kritikere hevder at det fins en rekke rasistiske og sexistiske undertoner i originalen. I 2005-versjonen er derimot disse undertonene byttet ut og fremstilt på en mer tidsriktig måte (til tross for at historien ellers er identisk). Erb argumenterer med at fra 1933 til 2005-versjonen så har det skjedd et skifte fra fokus på horror og skremsel til følelser og melankoli. Dette forklarer i såfall hvorfor man kan få et inntrykk av at man får større tilgang til Kong i 2005-utgaven. Dette blir spesielt tydelig når Erb understreker at Peter Jackson er kjent for å spille mye på melankoli og følelser i sine filmer. Kong har tilsynelatende gått fra å være en seksualisert skapning til å være en melankolsk helt vi synes synd på. La oss se nærmere på hvordan denne forvandlingen har skjedd.

I *King Kong* (1933) får vi ikke en skikkelig interaksjons-scené mellom Kong og Ann før det har gått 68 minutter av filmen. Dette skyldes at Kong bruker langt tid å på jakte på Carl Dunham og hans mannskap. Ann på sin side har derimot stort sett fylt ut rollen som en hjelpeløs kvinne i desperat trang etter hjelp fra noen. En "*damsel in distress*".

Ann er fortsatt like livredd etter nesten å blitt spist av både en dinosaur og en slange for deretter å bli reddet av Kong begge gangene. Kong tar henne med til en fjellhulle hvor han setter henne ned, før han begynner å brøle mot kamera som om han befester sitt territorie. Når Ann innser at hun er i ferd med å bli plukket opp igjen, spiller hun død. Men, det hjelper lite. I et toskudd ser vi Kong som plukker klær av Ann. Ann spiller fortsatt død og henger med

hodet bakover slik at vi ikke ser at det er en dukke som er substitutt for skuespillerinne Fay Wray.

Å bruke Smiths sympatistruktur her, er interessant fordi det gir en mulig forklaring på hvordan sympati og realisme henger sammen i relasjon til spesialeffekter.

Innledningsvis begynte jeg med Merian C. Cooper sitat; "*If you want to make an unbelievable thing believable, make it distant, difficult and dangerous*".

Dette sitatet er et fint bilde på hvilken grad av *gjennkjennelse* vi blir gitt Kong i denne scenen og filmen forøvrig. Smith mente at utsnitt av type "*point of view*" gav den beste subjektive tilgangen til en karakter og er beste forutsetning for å skape sympati til en karakter. Men, som Merian C. Cooper antyder, så er han ikke ute etter å skape sympati for Kong. Utsnittene består stort sett av halvtotale av Kong som holder Anne. I denne scenen er det dog étt utsnitt som kan minne om et POV. Bildet er et halvnært utsnitt på handa til Kong, som Ann sitter i. Blikkretningen til Ann når hun møter Kongs blick avslører imidlertid at Kongs øyne er langt over kamera og at utsnittet er av altseende sort. Dette forsterker effekten med at Kong er en "fjern" skummel og mystisk skapning.

Tidligere i filmen når vi har sett Kong, har vi også blitt vist nærbilder av ansiktet hans, med et ganske skummelt og ekkelt smil hvor han viser tenner. Noen av disse nærbildene har nær sagt en seksuell undertone som om han sikler på grunn av synet av Ann. 1933-versjonen har fått kritikk for å ha rasistiske og seksuelle undertoner. Det poenget kommer også godt frem i den akutte scenen. For det første er Ann en dame som må reddes fra uhyret, hun er ikke selvstendig og fremstår som et sexobjekt. Både i måten hun beveger seg på, hylar og snakker. Samtidig når Kong pirker borti henne med fingrene, og river av henne klærne underbygges dette i musikken. Under sekvensen er det nesten ikke noe musikk, en slags *tension*. Men, hver gang Kong rører henne med fingeren, lager bassinstrumentene en "pirrende" lyd. Det at musikken underbygger at Kong tar på Ann, kan tolkes som en slags tilgang til Kongs subjektive tanker. At han blir pirret, men jeg foreslår en annen tolkning av musikkbruken her.

I den aktuelle scenen fra *King Kong* (1933), har kameraet en voyeuristisk tilnærming til det som skjer. Kameraet observerer hendelsene i scenen fra et objektivt og samtidig lite diskret standpunkt. Kameraet kan også sies å simulere den mannlige tilskuerens blick. Samtidig som

kameraet observerer Kong og spesielt Ann på en voyeuristisk måte, så fungerer det også som en drivkraft for den mannlige tilskuerens blikk.

Altså, kameraets funksjon er å tilfredstille den mannlige tilskueren, men da kan det også tenkes at det er andre virkemidler som er til stede for å tilfredsstille den mannlige tilskuerens fetichistiske tilnærming til Ann. Det er i denne sammenhengen jeg tenker på musikkbruket. Musikken er altså ganske stille, rolig og ventende, men i tilfellene hvor Kong tar på Ann med fingeren så skjer det ting i musikken. Som for å pirre og fremheve tilskuerens voyeuristiske opplevelse av filmen.

Med dette i bakhånd kan man argumentere med at vi *gjennkjenner* Kong som et stort, skummelt og utilnærmelig monster. Samtidig fungerer han som en legemliggjøring av tilskuerens fetichistiske tilnærming til Ann. Dette gjør at man *gjennkjenner* Ann som et objekt, en hjelpeløs kvinne i nød som må reddes. Man sympatiserer altså med Ann, men man når det kommer til Smiths andre punkt, så foregår *tilpasningen* slik at vi ikke kommer så nært emosjonelt på hverken Kong eller Ann. Alt vi vet og føler på er at det er synd på Ann som er fanget av Kong og må reddes. Kong kan gjerne oppfattes som skummel, dyrisk og uberegnelig. Trekker vi inn spesialeffektene i argumentasjonen kan vi få et inntrykk av hvordan spesialeffektene kan oppleves. Disse sekvensene i filmen, hvor Kong holder Ann og "leker" med henne, er også en av få sekvenser hvor det brukes andre elementer enn den stop-motion-animerte åpen.

Vi får i noen få tilfeller se nærbilde av Kongs ansikt når han ser på Ann. Skal man til tross for det litt stive ansiktet, prøve å tolke hvilke følelser han viser, så underbygger uttrykket han har, den seksuelle undertonen og det usympatiske, dyriske inntrykket man får av Kong. Men, så er spørsmålet om vi *gjennkjenner* Kong som den karakteren han fremstilles som, på tross av eller på grunn av spesialeffektene og hvordan de er brukt. Skal vi trekke inn Waltons make-believe her, så inngår seeren en "kontrakt" med filmuniverset om at i denne "leken" er Kong et stort farlig vesen som skal fryktes. Skuespillernes reaksjoner på kong forteller at han skal fryktes og er stor, skummel og mystisk. Det er imidlertid ikke alltid at en skuespillers reaksjoner sådan er troverdig og samsvarer med filmens mis-en-scené. Da vil man ikke kunne overføre de samme reaksjonene til tilskueren. Når det kommer til spesialeffektene, deres

troverdighet og rolle i tilskuerens innlevelse, så kan det forstås slik at kvaliteten på effektene ikke er det viktigste aspektet, det er derimot hvordan filmen har bygget inn effektene i filmens univers, altså mis-en-scéné.

Skal vi imidlertid tro Merian C. Cooper når han sa : *“If you want to make an unbelievable thing believable, make it distant, difficult and dangerous”* (Cinefex #5:42), så kan hvordan man benytter spesialeffekter likevel ha en betydning. Ved å stadfeste at for å gjøre noe utrolig til noe troverdig må man gjøre det fjernt, vanskelig og farlig, så understreker Cooper faktorer som kan underbygge mine argumenter om hvordan Smiths sympatiststruktur kan brukes for å analysere troverdighet i spesialeffekter. Coopers utspill trenger ikke nødvendigvis overføres direkte til spesialeffektene, men hvordan karakterene blir lagt frem, sett i lys av Smiths sympatiststruktur. King Kong, som er en karakter, utelukkende basert på spesialeffekter blir av denne grunn presentert på en distansert måte for publikum.

Coopers utsagn kan sees i sammenheng med alle punktene i Smiths sympatiststruktur. 1. Vi *gjennkjenner* Kong som en mystisk, dyrisk og farlig skapning, som det er farlig å stå ovenfor. Vi *gjennkjenner* Kong som en kjempegorilla, selv om vi både bevisst og underbevisst i større eller mindre grad er klar over at Kong ikke er ekte. (derav “dangerous”) 2. Kvaliteten på effektene kan være med å avgjøre gjennkjennelsesprosessen, men ved å plassere Kong på en armlengdes avstand (“distant”) for publikum, er det lettere å “kjøpe” at Kong er en farlig kjempeape. Kong fremstår som utilgjengelig og vanskelig å tolke eller forstå seg på. Ved å begrense tilgangen til Kong, er det lettere å la tilskuerene “gjenkjenne” Kong på den måten som er ønskelig. Det er vanskelig å lage en troverdig *tilpasning* hvis spesialeffektene ikke har troverdighet i filmens kontekst. 3. *Troskap*. Her dreier det seg som sagt om hvordan tilskueren vurderer og organiserer karakterene i et moralsk nettverk, det er da innlysende at når de to øvrige punktene er løst slik de er i *King Kong* (1933) så vil tilskueren vurdere Kong som farlig (“dangerous”) og dermed ikke sympatisere med han. Det som derimot kan tenkes her, er at Kong i forbindelse med de seksuelle undertonene fungerer som en forlengelse av tilskuerens underbevisste seksuelle lyster og at tilskueren sånn sett får et distansert voyeuristisk forhold til Kong.

King Kong (1976)

60 og 70-tallet var en turbulent periode for populærkulturell hollywoodfilm. Hollywood prøvde hardt å utkonkurere tv-underholdningen som tok mer og mer over markedet. Dette førte til en rekke fiansielle fiaskoer, noe som igjen førte til vanskelige og trange tider for den amerikanske film-industrien. Samtidig var verden herjet av en rekke konflikter. Den kalde krigen, vitenamkrigen, og andre konflikter i den tredje verden er eksempler på dette. Verden var i ubalanse og i kjølevannet av alt dette, ble også amerikansk filmproduksjon influert. Populærfilmen ble raskt politisert og sosial-realisme ble mer vanlig, gjerne inspirert av italiensk neorealisme (Bordwell, 2002:510)

Som vi skal se, så er også *King Kong* (1976) merket av skiftet som skjedde i Hollywood fra 60-tallet og frem til slutten av 70-tallet. Der 1933-versjonen baserer seg mer på horror og 2005-versjonen på melankoli, så ser 1976-versjonen ut til å legge seg en plass imellom. Filmen viderefører det noen vil kalle rasistiske og seksuelle undertoner, men samtidig ser filmen også ut til å ha sosial-realistiske tilnærminger. Det er mulig å spore samfunnskritiske undertoner i filmen. Filmen har samfunnskritiske undertoner fordi den stadig omhandler hvordan mennesket inntar natur og dyreliv uten respekt. For det første så problematiserer filmen oljeindustri og setter olje-arbeiderne i et dårlig lys. På 70-tallet var USA preget av en energikrise og filmen reflekterer dette. Mannskapet på oljetankeren er tilsynelatende kun ute etter penger og bryr seg ikke noe om skaden de gjør på dyr og natur. Kong kontekstualiseres som en uutnyttet naturressurs. Når Kong tilslutt settes i fangenskap og taes med til New York, så blir det også igjennom flere sekvenser i filmen mulig å tolke seg frem til budskap som omhandler dyr i fangenskap og dyremishandling. Betydningen og symbolismen blir ganske tydelig når han fraktes tilbake til fastlandt i tankrommet på en oljetanker. Der han ble presentert i 1933-versjonen som "the eight wonder of the world" blir han i denne filmen fremstilt som en reklame for oljeselskapet.

76-versjonen skiller seg litt fra de to andre filmene når det kommer til handling. Filmen foregår på 70-tallet og begynner på en oljetanker som er på utkikk etter et nytt oljefelt. Man får raskt inntrykk av at besetningen på båten består av en gjeng naive og pengegriske folk, med Captain Ross i spissen. De har også fått tak på et mystisk kart som skal føre dem til en øy mennesket aldri har satt sin fot på. Dit vil de i håp om å finne en utømmelig kilde med olje.

For å hoppe litt frem i handlingen så blir Jessica Langes karakter Dwan også ofret til Kong. 53 minutter ut i filmen får vi se Kong for første gang. Kong tar Dwan med ut i jungelen. I denne sammenhengen får vi se flere sekvenser hvor Kong og Dawn interagerer. Jeg kommer til å bruke disse som eksempler fra 1976-versjonen. Flere ting skiller disse sekvensene fra de tilsvarende i 33-versjonen. Den viktigste forskjellen er at det er mulig å se et forhold oppstå mellom Kong og Dawn. Men, som vi skal se, blir forholdet halvhjertet og ikke så lett å forstå seg på. En annen forskjell det er lett å legge merke til er at vi blir *tilpasset* til Kong på en annen måte enn i 33-versjonen, og dermed skaper vi en annen type *troskap* til han. Noe som igjen kan endre troverdigheten til Kong.

I tillegg er det flere og lengere sekvenser tilegnet formålet med å skape en relasjon mellom Dwan og Kong. Man kan merke en utvikling på forholdet dem i mellom. Først er Kong veldig forsiktig og utprøvende. Dwan er selvfølgelig redd, hyler og bråker mye. På et punkt etter én time og fire minutt av filmen, blir Dawn lei og sutrete når Kong plukker henne opp. Hun bryter ut i en sint, anklagende tone "you got damn chauvenist pig ape!". Tar vi utgangspunkt i at hun med sjovinist, mener mannssjovinist, så kan dette utsagnet tolkes som et spark til originalen fra 1933, som nevnt har den blitt anklaget for å ha seksuelle undertoner i disfavør den kvinnelige hovedrollen Fay Wray. Jeg foreslår at man *gjennkjenner* Dwan som selvstendig kvinnelig karakter i større grad enn i originalen. Hun fremstilles imidlertid likevel som et vakkert sexobjekt som ikke bare Kong har lyst på, men også mannskapet på oljetankeren. Hun er heller ikke selvstendig nok til å komme seg ut av fangenskap selv, men må i likhet med Fay Wrays Ann Darrow, reddes av menn.

Måten vi presenteres for Kong innledningsvis, gir inntrykk av at at han er et stort, skummelt monster. Forskjellen fra den originale filmen, er at vi ved flere tilfeller får tilgang til Kongs subjektive synsvinkel, hans point of view, POV. Når han holder Ann i handa si, ser vi rett ned på henne og hun ser rett inn i kameraet, som om både vi som seer iakttar Kong, og Kong selv gjør det. Vi iakttar det som skjer igjennom kameraets posisjon og Kongs blikk, noe som også er overførbart på tilskuerens blikk. Et godt eksempel på male gaze.

Murray Smith forklarer i sammenheng med sympatistrukturen, at de tre forskjellige nivåene i forbindelse med sympati, gjerne kan jobbe sammen og overlappe hverandre. Som eksempel forklarer han at man kan bli subjektivt *tilpasset* til en karakter (f.eks igjennom *point of view*), som vi samtidig anser som moralsk forkastelig (Smith, 1995:95). Ettersom Kong innledningsvis *gjennkjenner* Kong som noe, skummelt, mystisk og farlig, blir vi altså subjektivt tilpasset til noen vi ikke identifiserer oss med moralsk sett. Her blir altså tilskueren med disse bildene plassert på linje med Kong.

Det kan påpekes at dette er en interessant utvikling når Merian C. Cooper påpekte at for å gjøre noe utrolig, troverdig, så må man distansere seg fra det og gjøre det mystisk og utilgjengelig. Tilsynelatende har regissør John Guillermin valgt å gjøre det motsatte, gi oss mer tilgang til Kong. Dette til tross for at spesialeffektene har sine svakheter. Til tider er det veldig åpenbart at Kong består av en mann i en gorilladrakt. Gorillaer har en helt annen type beinbygning og mye lengere rygg enn mennesker, så det er lett å *gjennkjenne* menneskeformen på drakten.

Etter at Dawn har utbruddet mot Kong, som beskrevet over, blir hun redd for å gått for langt, så hun skifter til en sensuell tone og sier "nice ape, you nice beautiful ape" imens hun stryker han sensuelt på hånda. Fra dette punktet begynner relasjonen deres å endre seg. Dawn blir et objekt for Kong, som ikke kan annet enn å spille på sin egen seksualitet. Kong tar henne med til en foss, hvor noen veldig ekspillette scener utspiller seg.

Dwan har nettopp falt i en sølepytt i et forsøk på å løpe fra Kong. Kjempegorillaen viser da tegn til mykere sider ved å ta henne med til en foss hvor hun kan skylle seg selv. Det er i seg selv ikke så lett å skjønne at det er dette Kong forsøker på, fordi det går rett fra en scene hvor han fremstår som amper. Musikken underbygger likevel handlingen, ved å være ydylisk og avslappende. Kong tørker henne så ved å blåse luft på henne. Hun reagerer ved å vrikke å vri på kroppen sin sensuelt, imens hun stønner som om de har en sensuell interaksjon. En kamerakjøring begynner på Kongs *point of view* og kjører inn mot Dwan som stønner. Veldig tydelig eksempel på *male gaze*. I henhold til *Male Gaze* har ikke kvinnen mulighet til å returnere blikket, og har ikke noe annet valg enn å bli sett på og iaktatt.

Deretter klippes det til et nærbilde av Kong, som reagerer på det han ser. Han får store øyne og ser nesten opphisset ut.

I henhold til Murrays sympatistruktur er *tilpasningen* nå mye mer eksplisitt og seksuelt betonet. Som tilskuer lærer man da at Kong har seksuelle lyster ovenfor Dwan. Med andre ord kan man si at her er ikke mis-en-scené konsekvent nok og det går utover troverdigheten til Kong som karakter og dermed også spesialeffektene han er fremstilt med. Vi lærer og *gjennkjenner* at Kong er en kjempegorilla som lever ute i det fri på en mystisk øy, vi får tilgang til hans subjektivitet igjennom blandt annet *point of view*. Vi får også delvis tilgang til å se hva han føler igjennom spatio-temporal tilpasning. Imidlertid er den noe begrenset fordi gorillamasken er ganske stiv, men det er også mulig å forstå hans sinnsstemning igjennom musikk, lyd og lys. Der *point of view* innledningsvis ble brukt for å skjule hvem som befinner seg bak blikket, blir det i fossescenen brukt til å gi tilskueren subjektiv tilgang til Kongs seksualitet. Det kan argumenteres med at sekvensen ikke underbygger filmens mis-en-scené, men jobber imot den. For selv om disse sekvensene har kraftige seksuelle undertoner, så handler ikke resten av filmen mye om deres seskuelle forhold. I stedet får Dwan tilsynelatende i løpet av filmen, sympati for Kong. Det moralske nettverket man utvikler i henhold til Smiths teorier, skiller moralsk gode karakterer fra moralsk forkastelige. Kapteinen på oljetankeren og Jeff Briges karakter Jack Prescott er eksempler på slike motsetninger. Problemet oppstår når karakterenes interaksjoner og reaksjoner gir oss motstridende informasjon. Dwan har så langt gått fra å være livredd, til å bli seksuelt opphisset av samme karakter, for så å bli redd igjen. Når Kong tilslutt er fanget og innestengt i et tankrom på oljetankeren, får Dwan beskjed om at hun skal ha hovedrollen i et show hvor Kong skal vises frem. Hun blir veldig glad for det, men samtidig viser hun tegn til sympati med Kong. Hvor den sympatien kommer fra er ikke nødvendigvis så lett å forklare, men det kan ha utspring i filmens sosial-realistiske røtter. Man kan anta en kritisk undertone på det faktum at Kong er et utrydningstruet dyr, som blir tatt ut av sitt eget habitat fordi noen skal tjene pengene sine.

Avslutningsvis er det også verdt å bemerke seg at filmskaperne har benyttet seg en annen type teknologi enn i originalen. Kong fremstilles som sagt, av en mann i en gorilla-drakt. Det ble også bygget en tolv meter høy mekanisk gorilla, som også kunne brukes for å fremstille Kong i fullskala på sett. Problemet var bare det at den mekaniske gorillaen var så vanskelig å kontrollere at den bare ble brukt i én scene. Et interessant poeng, ettersom et lignende problem oppsto under innspillingen av *Jaws*(1975), året før. Én stor mekanisk hvithai ble

konstruert til filmen, men filmskaperne innså under innspillingen at den var så stor og vanskelig å kontrollere, samtidig som den rustet og generelt var uhåndterlig, at de bare fikk brukt den i én scene. Det filmskaperne av *Jaws* derimot valgte å gjøre, var å akkurat som Merian C. Cooper, putte hvithaien på en armlengdes avstand, gjøre den mystisk og utilgjengelig. Man ser generelt lite av haien iløpet av filmen. I stedet er det musikken til John Williams som blir etablert nærmest som et symbol på at hvithaien nærmer seg. I *King Kong* (1976) har de derimot trosset tekniske utfordringer med å fremstille kjempegorillaen og Coopers teori om hvordan å gjøre utrolige ting troverdige. De beveger seg rett og slett i motsatt retning og går nærmere inn på Kong som subjekt enn i originalen. Det kan imidlertid se ut som skaperne har inngått et kompromis for å få til dette med teknologien de har valgt. Foruten en litt "stiv" monsterslange som Kong sloss med, er det ingen andre overnaturlige vesener tilstede på øya. Dette til forskjell fra de to andre filmene. Det kan virke som om skaperne har valgt å gjøre det slik, samt endre noe på historien for å gjøre filmen mer gjennomførbar med den teknologien de har valgt. Selv om første del av filmen utspiller seg på en annen måte enn i de to andre filmene i denne avhandlingen, så kan det virke som om 76-versjonen mot slutten likevel går over til å bruke plotmessige elementer i siste halvdel av filmen. Kong vises frem på et stort show i New York. Det går galt, han rømmer og klatrer opp på en skyskraper, hvor han så blir skutt ned. Det som da er interessant å merke seg er at spesialeffektene fremstår som mer troverdige i filmens første del. I filmens siste del mister spesialeffektene mer og mer troverdighet. Jeg vil påstå at det er to grunner til dette. For det første har skaperne valgt en teknikk som kan sies å være tungvindt og uhåndterlig, med store mekaniske roboter og armer. For det andre har skaperne trosset Merian C. Coopers innspill på hvordan man gjør overnaturlige ting troverdig, altså gjennom distanse og mystikk. Skaperne slipper oss til tider ganske tett innpå Kong, hva gjelder *gjennkjennelse*, *tilpasning* og *troskap*, men de lykkes ikke å etablere en troverdig karakter med troverdig motivasjon og følelsesliv. Da fremstår spesialeffektene som det de er i sin enkleste form, nettopp effekter.

***King Kong* (2005)**

I *King Kong* (2005) er det flere liknende sekvenser hvor kong interagerer med Ann Darrow. Det er også passasjer som kan minne om to-veis kommunikasjon, til forskjell fra tidligere. Før

så har enten Kong gjort og uttrykt det som driver han (seksuell tiltrekning til Ann, Dwan), eller så har henholdsvis Dwan, snakket tilbake til Kong uten å få noe respons, men mer for egen trøst.

Ettersom Kong i 2005 er fremstilt med dataanimasjon er det mye nytt å legge merke til. I denne filmen er det tydelig at Kong etter hvert får et slags primitivt kjærlighetsforhold til Ann. Ikke seksuelt nødvendigvis, men kjærlighet. Skjønnheten og udyret.

Det som også da fremstår annerledes i 2005-utgaven, er at Ann har et mye mer dyptfølende forhold til Kong. For nettopp det at vi blir gitt mer tilgang til Kongs følelsesliv, gjør at man som publikum sympatiserer mer med Kong. Ann, som er filmens hovedperson projiserer denne sympatien. Selv om hun er redd for Kong, så begynner hun på et punkt å forstå han. Som følge av dette blir hun oppgitt og trist når hun ser hvordan de behandler Kong fangenskap.

Når hun får høre at Kong har rømt fra visningssalen så oppsøker hun Kong aktivt og blir tatt med opp til toppen av Empire state. Når Kong blir skutt gjentatte ganger for å tilslutt falle død om, blir hun veldig opprørt og lei seg. Tydelig knyttet til dyret.

Dette er veldig tydelig og har latt seg gjøre fordi det har blitt mulig å fremstille Kong med mye større detaljer og finesse enn det var før. Dette påpekes også av Erb (2009:232). Erb sier at en rekke sekvenser i 2005-versjonen etablerer et forhold mellom Kong og Ann. Et eksempel som Erb drar frem er scenen hvor Ann spiller død, men ikke klarer å overbevise Kong. I stedet begynner hun å fremføre sine vaudeville-dans og triks, som ser ut til å more og forundre Kong. Et annet eksempel jeg har bitt meg merke i, som kan si illustrere hvordan 2005-utgaven leker mye mer med stemning og følelser, er plassen Kong tar med seg Ann til. I 1933-versjonen tar Kong med til en mørk, skummel og kald grotte, men i 2005-versjonen blir hun tatt med til en hylle på fjellet med vakker utsikt over øya og horisonten forøvrig. Dette spilles det mye på og det er flere sekvenser hvor Kong ser lengselsfullt utover horisonten. Som om han har mistet noen og savner selskap. En forlatt helt. Teknikkene de har brukt for å animere bevegelsene til Kong i 2005 er såkaldt *motion capture*. Motion capture går ut på at skuespillern(e) har på seg nøytrale fargeløse drakter med små hvite kuler festet rundt omkring. Disse kulene reflekterer alt lys og dette lyset blir så fanget opp av kameraer plassert rundt omkring i rommet. Med informasjonen som kameraene fanger opp settes de hvite

kulene sammen til ett rutenett som viser bevegelsene til skuespilleren i stor detalj. Dette kan også gjøres på et mye mindre nivå, med ansiktsmusklene til skuespillerne. Da kan man fange opp et hvert lite uttrykk som skuespillerne former med ansiktet sitt og overføre det til Kong. Erb konkluderer da i likhet med meg, at denne teknologien gjorde det mulig å fokusere mer på Kongs ansiktuttrykk og dermed skape en mer melankolsk stemning enn i noen av de tidligere filmene.

Så la oss se på hvordan Peter Jackson har fremstilt interaksjonsscenene mellom Ann og Kong. Med Coopers sitat i bakhånd, er det som sagt tydelig at 2005-versjonen har beveget seg enda lengere i motsatt retning. Altså man kommer tettere innpå Kong og Ann. Men, det er verdt å merke seg at det ikke begynner slik. Scenen når vi får se Kong for første gang, er som i de tidligere filmene, når han henter offergaven sin. Scenen har forskjeller fra de tilsvarende i de to foregående filmene. Som med et anerkjennende “nikk” til Cooper, viser Jackson oss lite av Kong. Utsnittene er gjerne halvnære utsnitt av Kong, som bare viser deler av kroppen hans. I tillegg er han dekket med røyk/tåke, slik at vi aldri får et detaljert helfigur-bilde av han. Scenen avsluttes med et ultranært bilde på øynene til Kong, som snur seg mot Jack Blacks karakter Carl Denham, med et morskt og farlig blick. Som seer er det på dette tidspunktet naturlig å *gjennkjenne* Kong som et stort, farlig og mystisk monster. Imidlertid, som Erb påpeker, er de seksuelle og rasistiske undertonene nedtonet, om ikke helt borte. Dette i bytte mot Jacksons følelsesladede og melankolske fortellerstil og vi skal se at forholdet mellom Kong og Ann, utvikler seg.

Innledningsvis er de begge usikker på hverandre. Ann blir tatt med til et sted hvor hun ser beinrestene til mennesker som tidligere har blitt ofret til Kong. Nok et element som på dette tidspunktet bidrar til å øke inntrykket vi har fått av at Kong er et farlig monster, Ann må passe seg for. Så langt gjenkjenner vi han altså som noe ondt og farlig. Imens hun blir holdt over “gravplassen” slår hun Kong hard i handa hun blir holdt med. Kong blir så forskrekket at han slipper henne. Det som kommer frem her, som en tydelig forskjell fra tidligere, er at Ann er mye mer selvstendig. Hun “setter ned foten” og prøver å gjøre som hun vil (altså å komme seg unna).

I neste sekvens lærer vi derimot at Kong har humor og lar seg more. Der Ann i tidligere filmer har blitt holdt av Kong og ropt om hjelp, står nå Ann på bakken foran Kong. Med en vakker horisont bak seg, begynner hun å danse forsiktig og utprøvende foran Kong for å se hvordan han reagerer. Han morer seg og bestemmer seg på et punkt for at det er enda mer morsomt å dytte henne. Han gjør dette gjenntatte ganger, men så i det han skal til å dytte henne for tredje gang "setter hun ned foten" enda en gang. "NEI" roper hun høyt, imens hun slår bort handa hans. Kong blir forskrekket. Poenget her er at vi har et mye mer dynamisk forhold mellom dem, og ettersom vi lærer mer om Kongs myke sider. Det gjør også Ann og hun begynner raskt å se at det bor noe vakkert og godt i Kong.

Noen scener senere blir Ann reddet fra en rekke dinosaurer og andre kryp, av Kong. Dette fører til en vending av deres forhold og Ann følger Kong, fordi hun føler seg tilsynelatende tryggest sammen med han. Det vi så langt kan merke oss er at når det kommer til *tilpasning*, så blir vi ikke gitt noen optisk subjektiv tilgang til Kong, altså *point of view*, men gjennom handling, interaksjon med Ann og mis-en-scéné blir vi kjent med karakteren som Kong tross alt er, og det viser seg at han egentlig er ganske myk på innsiden. Han blir nesten fremstillt som en fallen helt som har hatt sine beste dager. Melankolsk sitter han i flere scener og ser tankefullt utover øya han hersker over. Uvitende om at han snart skal bli tatt fra friheten for godt.

Mot slutten av oppholdet på øya, begynner Ann å få et godt forhold til Kong. Hun ser at det er noe som plager Kong. I den siste sekvensen hvor hun interagerer med Kong på øya, sitter det igjen ved utsikten. Kong er i et melankolsk trist humør. Ann prøver å oppmuntre han ved å gjøre dansen sin igjen. Hun prøver til og med å falle. På grunn av *tilpasningens* art, at vi får innblikk i Kongs sårbarhet som ensom kjempe på den svære øya. Vi er som sagt aldri i hans blikk, optisk sett, men gjennom interaksjonen mellom Kong og Ann får vi tilgang til noen av Kongs følelser. Han er fortsatt en mystisk skapning vi ikke vet mye om, men ettersom myke sider av ham avsløres og en rekke nærbilder viser også at Kong har mange uttrykk og sinstemninger, endres vår *troskap* til han og vi begynner å sympatisere. Han får en høyere plassering i det moralske nettverket vårt. Jackson bygger en melankolsk stemning rundt Kong, i stedet for å bruke han som et horrorelement.

Spesialeffektene Jackson har hatt til rådighet har selvfølgelig vært mye anvendelig enn i de to foregående filmene og har gjort det lettere for Jackson å gjøre det han er god på, nettopp å spille på følelser og melankoli. Når Kong på slutten blir skutt på toppen av Empire State Building, ser man tydelig at Ann er lei seg. Hun gråter. Scenen er emosjonel og man føler sterk sympati for Kong, som da blir den fallne helten.

Smiths sympatistruktur kan dermed fortelle oss at vi har *gjenkjent* Kong som en ensom, men innerst inne god karakter. En fallen helt. Vi har blitt til *tilpasset* til han igjennom spatio-temporal tilgang. Vi har jevnlig vært tett innpå Kong, sammen med Ann og lært han å kjenne. Dermed har vi som tilskuer skapt *troskap* til Kong, ved å plassere han i et moralskt nettverk. Selv om han fremstår som fryktingytende ved første øyekast, så går han fra å være en "forbryter" til å bli et offer.

Jacksons spesialeffekter

Spesialeffektene har naturlig vis kommet mye lengere enn da de to første filmene ble laget. En gangske vesentlig utvikling siden 1976 og ikke minst siden 1933. 33 og 76-versjonene var blandt annet begrenset av at kameraet måtte være statisk så lenge King Kong var i bildet sammen med for eksempel Ann. Dette skyldes at så lenge noe i bildet skal mattes ut eller legges inn, så fordrer det at kameraet står helt stille slik at det ikke skjer unaturlige perspektivendringer. I 2005-versjonen har man derimot frigjort seg helt fra dette fordi de meste av effektene er dataanimert, slik at man kan endre på perspektiver så mye man vil i etterarbeidet, noe som igjen frigjør kameraet helt selv om det skal legges inn store mengder effekter. Dette betyr at etter behov så har Peter Jackson mye større frihet til å bruke kameraet slik han vill, enn sine forgjengere. Under dramatiske sekvenser kan kameraet variere frem og tilbake, selv om Kong er med i bildet. Dette skjer under en sekvens tidlig i Kongs relasjon med Ann. Kong er rasende og vugger arma si med Ann i handa, frem og tilbake. Kamera kjører rundt i en sirkel foran Kong og underbygger dramatikken. Med dette verktøye kan man legge til rette for tilskuerens *tilpasning* med enda større presisjon.

Et annet interessant punkt med Peter Jacksons *King Kong*, er at han så bevisst har hatt som målsetning og gjenskape Merian C. Coopers visjon, med de verktøyene han hadde tilgjengelig i 2005. Det er flere interessante eksempler på dette i filmen. Det første er

sekvensen når King Kong rister Carl Denham og mannskapet hans av en stor tømmerstokk som har blitt liggende over et juv, slik at mennene faller ned i juvet. Denne sekvensen ble også gjort i 1933-versjonen. Den påfølgende scenen i 2005-versjonen forgår nede i juvet hvor Carl og mannskapet blir angrepet av en rekke edderkopper. Scenen er kjent som "*the lost spider pit-sequence*" fordi det er ingen som vet om den eksisterer. Det man vet er at den eksisterer i det originale manuset, men finnes ikke i den ferdige filmen fra 1933 og ingen vet om den ble kuttet bort eller aldri filmet (Erb, 2009:284). Peter Jackson valgte dermed å gjenskape denne berømte scenen. Først laget han en rekonstruksjon, slik det ville ha sett ut i 33-versjonen, med svart/hvitt og nøyaktig samme spesialeffekter og kvalitet. Når han hadde gjort det, laget han scenen på nytt for å passe inn i sin egen nyinnspilling. At han gjorde dette vitner om at Peter Jackson la ned mye arbeid i å gjøre originalfilmen til Cooper rettferd.

Et annet interessant kasus i Peter Jacksons *King Kong*, er scenen hvor Kong beskytter Ann fra Dinosaurer. Også denne scenen er hentet fra den originale *King Kong*. Men, til forskjell fra originalen, hvor Kong sloss mot én dinosaur, så sloss Kong mot hele tre dinosaurer samtidig. Altså har Peter Jackson tatt seg friheten med å legge til to ekstra dinosaurer. Dette øker intensiteten i slosskampen mye og gjøre koreografien mye mer interessant. De sloss sammen nedover en fjellside, henger i lianer og Ann blir slengt frem og tilbake mellom dinosaurene og Kong. Dette hadde ikke vært mulig på samme måte uten fremskrittene som har skjedd siden 1933. Generelt kan man se i en større sammenheng at inntoget av dataanimasjon har gjort noe med filmformatet. Der originalen var én time og 40 minutt lang, var 76-versjonen to timer og 15 minutt lang. Jacksons versjon fra 2005 er derimot på hele tre timer og syv minutt. Med andre ord er det mulig å se et mønster i hvordan tilgjengeligheten og effektiviteten i produksjonen av spesialeffektene påvirker lengden på filmen. Tre filmer er ikke nok til å fatte en konklusjon, men det er mulig å se en interessant sammenheng her. Har spesialeffektene utvannet handlingen?

Kristin Thomson peker på en faktor som kan være interessant å ta med i denne diskusjonen. I en artikkel hun har delt på bloggen David Borwell drifter, diskuterer hun hvordan spesialeffekter brukes i moderne filmer kontra eldre filmer. (Thompson, Kristin/David Borwells website on cinema, 2013)

Hun ser en tendens hvor spesialeffektene har gått fra å være et verktøy for å fortelle en historie til å bli historien i seg selv. Filmen er ikke så ofte attraksjonen i seg selv lengere. I stedet er det spesialeffektene som brukes i store mengder for å trekke publikum til kinoene. Bordwell trekker frem noen eksempler for å understreke dette. En av disse er *Lord of the rings*-trilogien (2001-2003) av Peter Jackson, kontra *Hobbiten*-trilogien av samme regissør og produksjonsselskap. *Lord of the rings* eller *Ringenes Herre* på norsk, kom ut i en periode hvor datagenererte spesialeffekter fortsatt var relativt ungt. Det Bordwell påpeker er at her er balansen mellom CGI og praktiske effekter veldig naturlig og balansert. CGI er kun brukt for å få til ting som ikke lar seg gjøre praktisk. Men, om man hopper frem til *hobbiten*-trilogien (2012-2014) så er denne balansen veldig skjev. Nesten alt er løst digitalt og det er veldig få fysiske sett og locations som er brukt. Dette står da i veldig kontrast til *Ringenes Herre-trilogien*. Dette er en interessant og relevant bemerkning, da disse to trilogiene foregår i samme univers og er produsert av de samme filmskaperne. Bordwell spør seg selv ”*With sequel after sequel in the largest franchises already planned by the studios for years into the future, will the apparent assumption that flashy CGI is enough to attract the action-movie crowd prove wrong?*”

Skal vi stille oss bak Thompsons antakelse om at den vide oppfatning i hollywood nå til dags ser ut til å være at ”flashy CGI holder for å lokke publikum” så åpner det seg et nytt interessant argument i diskusjonen om *suspension of disbelief*.

Spesialeffektene har etter sigende, gått fra å være et virkemiddel til å bli selve salgsobjektet. Men, tross all prestisjen som legges ned i å fremstille gode spesialeffekter, så opplever ikke Thompson og en god del meningsfeller at de fremstår som mer realistiske. Dette tilsynelatende fordi historien som er bygd rundt spesialeffektene ikke lenger står like i fokus. Med andre ord klarer ikke filmens mis-en-scéné og etablere en troverdig referanse på realisme og dermed så fremstår ikke effektene som troverdig heller. Dette er som et motsatt eksempel på situasjonen med spesialeffektene i *King Kong* 1933 og det viser viktigheten og linken mellom mis-en-scéné, realisme og spesialeffekter. Der man kan diskutere i hvilken grad det er mulig tro på effektene i *King Kong* 1933 fordi spesialeffektene ikke nødvendigvis fremstår som fotorealistiske, så kan man på motsatt måte diskutere om effektene i *Transformers: Age of Extinction* (2014) fremstår som troverdige på tross av effekter som er langt mer fotorealistiske, nettopp fordi rammeverket rundt -mis-en-scéné ikke er så gjennomført.

Kapittel 4: Suspension of disbelief i samtiden:

Som jeg har argumentert, er altså de tre punktene i Smiths sympatistruktur et sentralt verktøy når det kommer til hvordan vi oppfatter, sympatiserer og tror på spesialeffektene. Som jeg har argumentert og som jeg kommer til å argumentere videre, så er spesialeffektene tekniske kvalitet og fotorealisme underordnet filmens egen evne til å stille oss som tilskuere opp mot karakteren, slik at vi *gjennkjenner* den som et individ og skaper *troskap* til den.

I denne sammenhengen er det da relevant å se på hvordan filmene ble mottatt i samtiden. Som vi skal se blir *King Kong* (1933) stort sett ansett for å ha teknisk godt gjennomførte spesialeffekter i sin samtid. Da er det interessant å se hvordan filmen som helhet ble mottatt på bakgrunn av dette og om de samme tendensene lar seg overføre til *King Kong* (1976) og *King Kong* (2005).

1933

I mai utgaven av magasinet *Motion Picture* (1933) ser anmelderen ut til å ha lagt sin elsk på filmen. Spesielt på grunn av spesial effektene kvalitet, tilsynelatende:

“KING KONG – Fantastic Thriller – Mechanical Triumph

“King Kong” two years in the making behind locked doors is the mechanical marvel of this Technocratic age. How many kinds of trickery were used in getting the breath-taking scenes of this thriller of all thrillers, we do not know, but after the first glimpse of King Kong, the giant ape, fifteen times the height of a tall man, one’s imagination becomes adjusted to any slight jerkiness. The result when prehistoric monsters chase men, dwarfed to the size of insects, and the ape-king carries the heroine (Fay Wray), squirming in one monster paw, is simply awe-inspiring. “King Kong” beggars deescription. All that can be said is “You will never know the extent of what the movies can do till you’ve seen this tale of what a travel picture explorer found on an uncharted island.” Its fantastic, novel and thrilling if you catch its mood. Robert Armstrong and Bruce Cabot are the daredevil pursuers of the beast(...)”
(Motion Picture, 1933)

Som vi ser ligger anmelderens fokus i stor grad på spesialeffektene. Effektene blir omtalt som “breath taking” og “mechanical marvel”. Anmelderen sier likevel noe interessant som antyder at han ikke nødvendigvis opplevde spesialeffektene i seg selv som feilfrie. *“After the first glimpse of King Kong, the giant ape, fifteen times the height of a tall man, one’s imagination becomes adjusted to any slight jerkiness”*. Det anmelderen nærmest sier indirekte her, er at etter å ha sett Kong for første gang, så tilpasser man seg og skaper en *suspension of disbelief* med det utgangspunktet man blir presentert for i filmen. Man *gjenkjenner* Kong som en karakter på tross av *“slight jerkiness”* i spesialeffektene, fordi, vil jeg argumentere, effektene er pakket inn på en slik måte ved hjelp av *mis-en-scéné* og *tilpasning* at man ser Kong som en samling egenskaper. En av disse egenskapene vil kanskje være at han beveger seg litt hakkete og uvanlig, men han blir likefullt en karakter som er inkorporert i filmuniverset og som i kontekst av nevnte univers, fremstår som realistisk.

Tirsdag syvende mars, 1933 kom avisen *Variety* (Bige, 1933) med sin egen anmeldelse av *King Kong*. De ser ut til å ha vært litt mer avmålt og tilbakeholden, enn *Motion Picture*. Her er noen utdrag av anmeldelsen:

“That it lends itself so freely and readily to 12-cylinder exploiting is King Kong’s ace in the hole. If properly handled the picture should gather good grosses in a walk. Film appeals to the imagination and the exploitation should follow the same trend. Highly imaginative and super-goofy, yarn is mostly about a 50-foot ape who goes for a five-foot blonde. (...) Conan Doyle and his Lost World, which is the only “Kong” can be compared (...) but “Kong” is the better picture. It has the added advantage of sound, which Lost World Missed in 1925. (...) Kong surpasses anything before it in commercial film-making. The work has many flaws, but they’re overcome by the general results. The errors probably will be overlooked. It takes a couple of reels for “Kong” to be believd and until then it doesn’t grip. But after the audience becomes used to the machine-like movements and other mechanical flaws in the gigantic animals in view, and become accustomed to the phoney atmosphere, they comence to feel the power. As the story background is constantly implausible, the mechanical end must fight its own battle for audience confidence. Once won, it reaches a high pitch of

excitement and builds up to a thrill finish in which the ape almost wrecks little ol' New York. (...) There are times when the plot takes advantage of its imaginative status and goes too far. On these occasions the customers are liable to laugh in the wrong way. A most tolerant audience at the Music Hall broke down now and then, but on the whole was exceedingly kind. It seemed that while a few details were too strong to swallow, the picture as a whole, got them. (...) Fay Wray is the blonde who's chased by Kong, grabbed twice, but finally saved. It's a 96-minute screaming session for her, too much for any actress and any audience.(...)"

Det er mye å ta tak i her, men *Variety* er naturligvis også veldig opptatt av spesialeffektene og hvordan de blir mottatt. Artikkelen gir oss et interessant innblikk i hvordan effektene ble mottatt i 1933. *"It takes a couple of reels for "Kong" to be believed and until then it doesn't grip. But after the audience becomes used to the machine-like movements and other mechanical flaws in the gigantic animals in view, and become accustomed to the phoney atmosphere, they commence to feel the power."* skriver de. Dette kan fortelle oss at det tok litt tid, men at det absolutt var mulig å bli vant til standarden på effektene. *"On these occasions the customers are liable to laugh in the wrong way"* skriver *Variety* når de snakker om passasjer i filmen, hvor de mener at filmen går for langt handlingsmessig. Om ikke annet kan dette være et bra argument for hvor viktig det er å opprettholde en troverdig mis-en-scène, slik at *troskap* og *tilpasning* til karakterene. Samtidig er det interessant å notere at også *Variety* uten å si det direkte, snakker om elementer ved tilskuersituasjonen som omhandler *suspension of disbelief*. Det kan virke som om effektene *King Kong* (1933) ble oppfattet som lite troverdige i seg selv, men at samlet sett så var dette et audiovisuelt inntrykk man ikke hadde sett maken til før og som til syvende og sist virket engasjerende og spennende.

Man skal heller ikke glemme at som jeg har vært inne på tidligere i denne avhandlingen, så kom *King Kong* (1933) i lydfilmens barndom. Filmene er en av de første til å ha et utfyllt lydbilde og det er den første filmen til å ha et forhåndskomponert symfonisk lydspor til å akkompagnere filmens handling. Dette er også noe *Variety* påpeker i et annet avsnitt av artikkelen som ikke er inkludert i utdraget over. De skriver: *"It has the added advantage of sound"*. Lyd var et helt nytt verktøy som kunne brukes for å manipulere folks *tilpasning* og *troskap* til karakterene. Et verktøy som kunne brukes til å gi tilskuerne en helt ny strøm av

informasjon om karakterene, som ikke hadde vært mulig før. Det kan da tenkes at alle disse sanselige inntrykkene samlet på én gang, virket veldig imponerende på samtidens publikum og bidro til å forsterke deres *sympati* og *suspension of disbelief*.

1976

La oss holde oss til *Variety* og hoppe 43 år frem i tid, til 1976. Da kan man finne en lignende anmeldelse i *Variety*. De ser ut til å være ganske positive også denne gang.

"(...) Faithful in substantial degree, not only to the letter, but also the spirit of 1933 Merian C. Cooper-Ernest B. Schoedsack-Willis O'Brien classic for RKO. This new version neatly balances superb special effects with solid dramatic credibility. The Paramount release looks like a worldwide smash all across the audience spectrum. (...) Finally, those hoping that the off-beat sexual undertones of the original story will emerge in this swinging era in full bloom kinkiness are doomed to frustration. (in fact, the original film seems raunchier in that regard). (...) Rick Baker is acknowledged in titles for his "special contributions" to the Kong character. (...) This means that Baker did virtually all of the perfectly-matched and expertly-sized closeups, in which the beast's range of emotions emerges with telling effect. (...) The special effects, atop a technical brilliance, are humble enough not to reject an idea just because its been done. Hence, Kong's destruction of a subway-elevated train is handsomely replicated as is his finale climb to the most prominent Manhattan high-rise profile. (...) The added length is easily supported by at least three main factors: The assured boldness in holding on fine technical work, acceptance of single-feature first run policies, fleshing-out of some plot strands.(...)" (Murf/Variety, 1976)

Her blir det sagt mye interessant. Effectene omtales som "*superb*" og "*perfectly matched and expertly-sized closeups, in which the beast's range of emotions emerges with telling effect*" Spesielt sistnevnte sitat er verdt å se nærmere på. *Variety* hevder at nærbildene viser Kongs rekke av uttrykk og følelse på en engasjerende måte. For det første forteller dette ganske billedlig hvordan rett bruk av *tilpasning* kan bidra til å skape en *gjennkjennelse, troskap* og

dermed troverdighet i en karakter. Det kan se ut som om effektene blir motatt – spesielt av anmelderen – på en god måte og at de fremstår som imponerende og lett å leve seg inn i. Den samme artikkelen forklarer også at filmen gjør det meget bra økonomisk sett og at det i skrivende stund er ventet mellom 35 og 40,000,000 dollar i nettointekt. I følge filmdatabasen IMDB.com endte inntektene på 52,000,000 dollar på verdensomspennende basis. Dette forteller oss at uansett om det er på grunn av, eller på tross av spesialeffektene tekniske kvaliteter så ble filmen meget populær og sett av mange.

Det fins likevel anmeldere som ikke likte 76-versjonen like godt. New York Times er en av dem. Anmelder Vincent Canby kommer med en festlig tirade av poenger i disfavør filmen:

KING KONG – Bigger, Not better, In a Return to Screen of Crime

"When it is played as a straight adventure-fantasy, Dino De Laurentiis's \$25-million remake of "King Kong" is inoffensive, uncomplicated fun, as well as a dazzling display of what the special-effects people can do when commissioned to construct a 40-foot-tall ape who can walk, make fondling gestures, is slightly cross-eyed, and smiles a lot. (...)Especially effective are the opening sections of the film that lay out—with a respectful gravity that is truly comic—the scientific mumbo jumbo that softens us for the make-believe to come: a team of oil experts from a cartel named Petrox sets out to find a mysterious uncharted South Pacific island that is perpetually enclosed in a cloud of carbon dioxide, indicating that the earth beneath is a virtually bottomless reservoir of petroleum.

(...)The film builds well to Kong's initial appearance, after we are almost an hour into the story, when he comes clomping out of the jungle to claim his monthly sacrifice, who is not, of course, Fay Wray, but Jessica Lange, a beautiful New York model who plays a would-be actress named Dwan. Though Dwan sets Kong's heart aflame, she's more likely to set everyone else's teeth on edge.

(...)What sort, exactly, is this movie? It's a series of big, foolish but entertaining spectacle scenes, such as the natives of that uncharted Pacific island prancing around, doing pagan fertility dances that suggest 1950's Broadway musicals. It's the sight of the mighty Kong picking up Dwan in the palm of his hand and washing her off under a jungle waterfall, then fiddling curiously with her bra. It's Kong going amok in New

York City, looking for Dwan, grabbing up a subway car and rattling it like a gourd, then trudging south to the World Trade Center, where he ultimately meets his fate.

(Canby, Vincent NY Times ,1976)

Som vi ser kritiseres spesialeffektene en god del. ”*Fondling gestures, is slightly cross-eyed, and smiles a lot*” Dette utsagn underbygger min analyse av at apemaska er litt stiv og uhåndterlig. Han kritiserer også Kongs opptreden og relasjonen hans til Dwan. Han trekker også frem fossescenen som jeg brukte som eksempel i analysen. Skal vi tolke det anmelderen i New York Times sier, så opplever han ikke at filmen har en troverdig mis-en-scené. Det som også kan tolkes ut fra anmelderens ord, er at han gir uttrykk for at filmen er en samling spesialeffekter, med lite troverdig handling. Som han skriver i et annet avsnitt av anmeldelsen: ”*The real auteurs of this "King Kong" are not the producers, the director or the writer, but Carlo Rambaldi, Glen Robinson and Rick Baker, who are credited with having been responsible for designing, constructing and engineering the mechanisms.*” Utsagnet er relevant for diskusjonen Bordwell og Thompson har på bloggen sin, som omhandler spesialeffekter i hollywood-blockbusteren og som ble nevnt i kapittel 3.

2005

King Kong (2005) har langt flere og tilgjengelige kilder. Tatt i betraktning hvor ny den er, så fins det en rekke kilder og meninger om den tilgjengelig. Filmen ble generelt godt mottatt og har f. Eks en rating på 84 % på ratingsiden *rottentomatoes.com*. Den samme nettsiden samler en rekke anmeldelser og gjengir dem, samt en gjennomsnittlig konsensus fra anmelderne.

I følge denne nettsiden er konsensusen blant anmelderne som følger:

”*Featuring state-of-the-art special effects terrific performances, and a majestic sense of spectacle, Peter Jackson’s remake of King Kong is potent epic that’s faithful to the spirit of the 1933 original*” (Hentet fra: https://www.rottentomatoes.com/m/king_kong/ **05.06.16 kl 18.16**)

Vi kan også se på hver anmelders utsagn for å få et mer differensiert inntrykk:

Chicago Reader: ”*It Clocks in at over three hours, but Peter Jackson’s remake of the 1933 classic is gripping nonetheless*” (Rosenbaum, Jonathan/Chicago Reader, 2013)

TIME Magazine: "Our response to the ape's doom, once touched by authentic tragedy, is now marked by relief that this is wretchedly excessive movie is finally over" (Corliss, Richard og Schickel, Richard./ TIME Magazine 2005)

Variety: "Whats up on screen is rarely short of staggering" (McCarthy, Todd/ Variety, 2005))

Som vi ser er man generelt imponert over spesialeffektene i Peter Jacksons nyinnspilling. Det er likevel flere av anmelderne som påpeker at filmen er i lengste laget. Med over tre timers lengde er det ikke vanskelig skjønne hvor disse påstandene kommer fra. Det som likevel er interessant å merke seg om man leser igjennom flere slike anmeldelser som linkes til på *Rotten Tomatoes*, så vier ikke anmelderne like mye spalteplass til å snakke om spesialeffektene lenger, men handlingen og filmen som helhet. Kan hende dette er fordi man i 2005 er mer vant til spesialeffekter av denne standarden og at det begynner å bli "vanlig". Det er likevel et paradoks om anmelderne i senere tid fokuserer mer på handling, hvis det er slik Bordwell m. flere diskuterer. At handlingen i hollywoodblockbusteren kan ha blitt utvannet til fordel for spesialeffektene og *the spectacle*.

Kapittel 5: Konklusjon

Jeg har i denne teksten satt meg som mål å besvare spørsmålet rundt karakterengasjement og spesialeffekter. Hva slags mekanismer foregår, når publikum knytter seg til en films karakterer? Og hvordan kan dette settes i relasjon til troverdigheten til spesialeffekter? Er det spesialeffektenes tekniske kvalitet som er overordnet alt annet når det kommer til troverdighet, eller er det andre faktorer som spiller inn?

I denne avhandlingen har jeg lagt til grunn den teknologiske utviklingen av spesialeffekter som jeg gjennomgikk i kapittel én. Der tok jeg for meg de tre aktuelle epokene. 1930-tallet og 1970-tallet frem til i dag. Som jeg forklarte var *King Kong* (1933) og skaperne bak, pionerer når det kommer til filmteknologi. En rekke nye teknologier ble tatt i bruk og noen nye ble til og med utviklet til filmen. Av teknikkene i 1933, var Willis O'Briens stop-motion-teknikk den viktigste og mest sentrale teknikken for å fremstille King Kong. Utover dette ble en rekke nye matte-teknikker brukt. Teknikker som gjør det mulig å bytte ut bakgrunner.

The Dunning Process var den nye teknikken som ble brukt under innspillingen av *King Kong* (1933), hvor skuespillerne ble filmet foran en blå skjerm.

I 1976 var teknologien naturligvis kommet et godt stykke lenger. Filmene ble stort sett spilt inn på 35mm fargefilm og en ny teknikk ble nødvendig for å kunne bytte ut bakgrunner på samme måte som i 1933. En ny teknikk som innebar tolv forskjellige prosesser av filmrullen ble utviklet. Det var fortsatt blåskjerm som gjaldt, men denne gang med et tilfredstillende resultat for fargefilm.

I *King Kong* 1976 valgte skaperne å gå bort fra O'Briens *stop-motion* og konstruerte i stedet King Kong igjennom en mann med gorilladrakt, samt enorme robothender og en tolv meter fullskala robot, som de hadde problemer med å kontrollere og bare fikk brukt i én scene.

I 1977, kom George Lucas' *Star Wars* ut. I forbindelse med dette hadde Industrial Light and Magic blitt etablert. Et spesialeffekt-selskap eid av Lucas, som hadde som mål å gjøre effektene i *Star Wars*. ILM (som forkortelsen heter) skulle til slutt bli selskapet som førte til de digitale effektene inntog. Igjennom filmer som Terminator 2 og Jurassic Park viste det seg som er mulig å utrette med datamaskinen. I 2005 hadde denne teknologien kommet veldig

langt og alt lå til rette for at Peter Jackson skulle få fritt spillerom, teknisk sett, til å fullføre Merian C.Coopers visjon.

Med alt dette lagt til grunn hentet jeg så inn teoriene til Murray Smith. Smith argumenterer for en sympatistruktur som kan forklare publikums karakterengasjement. Hvilke mekanismer som oppstår når man som publikum blir knyttet til en karakter. Smiths sympatistruktur består av tre faser. *Gjennkjennelse*, *tilpasning* og *troskap*. *Gjennkjennelse* går ut på at man kjenner igjen (i større eller mindre grad) en karakter som en person med følelser og kjennetrekke man ellers ville finne igjen i folk flest. *Tilpasning* kan enten være spatio-temporalt, eller subjektiv tilgang. Det førstnevnte handler om hvor man som seer plasseres rent fysisk i handlingen. Hva får man se og oppleve. Ved subjektiv tilgang får man tilgang til karakterens subjektive følelser, tanker, synsvinkler (POV) og sinnsstemning. Deretter gjennom siste punkt *troskap* organiserer man karakterene i et moralsk nettverk etter hvem som er moralsk gode og moralsk forkastelige i henhold til tilskueren.

Kendall L.Walton underbygger Smiths teorier når han snakker om tilskuere og frykt. Walton påpeker at det ikke kan være ekte frykt ettersom tilskueren uansett forholder seg rolig i kinosalen. Med andre ord må det være en underbevisst eller bevisst del av tilskueren som vet at han ikke er utsatt for ekte fare. Walton forklarer også at tilskueren inngår en "kontrakt" med filmuniverset. En slags *make-believe* – en "lek" om det som skjer på filmen er ekte og at man liksom skal være redd.

Med Smith og Waltons teorier gikk jeg så løs på kapittel tre hvor jeg skulle analysere de tre filmene med sympatistrukturen som hovedteori lagt til grunn. Jeg så på de tre filmene i lys av Smiths teorier, satt i relasjon med spesialeffektene. For å gjennomføre dette på en ryddig måte valgte jeg identiske scener fra alle tre filmene som jeg analyserte. Til felles hadde scenene at de omhandlet relasjonen mellom Kong og Ann/Dwan. Alle inneholdt en form for interaksjon mellom de to. Vanligvis ved at Kong holder Ann/Dwan i handa si og gjør som han vil med henne. Dette fører til scener med seksuelle undertoner, hovedsakelig i 33- og 76-versjonene. Det jeg så etter var måter og teknikker som ble brukt både visuelt og narrativt for å skape bånd til Kong. I den første filmen får vi lite subjektiv tilgang til Kong, vi får en del spatio-temporal tilgang, men Kong opprettholdes likevel som et mystisk og utilgjengelig vesen vi ikke vet så mye om motivasjonen til. Dette er i tråd med Merian C. Coopers utspill

om at "*If you want to make an unbelievable thing believable, make it distant, difficult and dangerous*". Med andre ord mener Cooper at den beste måten å gjøre ting realistisk på er å holde det på en armlengdes avstand, gjøre det mystisk og la folk undre.

Det jeg da finner påfallende er at med de to neste filmene så ser det motsatte ut til å ha skjedd. Spesielt i 1976-versjonen ser regissør John Guillermin ut til å ha gjort det motsatte. *Tilpasningen i King Kong (1976)* plasserer oss mye tettere på Kong enn tidligere. Igjennom en rekke nærbilder og generell spatio-temporal tilgang får vi se mye av Kong. Vi får også tidvis subjektiv tilgang igjennom POV og andre bilder som viser Kongs sinnsstemning og humør. Men, det vi får vite om Kong i løpet av all tilgangen vi blir gitt, er ikke alltid like konsekvent. Kong agerer ofte på en måte som ikke er like forklarlig motivasjonsmessig. I enkelte sekvenser har han en seksuell tilnærming til Dwan. Han plukker av henne klær og tar på henne. Hun stønner. I andre sekvenser forsøkes derimot det å tilegne Kong melankolske egenskaper og i andre sekvenser er han et villdyr som må stoppes med andre midler, uten at alle disse egenskapene nødvendigvis overlapper eller samarbeider. I stedet fremstår gjerne Kong som en spesialeffekt med kunstig tilegnede egenskaper som ikke nødvendigvis er så lett å "kjøpe".

I 2005-versjonen til Peter Jackson så jeg at *tilpasningen* til Kong flytter oss enda nærmere han. Vi får ikke optisk subjektiv tilgang (POV) men, igjennom en omstendlig spatio-temporal tilgang blir vi mer og mer kjent med Kong som den melankolske "fallne helt". Kong fremstår innledningsvis som mystisk og skummel, men vi lærer igjennom forholdet hans til Ann, at det bor mye sider også i han. Når han så blir bortført og stjelt vekk fra sitt habitat, bygges melankolikken ytterligere opp rundt Kong slik at man som tilskuer bygger en sympati til han.

Videre så jeg også litt på andre ting i forbindelse med 2005-versjonen. Peter Jackson har rekonstruert flere scener fra originalen i sin nyinnspilling. Det jeg bemerket her er at Jackson gjorde ting så likt som mulig, men med en forskjell. Han lagde gjerne mer action ut av det ved å gjøre ting, større og mer dramatisk. Det beste eksempelet på dette er scenen når Kong sloss med Dinosaurer. I 2005-versjonen sloss han mot hele tre dinosaurer, kontra én i originalen. Takket være utviklingen i spesialeffektene har Jackson kunnet dra slike elementer enda lengere og likevel opprettholde en troverdighet i filmuniverset.

I kapittel fire så jeg på hvordan filmene ble mottatt i samtiden. Dette gjorde jeg ved å se på anmeldelser fra samtiden. Flere interessante tendenser meldte seg. For det første ser anmelderne i 1933 ut til å fokusere veldig mye på hvor gode og nyskapende spesialeffektene er. For det forklarer de gjerne også at man trenger litt tid for å bli vant til effektene utseende slik at man kan leve med det og deretter leve seg inn i universet. Men, når de først lever seg inn i det så synes de tilsynelatende at det er riktig bra saker. Dette kan fortelle oss flere interessante ting. For det første så sier de med egne ord, nettopp det at det er først når de har blitt *tilpasset* til Kong og dannet seg *troskap* til kjempegorillaen og karakterene rundt, at de klarer å skape en suspension of disbelief.

En av de som anmeldte 1976-versjonen gir også også et eksempel på det motsatte. Han skriver gjennomgående om "goofy" effekter som er vanskelig å leve seg inn i. Han trekker frem scenen med Dwan og Kong i fossen som en slik "goofy" sekvens, der kong gjør mye rart som ikke henger på greip. Dette kan si oss noe om hva som skjer om ikke effektene ikke bygges inn i filmuniverset på en troverdig måte. Blir karakteren lite troverdig, så blir effektene det også.

Når det kommer til spørsmålet om hvorvidt publikum kan tilpasse seg filmen for å oppleve den som realistisk, så kan jeg med alt dette lagt til grunn, begynne å formulere en konklusjon. Det er ikke nødvendigvis publikum som tilpasser seg filmen, men det er filmens natur, at filmen selv definerer hva som er realistisk, som er utslagsgivende for hva som oppfattes som realistisk. I King Kong-filmene er det dermed bruken av lyd, lys, narrasjon, hvordan skuespillerne reagerer på King Kong og andre vesner og hvordan King Kong og dinosaurene beveger seg som definerer at Kong er en enorm, sterk og farlig gorilla og at dette er realistisk.

Hvordan skuespillerne reagerer når de ser og opplever Kong i nærheten underbygger denne effekten. Det er klart at i King Kong (1933) kan man argumentere med at Kong og resten av de enorme skapningene på øya, beveger seg på en veldig stakkato og unaturlig måte, men samtidig så reagerer karakterene på en sann måte ovenfor skapningene at vi forstår at dette er meget farlige dyr. Det rister i bakken og Max Steiners symfoniske filmmusikk forsterker frykten og dramatikken som karakterene opplever og som publikum dermed lever seg inn i.

Steiners filmmusikk i *King Kong* (1933) er for øvrig det første av sitt slag og bidro nok til å gjøre sanseintrykkene enda mer imponerende.

Det skal også nevnes i argumentasjonen at utenforstående fakturer utenfor filmens kontekst kan også påvirke hvordan tilskueren lever seg inn i filmen. *King Kong* (1933) ble utgitt midt under den store depresjonen i USA og det kan tenkes at muligheten for virkelighetsflukt stimulerte tilskuere til å “drømme” seg bort i filmens mystiske verden.

1976-versjonen ble utgitt under andre omstendigheter. En verden fylt av en rekke konflikter og en energikrise som herjet USA gjorde at filmen ble aktualisert innenfor denne konteksten og kanskje kan det tenkes at nettopp dette gjorde filmens univers mer innbydende og troverdig for tilskueren.

Poenget er at det er filmens evne til å skape en troverdig atmosfære og handling igjennom innhold og mis-en-scené, som er de viktigste faktorene for publikums innlevelse eller *suspension of disbelief* i relasjon med spesialeffekter. Det er som Walton sier, en lek mellom filmen og tilskueren, hvor filmen bestemmer ”lekens regler”. Man kan som jeg har vist analysere hvilke mekanismer som gjør spesialeffektene troverdige ved å benytte Smiths sympatistruktur. Det jeg har kommet frem til i forbindelse med *King Kong*, er at det er ikke nødvendigvis spesialeffektens tekniske kvalitet som er den viktigste faktoren for troverdighet, men det er rammene rundt. Hvordan effektene er inkorporert narrativt og i forbindelse med mis-en-scené. Dette betyr at det da burde være mulig å leve seg inn i spesialeffektene til en film fra 1933, som en film fra 2005 så lenge effektene har troverdighet i filmuniverset. Jeg lærte imidlertid av filmanmeldelsene fra samtiden, at man gjerne legger merke til manglene effektene har, men at hvis karakterene er troverdige nok, så er tilskueren tilbøyelig til å inngå en kontrakt om *make believe* med filmuniverset likeså.

Antall ord: 16817

Literaturliste

Bige(1933) *Film reviews: KING KONG*, Variety, 7. mars s.14

Bordwell, David og Thompson, Kristin (2002) 2. Utg.

Film History: An introduction Wisconsin: McGraw Hill

Bordwell, David og Thompson, Kristin (2008)

Film art: an introduction Wisconsin: McGraw Hill

Canby, Vincent(1976) *King King: Bigger, Not better, in a return to screen of crime*

New York Times [Internett] New York Times. Tilgjengelig fra

<http://www.nytimes.com/movie/review?res=9A04E3D7113AE03BBC4052DFB467838D669EDE> [Lest 05.06.16]

Corliss, Richard og Schickel, Richard (2005) *We Offer A Bird's-Eye View of the Big, the Bad and the Barest Movies of the Holidays*, TIME Magazine, 11. desember [Internett]

Tilgjengelig fra: <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1139824-1,00.html>
[Lest 05.06.16]

Erb, Cynthia (2009) *Tracking King Kong: A Hollywood Icon in World Culture* 2.utg

Detroit: Wayne State University Press

Hess, John P. 2013: *Hollywoods History of faking it – The evolution of green screen compositing*. [Internett] FilmmakerIQ.com. Tilgjengelig fra: <https://vimeo.com/70304814>
[Lest 05.06.2016]

Masters, Mark, 2002: *The Evolution of VFX in Movies: The 60s Till Now* [Internett]

Digital Tutors. Tilgjengelig fra: <http://blog.digitaltutors.com/evolution-vfx-movies-60s-till-now/> [Lest 01.05.16]

Motion Picture(1933)*King Kong: Fantastic Thriller – Mechanical Triumph*,
Motion Picture Magazine, Mai utg, 1933 s.68

Murf(1976)*Film reviews: King Kong*, Variety, 15. desember s. 18

North, Dan, Rehak, Bob og Duffy, Michael S (2015)
Special Effects: New Histories, Theories, Context London: Palgrave

Pierson, Michelle (2002)
Special Effects: Still in Search of Wonder New York: Colombia University Press

Rosenbaum, Jonathan(2013)*King Kong*, Chicago Reader [Internett] Tilgjengelig fra:
<http://www.chicagoreader.com/chicago/king-kong/Film?oid=1149986> [Lest: 05.06.16]

Shay, Don (1982) Willis O'Brien – Creator of the impossible, *Cinefex* .7, s. 5-42.

Smith, Murray (1995)
Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema New York: Oxford
University Press

Thompson, Kristin 2013: *The Waning Thrills of CGI* [internett] David Bordwells website on
cinema. Tilgjengelig fra: <http://www.davidbordwell.net/blog/category/special-effects/>
[lest: 05.06.2016]

Walton, K L (1978) *Fearing Fictions* The Journal Of Philosophy, Inc (red) *The Journal Of
Philosophy*, Vol. 75, No.1 (Jan., 1978), pp.5-27

Filmografi

Avatar(2009)Cameron, James

The Great Train Robbery

The Hindenburg(1975)Wise, Robert

The Jazz Singer(1927)Crosland, Alan

Jason And The Argonauts(1963)Chaffey, Don

Jaws(1975): Spielberg, Steven

Judge Dredd(1995)Cannon, Danny

Jurassic Park(1993)Spielberg, Steven

King Kong(1933): Cooper, Meridan C.

King Kong(1976)Guillermin, John

King Kong(2005):Jackson, Peter

The making of Jurassic Park(1995): Scultz, John

Star Wars(1977)Lucas, George

Sunrise: A song of two humans(1927) Murnau, F.W

Transformers: Age of Extinction(2014)Bay, Michael

Vedlegg 1:

DVD: *Nocturne* (2015) Paulsen, Erik