

«Vold» og vold

En studie i vold med utgangspunkt i *Inglourious Basterds* og *Funny Games*

Astrid Thorvaldsen

Masteroppgave i Film- og videoproduksjon

Institutt for Kunst- og Medievitenskap, NTNU

Trondheim 2014

Takk til:

Stig Kulset og Johan Magnus Elvemo for veiledning og konsultasjon,

familie og venner for støtte og gode ord,

alle dere som gjorde produksjonen av Utburd mulig

og sist, men ikke minst Erik som har holdt ut med galskapen og holdt motet mitt oppe underveis!

Innholdsfortegnelse:

Kapittel 1: Innledning	5
1.1: Problemstilling.....	5
1.2: Teori.....	5
1.3: Oppgavens innhold.....	6
1.4: Begreper.....	6
1.5: Praktisk oppgave.....	6
Kapittel 2: Rollefigurer og engasjement	9
2.1: Engasjement.....	9
2.2: Sympatistrukturen.....	10
2.2.1: Gjenkjennelse.....	10
2.2.2: Tilknytning.....	10
2.2.3: Troskap.....	11
2.3: Perverse allianser.....	12
2.4: Stjernesystemet.....	14
2.5: Empati.....	15
Kapittel 3: Analyse av rollefigurer	17
3.1: Analyse av rollefigurer i <i>Inglourious Basterds</i>	17
3.1.1: Col. Hans Landa.....	18
3.1.1.1: Det første møtet.....	18
3.1.1.2: Tilknytning til antagonisten.....	20
3.1.1.3: Sympathy for the devil?.....	21
3.1.2: Lt. Aldo Raine og The Basterds.....	22
3.1.2.1: Hitlers bekymring.....	22
3.1.2.2: Kalde nazi-jegere.....	24
3.1.2.3: Sympati med geriljasoldatene.....	25
3.1.3: Shosanna Dreyfus.....	26
3.1.3.1: Den overlevende.....	26
3.1.3.2: Omringet av nazister.....	26
3.1.3.3: De undertryktes hevner.....	28
3.1.4: Jødejegeren, geriljatroppen og hevneren.....	29
3.2: Analyse av rollefigurer i <i>Funny Games</i>	30
3.2.1: Familien.....	31
3.2.1.1: Trøbbel i paradiset.....	31
3.2.1.2: Georgies advarsler.....	33
3.2.1.3: You must admit, you brought this on yourself.....	34
3.2.1.2: Sympati med familien.....	35
3.2.2: Inntrengerne.....	36
3.2.2.1: Shall we begin?.....	36
3.2.2.2: Hvorfor?.....	37
3.2.2.3: Sport og spill.....	38
3.2.2.4: Mind the carpet.....	39
3.2.2.5: Antipati.....	39
3.2.2.6: Skuespill.....	40
3.2.3: Tydelig sympatistruktur.....	40
Kapittel 4: Vold	41
4.1: Kategori 1 - Volden som problem.....	41

4.1.1: Den spekulative volden.....	41
4.1.2: Den farlige volden.....	42
4.1.3: Den ubehagelige volden.....	42
4.2: Kategori 2 - Volden på lek og liksom.....	43
4.2.1: Filter.....	43
4.2.2: Den estetiske volden.....	44
4.2.3: <i>På liksom</i>	44
4.2.4: Ikke bare lek.....	44
4.3: Kategori 3 - Vondt og viktig.....	45
4.4: Vurdering av fiksjonsvold.....	45
4.5: Fiksjons- og artefaktfølelser.....	46
Kapittel 5: Analyse av vold.....	47
5.1: <i>Inglourious Basterds</i>	47
5.1.1: Grafisk vold.....	47
5.1.2: De fortjener det?.....	49
5.1.3: Menneskelige nazister.....	51
5.1.4: Vonde episoder.....	52
5.1.5: Volden i <i>Inglourious Basterds</i>	54
5.1.6: Fiksjon!.....	55
5.1.6.1: Grafikk og voice over.....	55
5.1.6.2: Musikk.....	55
5.1.6.3: Skuespillere.....	56
5.1.6.4: Referanser.....	56
5.1.6.5: Sjangergrep.....	57
5.1.6.6: «The suspension of morality».....	58
5.1.7: I sammenheng med Tarantinos øvrige filmografi.....	58
5.1.7.1: <i>Lex Talionis</i>	59
5.1.7.2: Forventninger.....	60
5.2: Volden i <i>Funny Games</i>	61
5.2.1: Virkelighetsnært.....	61
5.2.2: What do <i>you</i> think?.....	61
5.2.3: Usynlig vold.....	62
5.2.4: Avkledning.....	63
5.2.5: Eksplisitt vold.....	64
5.2.6: Det vi hører.....	64
5.2.7: Underholdning.....	64
5.2.8: Vondt og viktig.....	65
5.2.9: I lys av Hanekes øvrige filmografi.....	66
Kapittel 6: Avslutning.....	69
6.1: Vurdering og videre forskning.....	70
Kapittel 7: Referanseliste.....	73
7.1: Artikler og bøker.....	73
7.2: Kilder uten forfatter.....	73
7.3: Filmografi.....	74
7.4: Musikk.....	75
7.5: Bilder.....	75

Kapittel 1: Innledning

Vold på film har fascinert meg så lenge jeg kan huske. Mine opplevelser knyttet til fremstillinger av voldsskildringer på det store lerretet har fremkalt en rekke følelser hos meg som tilskuer; sinne, tårer, gapskratt, kvalme, nytelse, frykt - gjerne flere av disse til samme tid. Hva ligger til grunn for hvordan voldsskildringer på film kan oppleves så forskjellig fra verk til verk, men også innad i én enkel film? Og er det greit å le av vold selv om den presenteres som fiksjon?

1.1: Problemstilling

I denne oppgaven vil jeg tilnærme meg filmvolden gjennom to spillefilmer som behandler dette temaet på vidt forskjellige vis og som følgende dyrker ulike følelser: *Inglourious Basterds* (2009) og *Funny Games U.S.* (2007) - heretter tidvis referert til som *analysefilmene* - henholdsvis regissert av Quentin Tarantino og Michael Haneke. Disse regissørene har svært ulike innfallsvinkler til volden som virkemiddel, noe jeg skal studere med utgangspunkt i analysefilmene. Hvorfor oppleves volden i filmene så forskjellig? Er voldsskildringene gjennomgående i sitt uttrykk innad i verkene? Hvilke virkemidler bidrar til dette uttrykket? Finnes det likheter mellom filmene?

Jeg vil også gjøre en liten undersøkelse av analysefilmene i perspektiv til deler av de respektive regissørenes øvrige filmografi, for å undersøke om de har et gjennomgående mønster i sine fremstillinger av vold.

I utredningen vil jeg også vie mye oppmerksomhet til rollefigurene i analysefilmene, ettersom disse utgjør et sentralt aspekt ved refleksjonene rundt volden. Hvilken betydning har tilskuerens forhold til rollefigurer i opplevelse av volden?

1.2: Teori

Jeg vil ta utgangspunkt i Anne Gjelsviks (2007) refleksjoner og analyser rundt fiksjonsvold i *Vondt og vakkert: Vold i audiovisuelle medier* når jeg skal undersøke voldsskildringene i *Inglourious Basterds* og *Funny Games*. I studien av rollefigurer tar jeg hovedsakelig utgangspunkt i Murray Smith og hans teorier rundt karakterengasjement som han beskriver i *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema* (1995) og i artikkelen «Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances» (1999).

Jeg har bevisst unngått litteratur som kun omhandler de respektive regissørene og deres verker, da jeg opplever det som svært lett å bli farget av å lese andres teorier rundt konkrete filmografier, og jeg ønsker at mine filmanalyser i stor grad skal bestå av egne tanker.

1.3: Oppgavens innhold

Jeg vil starte med å presentere Smiths (1995) begrep *engasjement*, for så å beskrive det han kaller *sympatistrukturen*. Dette vil legge det teoretiske grunnlaget for den følgende analysen av et utvalg av rollefigurene i *Inglourious Basterds* og *Funny Games*. Med denne analysen som bakteppe vil jeg deretter bevege meg over til voldsaspektet hvor jeg først redegjør for noen av Gjelsviks (2007) teorier innenfor temaet, før jeg vil analysere volden i filmene. Jeg vil avslutte med en sammenlikning av funnene tilknyttet analysefilmene.

1.4: Begreper

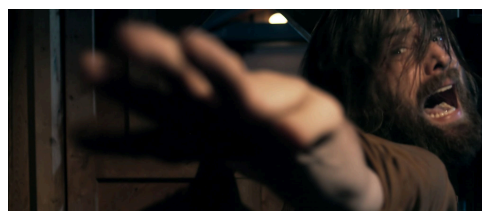
Jeg vil gjennomgående benytte begrepet *rollefigur* i stedet for *karakter* om de menneskelige agentene i filmfortellingen, noe jeg finner mer oversiktlig da dette unngår forvirring mellom betydningen av rollefigur og karaktertrekk.

Videre er den ene analysefilmen opprinnelig titulert *Funny Games U.S.* ettersom det er en amerikansk remake av den østerrikske filmen *Funny Games* (1997) - også regissert av Haneke. Jeg vil heretter henviser til denne analysefilmen som kun *Funny Games*.

Når det kommer til filmtitler, kommer det til å variere fra film til film om jeg bruker tittelen på originalspråket eller den norske oversettelsen, etter hva som faller seg naturlig.

1.5: Praktisk oppgave

Som den praktiske delen av masteroppgaven har avgangsklassen i Film- og videoproduksjon ved NTNU produsert spillefilmen *Utburd* (Thorvaldsen, 2014), hvor jeg har hatt rollen som regissør. Filmen befinner seg sjangermessig innenfor den psykologiske horrorfilmen og



Utburd.

handler om forfatteren Adrian, som prøver å skildre myten om utburd i sin nye roman. Utburd er de barna som, ifølge myten, ble satt ut i skogen for å dø i gamledager, enten fordi de var vanskapte eller født under uheldige omstendigheter. Barna døde ikke, men det skjedde noe med dem der ute i skogen - de var ikke lengre mennesker.

Adrian har skrivesperre, så han blir med barndomsvenninnen Kristine på hyttetur sammen med et par til for å få en pause fra boken sin. Likevel forteller han de andre om myten oppe på hytta, og snart begynner det å skje ting: er utburd kun en gammel spøkeshistorie?

Utburd(2014) er fullstendig løsrevet fra den teoretiske oppgaven, da jeg bestemte meg for problemstilling for sistnevnte før manuset til filmen var påbegynt. Til tross for at jeg tidvis skulle ønske at jeg inkluderte refleksjoner over det praktiske arbeidet med filmen i denne teksten, har det også vært forfriskende å arbeide med to fullstendig separate prosjekter. *Utburd* vil ikke nevnes flere ganger i denne sammenhengen.

Kapittel 2: Rollefigurer og engasjement

«Our propensity to respond emotionally to fictional characters is a key aspect of our experience and enjoyment of narrative films» (Smith, 1995, s.1). Allerede på den første siden i boken *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema* erklærer Murray Smith (1995) viktigheten av rollefigurer i henhold til vår filmopplevelse; dette danner grunnlaget for hans teorier rundt *engasjement*, et begrep jeg vil beskrive nærmere i 2.1. Videre vil jeg forklare Smiths (1995) ulike nivåer av engasjement i en prosess han har navngitt *The Structure of Sympathy* - eller *sympatistrukturen*, som jeg vil anvende i denne oppgaven. *Recognition*, *alignment* og *allegiance* beskriver de ulike stadiene i prosessen. Disse er noe vanskelige å oversette direkte til norsk, men jeg velger å bruke begrepene *gjenkjennelse*, *tilknytning* og *troskap*.¹ Hvis en tilskuer går gjennom alle tre stadiene med en rollefigur, kan dette danne grunnlaget for *sympati*, noe som tilrettelegger videre for en mulig *empati*. Eventuelt kan det oppstå *antipati*, noe som i noen tilfeller kan fremdyrke en *pervers lojalitet* hos tilskueren. Jeg skal gå nærmere inn på disse begrepene i dette kapitlet.

2.1: Engasjement

Smith (1995, s.1-2) greier ut om hvordan allmennheten, og også den psykoanalytiske teorien, ofte bruker termen *identifikasjon* for å beskrive tilskuerens forhold til en rollefigur på lerretet. Smith (1995) mener dette blir misvisende, da dette begrepet i denne sammenhengen kan antyde at tilskuer smelter sammen med rollefiguren på skjermen, at de to blir ett, at tilskuer *er* rollefiguren. Han presenterer derfor *engasjement* som et alternativt begrep til identifikasjon. Engasjement skaper et tydeligere skille mellom tilskuer og rollefigur, og antyder dermed at tilskueren er bevisst på at han eller hun ser en film: «In the most influential formulation, Christian Metz has argued that the spectator's attitude towards the filmatic image is one of 'disavowal': the spectator knows that what she is watching is only a representation, but believes that it is real» (Smith, 1995, s.42). Smith (1995, s.77) refererer igjen til Metz ved hans påstand om at tilskueren først og fremst identifiserer seg med kameraet og dermed selvet, og at identifikasjonen med rollefigurer er sekundær.

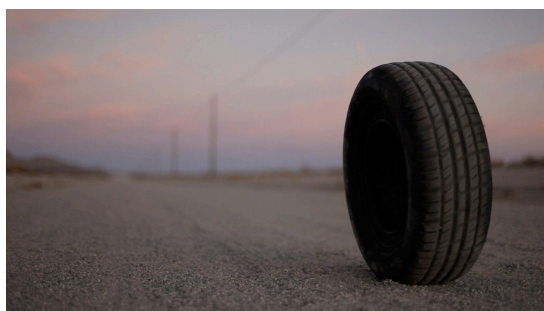
¹ Jeg har valgt å bruke den direkte oversettelsen av *recognition* som er *gjenkjennelse*. De direkte oversettelsene av *alignment* og *allegiance* blir henholdsvis *oppstilling* og *lydighet*, men her velger jeg å bruke *tilknytning* og *troskap* da dette høres mer naturlig ut og bedre beskriver disse nivåene slik jeg tolker dem.

2.2: Sympatistrukturen

For at vi skal kunne føle sympati med en rollefigur, må vi gjennom de tre nivåene som til sammen fullfører sympatistrukturen: gjenkjennelse, tilknytning og troskap. «Each concept, in one sense, describes a level of narrative structure which relates to character» (Smith, 1995, s.82). Disse stadiene er, ifølge Smith (1995, s.85-85), asentrale; det vil si at tilskueren ikke simulerer karakterenes mentale tilstand.

2.2.1: Gjenkjennelse

Dette nivået dreier seg, ifølge Smith (1995), om tilskuerens konstruksjon av en fysisk skikkelse, noe som skjer i det vi får informasjon om rollefiguren og behandler denne gjennom våre mentale, kognitive skjema. Vanligvis vil denne informasjonen innebære en kropp, et ansikt og en stemme. Man kan også få informasjon om en rollefigur gjennom dialog mellom andre rollefigurer eller en voice over. Gjenkjennelsesprosessen blir gjerne som et puslespill, man kan få informasjon i doseringer; for eksempel kan man først høre stemmen til en rollefigur, men uten å få et visuelt bilde slik at man ikke har en kropp å knytte stemmen til. Etterhvert som informasjonen blir tilgjengelig setter man puslebitene sammen og får en mer fullstendig skikkelse, en rollefigur som skiller seg fra andre i det samme fiksjonsuniverset og som blir en mer avansert del av vår lesing av den filmatiske teksten. En rollefigur på film kan være omtrent hva som helst, så lenge denne tildeles trekk som skiller den fra andre rollefigurer i filmuniverset. Et ekstremt eksempel er filmen *Rubber* (Dupieux, 2010) hvor den mest sentrale rollefiguren er et morderisk bilhjul. På imdb.com er hjulet navngitt Robert, men dette er ikke informasjon som avsløres i filmen; dette kan være en indikator på at definisjonen av rollefigurer gjennom navn ikke nødvendigvis er viktig for gjenkjennelse, men heller det at rollefiguren har distinkte egenskaper.



Bilhjulet Robert i *Rubber*.

Denne gjenkjennelsen av en rollefigur er avgjørende for det neste nivået; tilknytning.

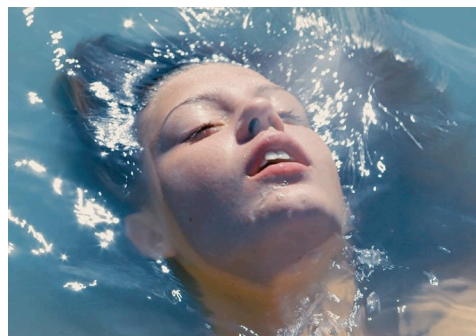
2.2.2: Tilknytning

Dette nivået handler om hvorvidt tilskueren har tilgang til rollefigurens følelser, hva denne vet og hvordan vedkommende handler (Smith, 1995, s.83-84). I hvilken grad den audiovisuelle informasjonen vi får, samsvarer med det som er tilgjengelig for rollefiguren, er også av betydning for tilknytningen vår. Videre varierer det fra film til film om det inviteres til eksklusiv tilknytning til

én rollefigur, eller om narrasjonen gir muligheter for tilknytning til flere. Smith (1995, s.142) bruker begrepet *spatio-temporal attachment* i beskrivelse av denne situasjonen. Dette er et begrep jeg velger å oversette til *romlig tilnytning*: enten skildres en fortelling gjennom én rollefigur og dens handlinger, eller fortellingen beveger seg mellom flere. Det er naturlig at det er lettere å skape en tilknytning til de rollefigurene som får mest rom i fortellingen.

Videre benytter Smith (1995, s.142-143) begrepet *subjective access* - som kan oversettes direkte til *subjektiv tilgang* - for å beskrive tilskuerens tilgang på hva en rollefigur tenker, føler, ønsker, og så videre; egenskaper som gir rollefiguren kjøtt på beina, og som bidrar til at de oppleves som tenkende og handlende enheter - individer. Sammen utgjør romlig tilknytning og subjektiv tilgang en tilknytningsstruktur (Smith, 1995, s.83).

Et eksempel på en film hvor vi får god tilknytning til en rollefigur er *Blå er den varmeste fargen* (Kechiche, 2013), hvor livet til videregående skole-eleven Adèle forandres når hun møter Emma, en kunststudent med blått hår. Vi er med Adèle gjennom hele filmen og opplever handlingen fra hennes perspektiv; altså er den romlige tilknytningen sterk. Vi er med henne på skolen, hjemme, vi ser henne sove, spise og vi er med på de følelsesmessige oppturene og nedturene. På denne måten kommer vi tett innpå henne og vi får en god subjektiv tilgang på rollefiguren.



Adèle i *Blå er den varmeste fargen*.

Gjennom denne tilknytningsprosessen blir tilskueren kjent med rollefiguren, og med dette som utgangspunkt, muliggjøres videre dedikasjon fra tilskuers side; troskap.

2.2.3: Troskap

Dette nivået dreier seg om tilskuerens moralske evaluering av en rollefigur på grunnlag av den informasjonen som er oppfattet, og troskap er det stadiet som faller nærmest identifikasjonsbegrepet nevnt tidligere. Smith (1995, s.187) mener dette nivået skiller seg fra de to første; hvorav disse kun er kognitive responser, er troskap i tillegg til å være en kognitiv respons, også en følelsesmessig reaksjon.

Evalueringen av rollefiguren tar utgangspunkt i hvilke verdier denne legemliggjør og hvordan vedkommende handler, og denne kan resultere i varierende grader av sympati og antipati, hvorav begge disse kan være sterke former for karakterengasjement (Smith, 1995, s.190). Hvis rollefiguren innehar egenskaper tilskueren verdsetter, vil det være lettere å oppnå sympati. Likevel

vil det interne verdisystemet i filmen i stor grad kunne diktere sympatien (Smith, 1995, s. 194-1995). Hvordan rollefigurer handler i henhold til omstendighetene og i forhold til hverandre er elementært. Et eksempel er *12 Years a Slave* (McQueen, 2013), en film som handler om en fri mann som blir kidnappet og blir solgt som slave. I denne filmen er det flere rollefigurer som er plantasje- og slaveeiere. Jeg vil påstå at dette er et svært vanskelig utgangspunkt i forbindelse med det å oppnå sympati hos tilskueren. Nå vil jeg anta at de fleste har størst sympati for protagonisten Solomon, men det er også et par slaveeiere i filmen som tilskueren muligens kan få et snev av sympati for. En av disse er plantasjeieren Ford, spilt av Benedict Cumberbatch. Ford er delaktig i opprettholdelse av slaveriet, men samtidig behandler han slavene, og spesielt Solomon, greit; noe som er bedre sammenliknet med andre rollefigurer i det samme universet, som for eksempel Edwin Epps, som kan beskrives som en tyrann av dimensjoner i hvordan han behandler slavene sine. Poenget er at tilskuerens sympati er avhengig av omstendighetene i narrasjonen. En rollefigur tilskueren føler sympati for, kan være innehaver av de *mest* moralske verdiene i fiksjonsuniverset, eventuelt de *foretrukne* hvis det er et tilfelle av at man må velge mellom flere onder.



Plantasjeieren Ford (til venstre) er å foretrekke i sammenlikning med Edwin Epps i *12 Years a Slave*.

Det motsatte av en positiv evaluering som resulterer i sympati, er en negativ evaluering som vanligvis resulterer i antipati. Tilskueren kan også oppleve at vedkommendes følelser knyttet til en rollefigur kan veksle mellom sympati og antipati. Det finnes også tilfeller hvor tilskueren inngår såkalte perverse allianser med rollefigurer, enten på tross av eller nettopp på grunn av de negative trekkene deres.

2.3: Perverse allianser

I sin artikkel «Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances» skriver Smith (1999) om fenomenet rundt perverse allianser. «Perversity is technically defined as turning or being deflected from what is right, good, proper» (Smith, 1999, s.217). Smith (1999) tar utgangspunkt i

perversiteten som krenkelse av moralske prospekter og han prøver å forklare hvorfor vi som tilskuere er så interesserte i representasjoner av ondskap og moralsk ukorrekthet, og under hvilke omstendigheter vi blir sjokkerte av slike representasjoner, eventuelt når vi føler fornøyelse eller stiller oss ambivalente til dem. Han påpeker at vår følelsesmessige responser har grobunn i våre moralske oppfatninger, derfor er moralske evalueringer elementære når det kommer til tilskuerens reaksjoner i møtet med filmen og dens rollefigurer.

Videre skiller Smith (1999, s.219) mellom *first order-perversity* og *second-order perversity*, og beskriver den første som det å finne tilfredsstillende i det som er oppfattet som moralsk og sosialt forkastelig, og den andre som å gjøre det samme, men nettopp *fordi* det er bannlyst av allmennheten. Føler vi en pervers troskap til en rollefigur *på grunn* av det de bedriver eller *på tross* av det? «In the truly perverse allegiance, we take pleasure (for example) in that which we know causes suffering (first-order perversity), perhaps because we know that it is transgressive of ordinary social and moral conventions to do so (second-order perversity)» (Smith, 1999, s.225). Smith(1999) mener det svært sjeldent legges opp til perverse allianser, men at når dette skjer, dreier det seg om hvordan de perverse sidene ved den aktuelle rollefiguren fremstilles. En type rollefigurer som kan invitere til perverse allianser er de som kan defineres som «attractive-bad», noe som innebærer at vedkommende er innehaver av både tiltrekkende og perverse karaktertrekk (Smith, 1999, s.225). Her er Dr. Hannibal Lecter et kroneksempel. Skikkelsen fra bøkene til Thomas Harris er gestaltet av Anthony Hopkins i *The Silence of the Lambs* (Demme, 1991). Lecter er en massekiller som spiser ofrene sine, gjerne ved å tilberede dem som en del av et finere måltid. Samtidig er han en kultivert mann med et høyt respektert yrke; Lecter er en psykiater, og han er høflig, intelligent og veltalende. Det oppstår et interessant forhold mellom ham og FBI-aspirant



En innburet Dr. Lecter i *The Silence of the Lambs*.

Clarice Sterling når hun rådfører seg med Lecter i jakten på antagonist og seriemorderen Buffalo Bill, og under disse møtene kommer flere av Lecters mer attraktive sider frem. Videre er han buret inne nærmest som et dyr til utstilling i en zoologisk hage, han er omringet av mindre attraktive rollefigurer enn ham selv og vi får i liten grad se ham gjennomføre grusomhetene sine - disse er faktorer som kan underbygge sympati for Lecter til tross for at han i utgangspunktet kan karakteriseres som en såkalt «ond» rollefigur. Det at Hopkins er en velkjent skuespiller understreker filmen og rollefiguren hans som fiksjon, og det hele får et preg av lekenhet; vi som tilskuere betrakter Hopkins spille «Hannibal the cannibal». Dette bringer oss videre til

stjernesystemet.

2.4: Stjernesystemet

Smith (1995, s.193-194) nevner kort stjernesystemet i forbindelse med de ulike nivåene i sympatistrukturen; han skriver at det blir for komplekst å gå i dybden av dette systemet, men han understreker samtidig dets sterke innvirkning på tilskuers evaluering av rollefigurer. En såkalt *star personae*, altså en opptreder tilskueren kjenner til fra før av, vil ha en stor påvirkning på nivåene gjenkjennelse og troskap. Ettersom man da har et mer eller mindre etablert forhold til personen som portretterer den utvalgte rollefiguren, vil denne automatisk bli belastet med trekk tilskueren forbinder med skuespilleren. Dermed vil visse aspekter utenfor fiksjonsuniverset, knyttet til denne stjernepersonligheten, farge rollefiguren i filmen.

Når det gjelder gjenkjennelse av en rollefigur som spilles av en stjernepersonlighet, kan tilskueren avansere hurtigere til tilknytning, da denne første prosessen vil gå fortere. Det vil også øke muligheten for at tilskueren er i stand til å bygge en ytre helhet, selv om kun noen elementer er avslørt. Et eksempel er i *American Beauty* (Mendes, 1999) hvor vi i starten av filmen kun hører stemmen til protagonisten Lester Burnham, spilt av Kevin Spacey, over bilder av nabolaget. Vi får ikke umiddelbart et visuelt bilde av en kropp å knytte denne stemmen til, men ettersom Spacey var godt kjent før denne filmen gjennom tidligere roller i filmer som *The Usual Suspects* (Singer, 1995) og *L.A. Confidential* (Hanson, 1997), kan man anta at en del av tilskuerne kan se for seg ansiktet og kroppen til rollefiguren før denne informasjonen blir gitt, fordi de kjenner til skuespilleren.

Stjernesystemet vil også påvirke troskapsnivået da det for eksempel er lettere å gi en positiv moralsk evaluering til en rollefigur spilt av en stjerne man allerede har et godt forhold til. I slike tilfeller vil noen rollefigurer som kanskje i utgangspunktet ville fått en negativ evaluering, muligens oppnå en pervers allianse med utgangspunkt i at tilskueren liker opptrederen, og dermed vil evaluere rollefiguren med påvirkning fra faktorer utenfor fiksjonsuniverset. Et eksempel her er Heath Ledgers rolle som Joker i *The Dark Knight* (Nolan, 2008). Ledger var allerede godt kjent fra filmer som *The Patriot* (Emmerich, 2000) og *Brokeback Mountain* (Lee, 2005), og det var, etter min oppfatning, store forventninger knyttet til hans rolleprestasjon som Joker. Forventningene ble definitivt ikke lavere da skuespilleren ble erklært død, nesten nøyaktig et halvt år før *The Dark Knight* hadde premiere. Ledgers bortgang fikk stor oppmerksomhet i media, og jeg vil driste meg til å påstå at dette har, sammen med den interessante rolleprestasjonen, farget mange tilskueres moralske evaluering av Joker.

Altså er stjernesystemet essensielt i tilskuerens lesning av rollefigurene i en film.

2.5: Empati

Når man har fullført sympatistrukturen i henhold til en rollefigur og føler en sympati med denne, er det tilrettelagt for en videre avansering til en mulig empati. Empati er en enda sterkere følelse enn sympati, i det at man adopterer rollefigurens mentale tilstand (Smith, 1995, s.95-95).

Kapittel 3: Analyse av rollefigurer

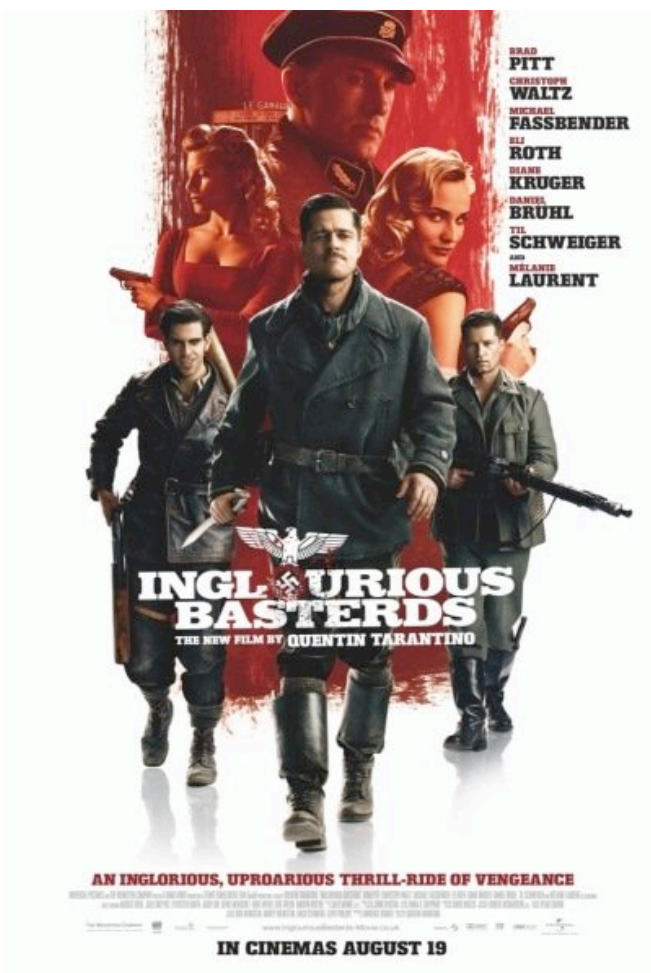
I dette kapittelet vil jeg gjøre en analyse av rollefigurene i *Inglourious Basterds* og *Funny Games* i henhold til Smiths (1995) sympatistruktur.

3.1: Analyse av rollefigurer i *Inglourious Basterds*

Inglourious Basterds er en kapittelstrukturert sjangerblanding mellom krigsfilm og westernfilm som er satt til det tyskokkuperte Frankrike under andre verdenskrig. Vi følger ulike rollefigurer, hvorav alle etterhvert planlegger å ta livet av den tyske overkommandoen under en filmpremiere. Shosanna Dreyfus er eier av kinoen hvor premieren holdes, og hun har til hensikt å hevne familien sin som blir massakrert av tyskere under kommando av Col. Hans Landa i det første kapittelet i filmen, som en del av jødeutryddelsen. Lt. Aldo Raine fører en geriljatropp bestående av amerikanske jøder, kalt The Basterds. Disse drar til Frankrike med formålet om å slakte nazister og snart befinner de seg i en allianse med britene og den tyske spionen

Bridget von Hammersmark, hvor de samarbeider om «Operation Kino». Filmens klimaks utspiller seg når både Shosanna og The Basterds massakrerer nazistene i kinosalen, deriblant Adolf Hitler og Joseph Goebbels, samtidig som Raine og Landa blir delaktige i en avtale som ender krigen.

Jeg vil gjøre en analyse med utgangspunkt i Shosanna, The Basterds og Landa. Til tross for at sistnevnte har mindre skjermtid enn de andre, vil jeg starte med Landa da han introduseres først av disse. Videre følger en analyse av The Basterds og deretter av Shosanna. En kort oppsummering vil følge i 3.1.4.



Plakaten til *Inglourious Basterds*.

3.1.1: Col. Hans Landa

Landa er en tysk oberst som er stasjonært i Frankrike for å finne og utrydde jøder - derav kallenavnet «The Jew Hunter».

3.1.1.1: Det første møtet

Tilskuerens første møte med Hans Landa finner sted i filmens første kapittel - «Once Upon a Time in Nazi-Occupied France». Dette møtet foregår på gården til meieribonden Perrier LaPadite, i det Landa gjennomfører en inspeksjon i forbindelse med en forsvunnet jødisk familie, The Dreyfuses, som tidligere har bodd i området. Den ene datteren til LaPadite oppdager og varsler at noen er på vei mot huset deres, og allerede her introduseres, hovedsakelig nazistene, men også Landa; kjøretøyet er på såpass



Christoph Waltz som Col. Hans Landa i *Inglourious Basterds*.

lang avstand at vi ikke har mulighet til å se nøyaktig hvem som sitter i den, men vi kan ane at det er nazistiske styrker, og på bakgrunn av monsieur LaPadite og datterens bekymringsfulle reaksjoner på kjøretøyet akkompagnert av truende pianotoner på lydsiden forstår vi at dette er en faretruende situasjon for dem. Når kjøretøyet er fremme og Hans Landa trer ut, får vi se et ansikt, en kropp og vi hører stemmen hans og knytter denne til figuren. Med utgangspunkt i Smiths (1995) sympatistruktur, vil jeg her hevde at tilskueren er i gjenkjennelsesfasen med rollefiguren. Informasjonen som gis ved dette første møtet med Landa er følgende: han er uniformert, snakker tysk og gjennom hvordan de andre soldatene kommuniserer med og forholder seg til ham, forstår vi at han er en autoritær skikkelse. Denne informasjonen, sammen med kapiteltittelen, er en klar indikator på at Hans Landa er nazist. Nazisme er åpenbart et svært ladet begrep, og tilskueren vil kjapt sette en nazistisk karakter i sammenheng med kunnskapen vedkommende har om andre verdenskrig.

I det Landa går monsieur LaPadite i møte slår han over til fransk, tar bonden i hånden og hilser høflig og tilsynelatende helhjertet(oversatt til engelsk):

Col. Hans Landa: It is a pleasure to meet you, monsieur LaPadite.

Denne gesten vektlegges ved et nærbilde av håndhilsingen. Videre formidler Landa ydmykt at han hadde håpet på en invitasjon inn, slik at de kan diskutere noen viktige saker. Denne høfligheten og ydmykheten er trekk som muligens spriker fra det allmenne inntrykket av hvordan nazistene gjennomførte aksjoner dermed overrasker denne rollefiguren ved å ikke handle i tråd med det tilskuer kanskje forventer.

Resten av denne scenen oppleves nærmest som en lek fra Landas side. Han er tidvis overdrevent høflig, han viser en særdeles konsentrasjon og interesse i forhold til alt LaPadite



Landa og LaPadite i *Inglourious Basterds*.

forteller og han er tålmodig og tar seg tid til piperøyking og komplimenter. Samtidig er vi som tilskuere fullstendig klare over at dette er unødvendige gester; det er Landa som sitter med makten i situasjonen, det er han som har en tropp med bevæpnede soldater utenfor og det er han som er en del av de innvaderende tyske styrkene.

Likevel stråler Landa i store deler av møtet, han er hyggelig og karismatisk, men etterhvert som han begynner å nærme seg sitt mål - å lokalisere Dreyfus-familien - blir diskusjonen strammere. Landas ansikt blir mer alvorlig, blikket blir sultent og granskende. Etter en intens seanse får endelig Landa informasjonen han vil ha av LaPadite; Dreyfus-familien befinner seg under gulvet, rett under der hvor Landa og LaPadite sitter. Dette er informasjon tilskueren får noen minutter før Landa, noe som er ekstremt virkningsfullt da situasjonen blir som en tikkende bombe.² Landa later til å kose seg med å sette opp et lite skuespill i det han later som om han skal gå, for så å slippe inn soldatene sine slik at de kan skyte i stykker gulvet og massakrere hele familien, utenom Shosanna som klarer å flykte. Landa sikter på henne med revolveren sin, men i stedet for å skyte henne roper han heller i en lystig tone:

Col. Hans Landa: Au revoir, Shosanna!

² Ordvalget her refererer til et klipp hvor Alfred Hitchcock beskriver «cinematic tension», noe som er høyst relevant for denne scenen i *Inglourious Basterds*: https://www.youtube.com/watch?v=DPFsuc_M_3E.

3.1.1.2: Tilknytning til antagonisten

Etter dette første inngående møtet med Landa, går det en stund før vi ser ham igjen. Dette skjer først i det kapittel tre - «German Night in Paris» - når han gjenforenes med Shosanna under helt andre omstendigheter på en café i Paris. Igjen introduseres han med et faretruende musikkspor i det vi hører Goebbels utbryte navnet hans før vi ser ham. Videre gjør han en liten opptreden i kapittel 4 - «Operation Kino» og han deltar på åpningen av Goebbels sin film «Nation's Pride» på Shosannas kino i kapittel fem - «Revenge of the Giant Face», hvor han pågriper noen medlemmer av The Basterds med planer om å ende andre verdenskrig, til fordel for sin egen personlige vinning.

Landa er en rollefigur som konstant utgjør en trussel for de andre rollefigurenes liv og/eller mål, og han dukker stadig opp i deres situasjoner - Landa kan dermed defineres som hovedantagonisten i *Inglourious Basterds* da han motarbeider de «gode» rollefigurene som prøver å motkjempe nazismen.

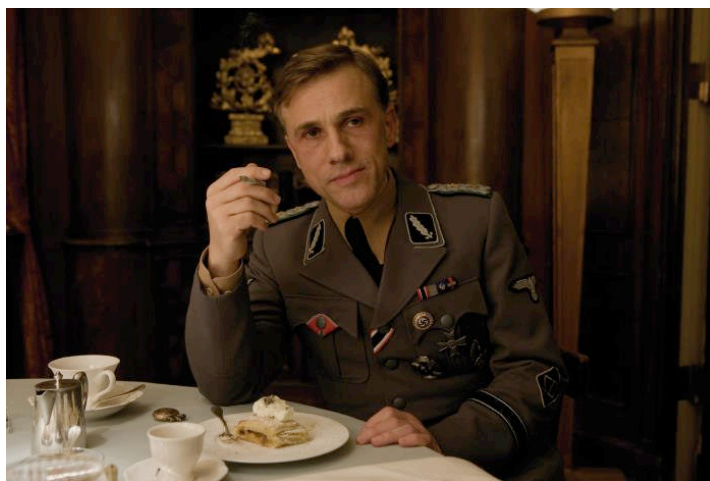
Tilskueren er sjeldent med Landa alene og man opplever lite av handlingen fra hans perspektiv. Når det gjelder den romlige tilknytningen, beveger historien seg mellom flere rollefigurer og settinger i de ulike kapitlene, hvorav Landa er deltakende i fire av disse. Når det gjelder subjektiv tilgang, er denne diskutabel; man får kanskje i noen grad tilgang til Hans Landas tankegang og hva som driver ham, spesielt i den første scenen hvor han uttrykker entusiasme i forbindelse med kallenavnet han har fått og føler han fortjener - «The Jew Hunter». Videre greier han ut om hvordan tyskere tenker som hauker og jøder som rotter, og at han tar stolthet i å kunne tenke som sistnevnte - alt dette med et smil om munnen. Her gir han tilsynelatende uttrykk for menneskesynet sitt. Samtidig kan man spørre seg om tilskueren kan stole på det Landa sier. Senere i filmen, når Landa presenterer muligheten for å avslutte krigen for Lt. Aldo Raine og Pfc. Smithson Utivich fra The Basterds, gremmes han over kallenavnet sitt og fremmer plutselig sine egne interesser overfor Hitlers, én tilskueren har fått inntrykk av at Landa har lojalitet til. På bakgrunn av dette kan man kanskje argumentere for at vi får begrenset subjektiv tilgang til rollefiguren underveis, da vi ikke vet om han snakker sant eller lyver, og han avslører en uforutsigbar oppførsel som fører til noen uventede vendinger underveis. Samtidig kan man argumentere for at nettopp dette avslører noe om ham og drivkraften hans; når alt kommer til alt tenker Landa på personlig vinning, og han tilpasser seg situasjoner og andre karakterer for å oppnå høyest mulig status. Spesielt den sosiale statusen er viktig for ham, han gir uttrykk for at han ønsker å bli respektert og fryktet. Dermed blir han fornærmet når Raine behandler ham med en form for hånlig tilnærming når de to endelig møtes. Dermed blir også skjebnen Lt. Raine gir Landa - ved å risse inn et hakekors i

pannen hans - det verst tenkelige for Landa, da han må bære dette symbolet i en verden hvor nazisme ikke er sosial akseptert etter at Tyskland har blitt den tapende parten i krigen, noe Landa selv har sørget for.

På bakgrunn av disse siste punktene vil jeg dermed påstå at filmen tilrettelegger for tilknytning til Landa: hans indre liv skinner tidvis gjennom og man kan konstantere at han er nådesløs i å nå målene sine og at han koser seg med å leke med andres skjebner.

3.1.1.3: Sympathy for the devil?

Er det så mulig for tilskueren å oppnå troskap til denne nazistiske drapsmannen? Landa er på mange måter en grusom og redselsfull skapning: jobben han utretter for Hitler i Frankrike innebærer å finne og utrydde jødiske familier, noe det virker som om han trives med. Å være en nazistisk jødeutrydder er i seg selv et mildt sagt frastøtende karaktertrekk, men Landa gestalter også en rekke tiltrekkende egenskaper; han er høflig, intelligent, veltalende og kultivert - han snakker fire språk, noe som er imponerende i seg selv. Han er en sosialt inntelligent skapning med en usedvanlig karisma og utstråling som er svært engasjerende. Ikke minst er han underholdende; det ligger god spenning i å se Landa leke med de andre rollefigurene, spesielt i den første scenen på gården til LaPadite og i scenen på caféen hvor han skal spise strudel med Shosanna. Når han bestiller melk til henne og ber henne vente med å spise strudelen til kremen kommer, gjør han dette i en leken fremtoning, men det ligger også noen skremmende undertoner bak fasaden.



Landa setter pris på krem til strudelen i *Inglourious Basterds*.

Videre er Landa omringet av nazister som er så godt som utvetydig negativt fremstilt, og da spesielt den tyske overkommandoen. Disse er i stor grad skildret som nevrotiske, barnlige og psykotiske, og uten snev av attraktive karaktertrekk. I sammenligning med disse fremstår kanskje Landa som en mer sympatisk figur enn han virkelig er. Det finnes også et par mer nøytrale og mer menneskelige skildringer av nazister i filmen, noe jeg skal komme tilbake til i 5.1.3.

Et annet mulig formildende aspekt er det at vi ikke ser at han utøver direkte vold for egen hånd før et godt stykke ut i filmen, men når han først gjør det er det skremmende. Dette skjer i en rolig, men spent scene hvor han plutselig hopper på og kveler Bridget von Hammersmark, spilt av

Diane Kruger. Her virker det som om han mister kontrollen over seg selv og sitt eget instinkt, og handlingen bærer et preg av desperasjon. Utover denne episoden utøver Landa vold ved å beordre massakrering og ved å legge sprengstoff i kinobåsen hvor Hitler og Goebbels sitter.

Når det gjelder troskap til Hans Landa, vil dette selvfølgelig være avhengig av blikket som ser, men jeg vil påstå at han er en «attractive-bad» rollefigur som lett kan oppmuntre til enten sympati eller antipati, med en pervers allianse som følge; jeg vil påstå at denne perversiteten kan defineres som en *second-order perversity*, da jeg vil tro at en allianse vil oppstå *på tross* av det faktum at Landa er en nazistisk jødeutrydder og heller på grunn av hans underholdningsverdi og hans interessante kombinasjon av frastøtende og tiltalende karaktertrekk. En pervers troskap betyr likevel ikke at man ikke kan trekke på smilebåndet når Landa endelig mister kontrollen på sine omgivelser i slutten av filmen, og får en permanent innrissing i panna av Raine.

Med den perverse alliansen som utgangspunkt kan man trekke paralleller fra Landa til andre attraktive psykopater og masse mordere i filmhistorien, som for eksempel den tidligere nevnte Hannibal Lecter fra *The Silence of the Lambs* (1991). Anthony Hopkins' tolkning av karakteren har fått mye skryt, og på samme måte kan man beundre Christoph Waltz sin tolkning av Hans Landa. Waltz var en relativt ukjent skuespiller før denne prestasjonen, men tolkningen av Landa belønnet ham med en Oscar for beste mannlige birolle i 2009. Hopkins ble også tildelt en Oscar for beste mannlige hovedrolle i 1991, og Ledger fikk en Oscar etter sin død for beste mannlige birolle som Joker - noe som er interessant i dette tilfellet, for dette fungerer som en tydelig indikator på at denne typen rollefigurer verdsettes, noe som er spennende i seg selv. Ved å diskutere rolletolkninger, er vi inne på det Ed Tan (Gjelsvik, 2007) definerer som artefaktfølelser, noe jeg skal gå nærmere inn på i 4.5.

3.1.2: Lt. Aldo Raine og The Basterds

Raine og The Basterds utgjør sammen en gruppe på ni soldater, hvorav alle er drevet av en sterk forakt for nazister.

3.1.2.1: Hitlers bekymring

Raine og The Basterds introduseres i kapittel to - «Inglourious Basterds», rett etter vi har forlatt Hans Landa på gården til monsieur LaPadite. Før det formidles visuell informasjon om gruppen hører vi en stemme. Mange vil umiddelbart kunne koble en kropp og et ansikt til denne, da stemmens eier er superstjernen Brad Pitt. Allerede her vil mange tilskuere være i gjenkjennelsesfasen med rollefiguren hans. Deretter får vi se bilder av Brad Pitts rollefigur Lt. Aldo



The Basterds i *Inglourious Basterds*.

R a i n e s o m
marsjerer frem
o g t i l b a k e
foran en rekke
oppstilte menn.
Alle er kledd i
det som kan se
ut som en type
geriljauniformer,

og mennene har full konsentrasjon rettet mot Raine som forklarer oppdraget deres, noe som best oppsummeres av Raine selv:

Lt. Aldo Raine: My name is Lt. Aldo Raine and I'm putting together a special team, and I need me eight soldiers. Eight Jewish-American soldiers. [...] We're gonna be dropped into France, dressed as civilians. And once we're in enemy territory, as a bushwhackin' guerrilla army, we're gonna be doin' one thing and one thing only... killin' Nazis. Now, I don't know about y'all, but I sure as hell didn't come down from the goddamn Smoky Mountains, cross five thousand miles of water, fight my way through half of Sicily and jump out of a fuckin' air-o-plane to teach the Nazis lessons in humanity. Nazi ain't got no humanity. They're the foot soldiers of a Jew-hatin', mass murderin' maniac and they need to be dee-stroyed. That's why any and every every son of a bitch we find wearin' a Nazi uniform, they're gonna die. [...] We will be cruel to the Germans, and through our cruelty they will know who we are. And they will find the evidence of our cruelty in the disemboweled, dismembered, and disfigured bodies of their brothers we leave behind us. [...] But I got a word of warning for all you would-be warriors. When you join my command, you take on debt. A debt you owe me personally. Each and every man under my command owes me one hundred Nazi scalps. And I want my scalps. And all y'all will git me one hundred Nazi scalps, taken from the heads of one hundred dead Nazis. Or you will die tryin'.

Denne talen er beskrivende for holdningene til geriljatroppen og den skaper også en forventning om vold.

Snart befinner gjengen seg i Frankrike, hvor de sitter og skjærer skalper av døde soldater etter å ha overfalt en tysk tropp. Hendelsene blir fortalt gjennom en overlevende tysk soldat som sitter og forklarer seg til Hitler. På slutten av samtalen avsløres det hvordan The Basterds merker de

tyskerne de lar leve: soldaten tar av seg capsen og vi får se et arr formet som et hakekors i panna hans. Ved å la noen få overleve og merke dem på denne måten, skaper The Basterds frykt blant de tyske rekkene og slik utgjør de en stressfaktor for Hitler - derav tittelen på dette kapittelet.



En bekymret Hitler i *Inglourious Basterds*.

Videre i handlingen inngår de en allianse med britene og den tyske skuespillerinnen Hammersmark for å utføre Operation Kino, hvor de planlegger å ta livet av de fire øverste topplederne i nazi-Tyskland og resten av nazistene som befinner seg på premieren til Goebbels' «Nation's Pride». Både Hammersmark og flere av The Basterds dør før målet er nådd, men Raine og Utivich blir kidnappet av Landa og blir delaktige i forhandlingene som ender krigen, mens Sgt. Donny Donowitz og Pfc. Omar Ulmer blir i kinosalen under visningen og skyter i stykker Hitler, Goebbels og andre publikummere, før hele bygget sprenges i fillebiter.

3.1.2.2: Kalde nazi-jegere

Når det gjelder det første stadiet av Smiths (1995) sympatiststruktur, gjenkjenner vi Lt. Aldo Raine i



Brad Pitt som Lt. Raine i *Inglourious Basterds*.

Brad Pitts skikkelse så fort han blir introdusert, og hans *star personae* kan være tillitsbyggende. Gjenkjennelsen av resten av medlemmene kommer litt etterhvert; Sgt. Donny Donowitz utmerker seg som «The Bear Jew», det nyere tyske tilskuddet Sgt. Hugo Stiglitz får en egen presentasjon gjennom en montasje med tilbakeblikk, Pfc. Ulmer overrasker ved å være den som er flinkest til å etterlikne italiensk og Pfc. Utivich reagerer under forhandlingen med Raine og Landa, når sistnevnte opplyser om at tyskerne kaller ham «The Little Man».

The Basterds er, sammen med Shosanna, den gruppen rollefigurer som får mest rom i fortellingen i form av skjermtid; de deltar i tre av filmens fem kapitler, og vi får en god del tid sammen med dem. Vi får god innsikt i planene deres og vi ser hvordan de utfører arbeidet sitt. Når det gjelder det dypere, subjektive følelseslivet til hver av medlemmene i The Basterds, kan det virke som om de alle har et sparsomt følelsesregister. De fleste av dem bærer stortsett det samme ansiktsuttrykket gjennom hele filmen, uansett om de konverserer og drikker øl eller står med tidsinnstilt dynamitt rundt beina og massakrerer en folkemasse; Raine uttrykker en bråkjekkkhet, Stiglitz har et stenansikt, Ulmer ser konstant bekymret ut, Donowitz er morsk og Utivich ser

himmelfallen ut til enhver anledning. De virker til noen grad blottet for empati, men ofrene for The Basterds' hevn - nazistene - har heller ikke utvist noen stor grad av empati i sine handlinger. Selv om gjengen virker kalde og målrettede i sitt oppdrag, finnes det øyeblikk hvor man kan skimte dypere følelser. Et eksempel er i scenen hvor vi ser Donowitz for første gang etter vi har fått vite at han har fått tilnavnet «The Bear Jew». Han skal til å slå i stykker en tysk sersjants hode med et balltre, da tyskeren nekter å gi Raine de opplysningene han trenger. Donowitz peker med balltreet på en medalje på tyskerens uniform.

Sgt. Donny Donowitz: Did you get that for killing jews?

German Sergeant: Bravery.

Et nærbilde viser reaksjonen til Donowitz og avslører at han er følelsesmessig ladet. Det kan se ut til at han har antydning til tårer i øynene hans, og han uttrykker både sorg og sinne, før han slår ihjel sersjanten.

Så til tross for at vi kanskje ikke får innsikt i noen av enkeltindividenes dypere følelsesliv, har vi tilgang på handlingene deres og vi forstår motivasjonen deres som en gruppe, så jeg vil påstå at vi får subjektiv tilgang til The Basterds. På bakgrunnen av dette og den gode romlige tilknytningen vil jeg påstå at Smiths (1995) andre stadie i sympatistrukturen er fullbyrdet.

3.1.2.3: Sympati med geriljasoldatene

De mest groteske voldshandlingene i filmen blir utført av The Basterds: de slår inn hoder med balltre, skyter i stykker kropper og skjærer av skalper. Episodene er grafisk skildret. Medlemmene blir også tidvis fremstilt som ukultiverte, stolte og voldsglade. Disse er i seg selv ikke særlige tiltrekkende karaktertrekk. Likevel er det en rekke faktorer som underbygger tilskuerens troskap til og sympati for gruppen. Introduksjonen av The Basterds tar plass rett etter vi har vært vitne til nazistenes massakrering av Dreyfus-familien, noe som gir oss et godt utgangspunkt for å heie på dem. Med utgangspunkt i at medlemmene er jødisk-amerikanske, i tillegg til at Raine også er av indiansk avstamning, blir The Basterds representanter og bekjempere for sosialt undertrykte og forfulgte folkegrupper - og nettopp dette er i følge Smith (1995, s.190) trekk som er svært effektive i det å dyrke sympati hos tilskueren. The Basterds blir bildet på en slags fantasi om en grotesk hevn mot nazistene, utført av jødene selv. Det må også nevnes at de er en svært underholdende gruppe rollefigurer.

Tilskuerens kunnskap om andre verdenskrig og også filmkonvensjoner knyttet til sjangrene krigsfilm og western, vil være en essensiell faktor i tolkningen av denne *The Basterds* og også filmen som helhet. Selv om geriljatropen stort sett opererer på egenhånd, er de på de alliertes side, og de allierte blir - både i vår virkelige historie og i krigsfilmhistorien - nesten uten unntak fremstilt som «de gode». Hvis vi kjenner til disse idealene vil vi mest sannynlig holde med *The Basterds*, til tross for voldshandlingene deres, da de vil frigjøre verden fra nazistene.

Alt i alt vil jeg påstå at *The Basterds* er en gjeng som fordrer til troskap og sympati.

3.1.3: Shosanna Dreyfus

Shosanna er offeret som får den ultimate hevn.

3.1.3.1: Den overlevende

Shosanna introduseres i kapittel 1 - *Once Upon a Time in Nazi-Occupied France*, når det avsløres for publikum at Dreyfus-familien ligger gjemt under gulvet til LaPadite. Vi får aldri se familien hennes tydelig, de ligger i defokus i bakgrunnen, men vi registrerer at de er der. Shosanna ligger i forgrunnen; vi ser de klare grønne øynene hennes og vi ser at hun holder hånden over munnen for å ikke lage lyd. Vi får først se rollefiguren i sin helhet når hun løper fra huset etter at familien hennes er blitt massakrert av troppe til Landa.



Shosanna er tilsmurt i jord og familiens blod i det hun løper for livet over slettene.

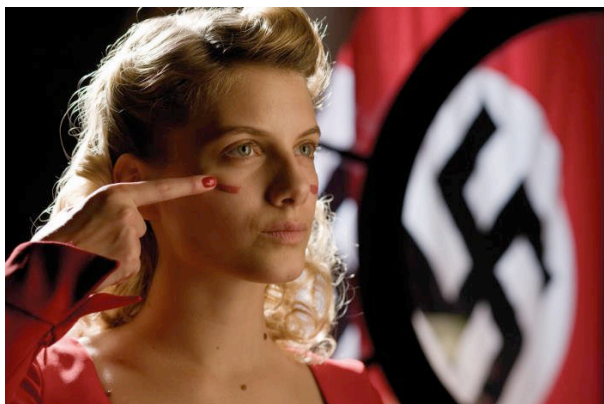
Neste gang vi ser henne er det i kapittel tre.

Her møter vi henne utenfor kinoen som senere blir kjent som hennes, og en tekst informerer oss om at dette er Shosanna Dreyfus, fire år etter massakreringen av familien hennes. I løpet av filmen møter Shosanna den tyske soldaten Fredrick Zoller, noe som fører til at premieren på filmen om han - «*Nation's Pride*» - legges til hennes kino, noe hun utnytter til å ta et blodig oppgjør med nazistene.

3.1.3.2: Omringet av nazister

Det at vi har kunnskap om fortiden til Shosanna gir oss en forståelse for hennes rollefigur og hvordan hun oppfører seg senere i handlingen. Shosanna opptrer stort sett kaldt, kalkulerende og distansert når vi møter henne fire år senere, og når hun er i samspill med andre karakterer er det nesten utelukkende med nazister; noe som ytterligere kan forklare den avvisende tonen hennes.

Unntaket er Marcel, en mann som jobber på kinoen hennes. Deres forhold er skildret noe uklart, men de kommer med noen ømme erklæringer til hverandre og de deler et kyss mot slutten av filmen. Det er tydelig at de har et varmt forhold, og her viser Shosanna en mer tilgjengelig og varm side av seg selv.



Mélanie Laurent som Shosanna Dreyfus i *Inglourious Basterds*.

Shosanna er i liten grad en aktiv karakter før hun bestemmer seg for å ta livet av alle i kinosalen på premierekvelden til «Nation's Pride». Hun pusler ofte med noe for seg selv, som når hun henger opp bokstaver utenfor kinoen sin eller hun sitter alene på en café med en bok og en sigarett, når andre rollefigurer plutselig avbryter henne og setter henne i ukomfortable situasjoner. Den største plageånden er den tyske soldaten Fredrick Zoller, som har blitt en kjendis blant tyske styrker etter han drepte mengder av fiendens

styrker fra et klokketårn. Han viser en særdeles interesse for Shosanna, og selv om hun avviser ham gang på gang, tar han ikke nei for et nei. Det er på grunn av Zoller Shosanna plutselig befinner seg i en posisjon hvor hun og kinoen hennes skal være vert for premieren på «Nation's Pride»; en situasjon hvor hun endelig viser handlekraft.

Når Zoller forstyrrer Shosanna mens hun er maskinist under filmvisningen, skyter hun ham. Likevel viser hun en ømhet, noe som gjenspeiles i musikken som spilles, når hun tror han er død; hun betrakter ansiktet hans på filmmerretet med et melankolsk blick. Shosanna projiserer et hardt ytre, men her kommer vi kanskje under overflaten i et øyeblikk, før Zoller, som ikke er helt død, skyter henne.

Utenom denne lille episoden, får Shosanna mer tydelige utløp for følelser to ganger i løpet av filmen. Den første gangen er når hun gråtkvalt spurter fra Landa og gården til LaPadite etter massakeren, den andre gangen er etter gjensynet med Landa på caféen i Paris. Shosanna sitter i en samtale med blant annet Zoller og Goebbels når sistnevnte plutselig utbryter:

Goebbels: Aah, Landa!

Shosannas blick stivner, hun merker at han står rett bak henne og det intense musikksporet underbygger traumene hennes - Smith (1995, s.152) påpeker at musikk kan gi oss innblikk i følelsene til en rollefigur, noe jeg vil påstå er tilfellet her. Landa kysser hånden hennes og hun får et

kort tilbakeblikk til deres forrige møte. Shosanna befinner seg plutselig alene med Landa da han er sikkerhetsansvarlig for premieren og vil stille henne noen spørsmål. Hun er nervøs, men gjør så godt hun kan i situasjonen. Da Landa bestiller et glass melk til Shosanna, er dette en handling som gjør både henne og oss i publikum usikre på om han kjenner henne igjen eller ikke, da det ble gjort et poeng ut av at han drakk melk i huset til LaPadite. Da han etterhvert gjør sin utgang, får Shosanna et pusteanfall og begynner å hikste, og vi som tilskuere kan prøve å forestille oss hvor vondt det må ha vært for henne, det å bli konfrontert av fortidens hendelser og familiens bøddel uten noen form for forvarsel.

3.1.3.3: De undertryktes hevner

Når Shosanna først handler, får det store konsekvenser. Under filmvisningen av «Nation's Pride» skifter Shosanna over til filmen hun og Marcel har laget. Skiftet skjer etter følgende replikk som Zoller, som spiller seg selv i filmen, sier direkte til kameraet og salen:

Fredrick Zoller: Who wants to send a message to Germany?

Shosannas ansikt fyller lerretet.

Shosanna Dreyfus: I have a message for Germany. That you are all going to die. And I want you to look deep into the face of the Jew that is going to do it! Marcel... burn it down.

Marcel står klar bak kinoen og tenner på nitratfilmrullene som ligger i en stor haug rett bak lerretet. Straks er kinosalen i full fyr og flamme og massene løper desperat mot dørene som er boltret fra utsiden. Shosanna ler på lerretet mens det brenner og senere ser vi også projeksjonen av henne i blodrøyken. Dette blir Shosannas ultimate hevn.

Shosanna er den av rollefigurene tilskueren får vite mest om. Hun deltar i tre av filmens kapitler og vi får en god romlig tilknytning til rollefiguren ved å tilbringe mye tid sammen med henne. Ved å ha bevitnet fortiden

hennes, forstår vi hva som driver henne resten av filmen og hva som er motivasjonen hennes for å brenne opp kinoen sin. Vi får også være med under planleggingen av sistnevnte operasjon og vi får



Shosanna er maskinist under visningen av «Nation's Pride» i *Inglourious Basterds*.

oppleve utførelsen. På bakgrunn av dette mener jeg vi får en god subjektiv tilgang på rollefiguren, og dermed en sterk tilknytning til Shosanna da vi opplever mye av handlingen fra hennes perspektiv.

Videre vil jeg påstå at Shosanna er en rollefigur som sterkt oppfordrer til troskap og sympati; hun tilhører en tungt undertrykt og forfulgt folkegruppe og hun er på feil sted til feil tid. Hun er en uskyldig ung kvinne, uten kontroll på sine omgivelser og hun blir vitne til drapet på sin egen familie. Hun blir, i tråd med *The Basterds*, en fantasi om de undertryktes hevn mot de overlegne.

3.1.4: Jødejegeren, geriljatroppen og hevneren

Jeg har valgt å definere Landa som antagonist i *Inglourious Basterds* da det er han som motarbeider protagonistene: *The Basterds* og Shosanna Dreyfus. Likevel kan man spørre seg om hvem som egentlig er mest sympatisk?

The Basterds fremstilles som i stor grad følelsesløse masse mordere som utfører mesteparten av den grafiske volden i filmen. De er hensynsløse, respektløse, de gjør humor ut av skjebnene til ofrene deres og man kan driste seg til å påstå at noen av dem tidvis gir uttrykk for å være noe uintelligente. Shosanna Dreyfus er iskald mesteparten av filmen og ender opp med å brenne mennesker i en kinosal. Både *The Basterds* og Shosanna kan karakteriseres som antihelter; *The Basterds* er lovløse og bruker tvilsomme metoder, men de jobber for et mål som mange vil stille seg bak - en frigjøring. Det samme gjelder for Shosanna og hennes massaker, og både hennes og *The Basterds*' handlinger rettfærdiggjøres av hevnmotivet. Til tross for at det mest sannsynlig er disse vi har sympati med og heier på, er de også innehavere av noen tvilsomme karaktertrekk.

Landa har i utgangspunktet noen sympatiske trekk; han er hyggelig, høflig, respektfull og kultivert. Og når han utfører vold med egne hender, gjøres det ikke humor ut av situasjonen, for eksempel når han plutselig overfaller Hammersmark og kveler henne. Selvfølgelig har denne rollefiguren ideologiske skavanker og han er nådeløs, uforutsigbar og farlig, men han har sine gode egenskaper og han gir uttrykk for å ta ofrene sine på alvor. Og selv om det er mest for å fremme sine egne interesser, sparer han faktisk en god del menneskeliv når han initierer det som blir endelsen på andre verdenskrig.

Jeg vil dermed argumentere for at rollefigurene i *Inglourious Basterds* fôstrer en noe ambivalent sympatistruktur. Så til tross for at jeg har klassifisert *The Basterds* og Shosanna som protagonister og Landa som antagonist, vil jeg påstå at sympatien kan være skiftende ut ifra situasjonene.

Til slutt vil jeg komme med en liten kommentar angående empati. Det å oppnå det sterkeste engasjementsnivået med en rollefigur vil være helt individuelt fra tilskuer til tilskuer, men personlig føler jeg ikke empati med disse rollefigurene - og heller ingen andre rollefigurer i Tarantinos øvrige filmografi - da jeg ikke klarer å ta dem helt seriøst. I denne sammenhengen må det nevnes at *Inglourious Basterds* er en sjangerfilm som skriker at den er fiksjon, derfor finnes det grenser for hvor alvorlig man kan ta den, og også dens rollefigurer; dette er noe jeg skal komme tilbake til i 5.1.6.

3.2: Analyse av rollefigurer i *Funny Games*

Funny Games er som tidligere nevnt en remake av den ti år eldre østerrikske filmen med samme tittel, begge regissert av Michael Haneke. Førstnevnte er en nesten nøyaktig kopi av sistnevnte; filmen består av akkurat de samme skuddene i samme rekkefølge, husene i begge filmene har de samme proposjonene og replikkene og handlingen er i stor grad likt som i originalen. Valget av den amerikanske remaken som analysefilm overfor den kanskje mer anerkjente originalen, er et valg jeg ønsker å begrunne; hovedårsaken er at jeg foretrekker skuespillet i den siste utgaven, derfor synes jeg personlig at det er en bedre film. Jeg synes også det er spennende at regissøren har valgt å lage en ganske eksakt kopi av sitt eget verk i håpet om å treffe det publikumet budskapet var tiltenkt.

Funny Games er en dramafilm - om enn en skremmende en som sådan - som handler om en familie som skal tilbringe tid ved sommerhuset sitt, men den lille ferien blir brått avbrutt av ankomsten til to hvitkledde unge menn.

Jeg vil starte med en analyse av familien da det er disse vi blir kjent med først, for så å analysere de to hvitkledde.



Plakaten til *Funny Games*.

3.2.1: Familien

Familien, bestående av Ann, George og sønnen Georgie, aner fred og ingen fare i det de er på vei til sommerhuset sitt.

3.2.1.1: Trøbbel i paradiset

Familien i *Funny Games* introduseres først på lydsiden; kameraet befinner seg et stykke ovenfor bilen deres, og vi hører stemmene deres klart og tydelig. Flere vil kanskje kunne gjenkjenne den kvinnelige stemmen som tilhører Naomi Watts, og noen vil også kunne plassere den mannlige stemmen til Tim Roth. Vi hører klassisk musikk og opera, og det pågår en slags lek mellom mannen og kvinnen, hvor den ene prøver å gjette på hva slags sang den andre har satt på. Snart får vi se



Familien i *Funny Games*.

rollefigurene i et bilde med hele familien: Ann og George i forsetet, henholdsvis i Watts' og Roths skikkelse, og den unge gutten Georgie i baksetet. Her er vi altså på gjenkjennelsesstadiet med disse rollefigurene. Alle tre sitter smilende, og gjennom denne første scenen får vi inntrykk av at de har en kjærlig tone, samtidig som

den lille konkurransen mellom de to i forsetet er noe det er lett å kjenne seg igjen i. Den harmoniske stemningen avbrytes brått når tittelen på filmen kommer over bildet i rød tekst akkompagnert av heavy metal-musikk. Dette fungerer som et frempek mot hva som venter dem senere i filmen.

Familien bremses ned bilen utenfor et stort gjerde til en eiendom hvor, det vi snart antar er, noen naboer står og spiller golf. De er alle på god avstand fra bilen, men blant de på eiendommen ser vi to skikkelser i hvitt. Ann roper til naboene med leken tone, men responsen virker noe nedtonet. Når familien kjører videre, kommenterer så Ann i bilen:

Ann: Who were those guys?

Familien kommer frem til sommerhuset sitt som, i likhet med den forrige eiendommen, også er omringet av høye gjerder. Kort tid etter ankomsten åpner George den elektroniske porten for naboen, Fred, og en av de hvitkledde vi så tidligere. Sistnevnte er en ung mann som introduserer seg som Paul.

Samtidig står Ann på kjøkkenet og prater i telefonen med det vi antar er en venninne, når hun avbrytes av Georgie som kommer inn for å låne en kniv. Ann gir sønnen en kniv og han går ut, men plutselig kommer han inn i gangen igjen og blir stående:

Georgie: There's someone here.

Ann: Where?

Georgie: At the door.

Vi ser så den andre hvitklede skikkelsen, som snart blir kjent som Peter, stå rett utenfor døra. Ann virker litt usikker, men så sier han at han er med naboene og det virker som om om han venter på en reaksjon, så Ann slipper ham inn:

Ann: Please, come in.

Peter er der på vegne av naboene for å låne egg, og Ann opptrer gjestfritt og gir ham eggene. Han er på vei ut når vi hører eggene knuse ute i gangen. Ann gir uttrykk for at hun synes det er litt klumsete, men ordner nye egg til ham. Peter virker i overkant høflig og beskjeden i starten, men han blir stadig frekkere. På tross av dette oppvarter Ann ham og pakker den neste rasjonen med egg i en kartong. Hun blir mer avvisende, men hun reagerer heller ikke kraftig nok når Peter ved et «uhell» dytter telefonen hennes ned i vasken. Hun ber ham høflig om å gå. Når vi, som publikum, tror at han endelig har gått hører vi hundebjeffing.



Uventet besøk i *Funny Games*.

Paul: Excuse me?

Ann går ut i gangen og der står begge de to hvitklede og hunden hopper og bjeffer utenfor døra. Hun retter full oppmerksomhet mot hunden og jager den vekk, før hun henvender seg smilende til de fremmede:

Ann: I'm sorry. He's completely harmless.

Peter gir uttrykk for å være fornærmet. Snart har Paul fokuset på en golfkølle og spør om han kan prøve den.

Ann: If it makes you happy.

Paul går ut for å prøve golfkølla, og snart hører vi heftig hundebjeffing og klynking. Ann går ut for å se hva som skjer, Paul kommer tilbake, gir henne golfkølla og fortsetter rett inn i huset. Endelig reagerer Ann:

Ann: Listen, young man. I don't know what kind of game you're playing, but I don't wanna be a part of it. Would you please leave now?!

Når de reagerer på at hun er uvennlig, tar hun tak i en av de for å kaste de ut. George kommer inn og oppfatter at noe er galt, og han spør Ann om hvorfor hun er så sint. Når han til slutt ber de hvitklede gå og det faktisk kommer til det punktet hvor han klapper til Paul, blir George slått i beinet med en golfkølle av Peter. Deretter starter marerittet hvor de to inntrengerne piner familien gjennom groteske leker, noe som ender med samtlige av familiemedlemmenes død.

3.2.1.2: Georgies advarsler

Når familien kjører videre etter å ha hilst på naboene som står og spiller golf med de hvitklede, spør Georgie foreldrene om hvor Jenny var ettersom hun ikke var sammen med familien sin. Ann



Både Georgie og hunden er skeptiske til de fremmede i *Funny Games*.

foreslår naturligvis en logisk forklaring på dette. Når Georgie og George sitter sammen i båten ved bryggen nedenfor sommerhuset, reagerer førstnevnte på flere ting: sønnen spør faren om hvorfor onkel Fred oppførte seg så rart da han kom for å hilse på dem tidligere sammen med den ene hvitklede, og Georgie reagerer også når han hører hunden bjeffe og klynke. Som respons på sistnevnte bekymring sier George at det kan

være varmt for hunden, men han går etterhvert for å se hva som skjer når bjeffingen brått stilner.

Georgie har et barns reflekser og har ikke blitt ferdig indoktrinert i voksenverdenens høflighetsgester og avfeing av farer, dermed later det til at han kanskje følger instinktene sine i større grad enn foreldrene. Han virker også redd og skeptisk når han står i gangen og kommenterer at det er noen der, og vi ser Peter stå utenfor døren. Georgie holder avstand til døren og det virker ikke som om han har noen planer om å åpne for den fremmede, før moren kommer og åpner. Georgies bekymringer avvises på dette vises hver gang han varsler fare gjennom sine naturlige reaksjoner og spørsmål.

3.2.1.3: You must admit, you brought this on yourself

Slik lyder taglinen til *Funny Games*.

I motsetning til Georgie gir foreldrene uttrykk for å være mer opptatt av sosiale regler, høflighet og fasade. I stedet for å reagere på at to fremmede plutselig står i gangen hennes, unnskylder Ann seg på vegne av sønnen som ikke åpner døren og hunden som reagerer på de fremmede med bjeffing. De fremmede får ta seg til rette og hun lar Paul låne golfkøllen, som han snart dreper hunden med - hunden heter ironisk nok Lucky. Ann er en storforbruker av ordet *please*, også når hun endelig har fått nok og prøver å kaste ut de fremmede. George har tidligere kommet med forslag til naturlige forklaringer både når Ann spør i bilen om hvem de hvitkledde guttene var og når Georgie reagerer på hundens bjeffing og klynking, og han svikter også sitt ansvar når han kommer inn i gangen i det Ann prøver å bli kvitt de fremmede; i stedet for å umiddelbart støtte sin kone og kaste ut de fremmede, prøver han heller å mekle mellom partene og han er høflig overfor Paul og Peter i det han antyder at han er nødt til å be dem om å gå. Når han endelig reagerer litt hardere på frekkhetene deres ved å fike til Paul er det for sent. Som Paul sier underveis:

Paul: So much stress for politeness' sake.

Noe som er beskrivende for hele handlingen, da det på sett og vis er høfligheten til Ann og George som bidrar til deres død; det er akkurat dette jeg tolker som essensen i den første delen av filmen, det at de høye gjerdene og den elektroniske porten som omringer sommerhuset med formål om å holde ute potensielle inntrengere og farer, er totalt nytteløst når beboerne selv inviterer ulvene inn. Det er George som frivillig åpner porten for naboen Fred og hans følge, Paul, mens Ann inviterer Peter inn i huset og det er hun som senere gir Paul tilgang på drapsvåpenet han bruker for å slå ihjel hunden. Det som også er urovekkende er at vi etterhvert ser at både Ann og George, i likhet med Georgie, finner flere av situasjonene ubehagelige, men de makter ikke å gjøre noe for å stoppe

hendelsesforløpet. De virker begge konfliktsky og de undertrykker instinktene sine til fordel for sosiale normer, dermed lar de det gå alt for langt før de reagerer; på denne måten kan man si at Ann og George blir delaktige i familiens grusomme skjebne - noe som er en ubehagelig tankevekker.

3.2.1.2: Sympati med familien

Ann, George og Georgie etableres som en helt vanlig familie og ingen av dem er innehavere av ekstraordinære karaktertrekk. De er en del av den øvre middelklassen med eget feriehus. Vi får et inntrykk av dem før marerittet bryter løs. Videre er de litt for høflige for sitt eget gode, noe sikkert mange kan kjenne seg igjen i. Vi er sammen med familien i hele filmen og vi opplever hendelsene fra deres perspektiv, i tillegg til at vi har samme tilgang på informasjon som de har i løpet av handlingen. I tillegg er motivasjonen deres utover i filmen enkel: de ønsker å overleve. På bakgrunn av dette vil jeg hevde at vi har både romlig og subjektiv tilgang til familien, noe som gir oss en god tilknytning til dem.

I henhold til Smith (1995) vil jeg altså påstå at det er lett å oppnå troskap med og sympati for familien. Rollefigurene er svært enkle konstruksjoner og til sammen utgjør de en familieenhet som de fleste av oss har et forhold til. De later til å leve et normalt liv før disse inntrengerne invaderer den lille ferien deres med vold og død, helt uten forvarsel. Personlig irriterer jeg meg over at foreldrene er såpass høflige og tilbakeholdne så lenge, men samtidig vet jeg til min forergelse at jeg ville handlet akkurat på samme måte selv - hvertfall inntil jeg så denne filmen. Dette underbygger sympatien for familien. De er totalt hjelpesløse og underlegne i situasjonen; noe av grunnen til dette er den første voldsepisoden hvor Peter slår George i beinet og setter ham fysisk ut av spill for resten av filmen. Videre er det også fokus på familiens opplevelse av det som skjer og mye av skjermtiden går med til nærbilder av deres reaksjoner på det som blir gjort mot dem; det er fortvilselse og resignasjon, men også omsorg, beskyttelse og selvoppgivelse i forsøk på rømning. Disse reaksjonene virker også svært naturlige og lite polerte; de gråter, hulker og snørret renner. Videre er foreldrenes respons på deres døde sønn, skildret i en ti minutter lang tagning, hjerteskjærende og vond, og når Ann senere ser liket kaster hun opp.

Det at familien utsettes for brutale voldshandlinger, som i tillegg later til å være en lek for inntrengerne, underbygger sympatien vår. Vi deler også familiens behov for å forstå motivasjonen til Paul og Peter.

3.2.2: Inntrengerne

Paul og Peter, også referert til som «de fremmede», «de hvitkledde» og «inntrengerne» i denne oppgaven, bedriver tvilsom sport i drap på øvre middelklassefamilier, noe Ann, George og Georgie smertelig får erfare.

3.2.2.1: Shall we begin?

Både Paul og Peter introduseres som høflige unge menn i de første møtene med familien, men samtidig vil jeg påstå at man kan merke at noe er *off*, at det føles som om noe er galt. Her vil jeg påstå at det Smith (1995, s. 191-193) skriver om tilskuers forhåndsdømming basert på den aktuelle rollefigurens utseende spiller inn: tilskueren leser ansikter og



Michael Pitt og Brady Corbet som henholdsvis Paul (til venstre) og Peter i *Funny Games*.

systematiserer disse etter mentale skjema, for eksempel om rollefiguren ser ut som en skurk, eller om vedkommende er til å stole på, og så videre. Smith (1995) omtaler dette som typegallerier basert på fysiske trekk; det finnes til en viss grad en felles oppfatning av hvilke trekk som er beskrivende for hvilke typer rollefigurer. Ved første øyekast kategoriserer jeg både Paul og Peter som rollefigurer jeg ikke har tillit til. Det er vanskelig å påpeke nøyaktig hva det er som forårsaker dette, men de har et par fellestrekk når det gjelder utseende; de har begge fett hår, de har lysende blå øyne og det er noe litt feminint og barnlig ved ansiktene deres. De kan gi assosiasjoner til små barn som ser uskyldige ut, men som bak den dydige fasaden planlegger rampestreker; noe som kan være sjarmerende i småbarnsalder, men som heller er urovekkende når det kommer til Paul og Peter, da det virker som om de planlegger rampestreker av den mer fatale sorten, noe som senere vil vise seg å være sant. Denne oppfatningen av rollefigurene bidrar til å betvile den ydmykheten de utstår i starten - den virker påtatt og falsk. Videre har Ann har plantet et spørsmål hos tilskueren når hun, etter å ha sett Paul og Peter på naboenes eiendom, spør George i bilen om hvem de kan være.

De tidligere nevnte varselsignalene som formidles av Georgie er også en essensiell faktor i tolkning av de to fremmede. Hunden Lucky reagerer også på Paul og Peter, og som Smith (1995, s. 190-191) nevner har vi mennesker en generell forkjærlighet for dyr og vi stoler på dem. Tilliten kan

være basert på det at vi vet at dyr handler på instinkt og ikke i henhold til sosiale normer og regler. Derfor kan Luckys skepsis smitte over på oss. Lucky blir forøvrig det første drapsofferet til Paul og Peter, noe vi som tilskuere aner har skjedd før vi faktisk får se liket til Lucky som, under en grotesk versjon av «tampen brenner», faller ut når Ann åpner bagasjerommet på familiens bil. Denne episoden tar sted etter Peter slår George med golfkøllen, så mistankene våre rundt rollefigurenes hensikter har allerede blitt bekreftet, men drapet på Lucky er et effektivt grep for å fremkalle negative følelser hos tilskueren.

Etter dette viderefører Paul og Peter de brutale spillene sine, hvor familien får gjennomgå før de blir drept; Ann må kle av seg når de gjør et veddemål rundt kroppen hennes, Georgie klarer å rømme kun for å hentes tilbake for så å bli skutt gjennom en «elle melle»-lek, Paul og Peter drar etter barnedrapet, noe som gir oss håp for foreldrenes overlevelse, men de kommer tilbake igjen, knivstikker George og dumper Ann med bundne hender og føtter i vannet i det de seiler mot neste gruppe med uvitende ofre.

3.2.2.2: Hvorfor?

Når det gjelder tilknytning, har vi delvis tilgang på handlingene til Paul og Peter, men vi aner ingenting om motivasjonen deres eller deres indre følelsesliv; selv om man kan anta at det finnes lite av de to sistnevnte. George spør på et tidspunkt inntrengerne om noe vi publikummere også lurere på:

George: Why are you doing this?

Paul begynner å legge ut om Peters vanskelige sosiale bakgrunn med fattigdom, narkotika og incestiøse forhold. Tom, altså Peter, gir uttrykk for å ta seg nær av denne informasjonen; han gråter, vil at Paul skal slutte å fortelle og det utspiller seg et lite drama mellom dem. Deretter henvender Paul seg til George igjen:

Paul: What would you like to hear? What would make you happy? None of what I said was true. You know that as well as I do.

Paul legger så ut om at Peter er en bortskjemt drittunge som er blasert av tomheten i hverdagslivet.

Paul: Are you happy now or do you want another version?

Vi ser en resignasjon i blikket til George når han forstår at inntrengerne ikke har en åpenbar motivasjon - hvertfall ikke en motivasjon knyttet til noe han kunne ha gitt dem for å stoppe, som for eksempel penger.

Til tross for at den subjektive tilgangen er noe begrenset, er den romlige tilknytningen sterkt da Paul og Peter i stor grad er tilstede i og driver mye av hendelsesforløpet. Så jeg vil påstå at tilskuer vil oppleve, det andre av Smiths (1995) stadier, tilknytning til disse karakterene.

3.2.2.3: Sport og spill

Det virker som om Paul og Peters opplevelse av situasjonen samsvarer med tittelen på filmen - *Funny Games*. Det hele virker som en stor lek for dem, og det er nettopp gjennom lek og spill de gjennomfører gruomhetene sine. Når Paul og Peter på et tidlig stadiet i filmen har samlet familien i stua, legger Paul premisset for resten av kvelden og natten:



Paul er entusiastisk til spill og lek i *Funny Games*.

Paul: Listen, we're going to make a bet now, okay? [...] Okay, we bet- what time is it?

Peter: 8:40.

Paul: That in, let's say, 12 hours all three of you are gonna be kaput. Okay?

Ann: What?

Paul: You bet that you'll be alive tomorrow at 9 o'clock and we bet that you'll be dead. [...] Okay, so the bet is on, like they say on TV: let's make a deal.

Paul og Peter behandler livene til Ann, George og Georgie som om de er med i et slags *game show*, og da mer spesifikt en grotesk utgave av «kvitt eller dobbelt»; Paul fyller rollen som vert og gir familien ulike utfordringer og spiller spill med dem, med overlevelse eller døden til følge. Noe som kjennetegner denne typen tv-programmer er at deltakerne enten vinner eller taper, så er showet over; i dette tilfellet er leken over når deltakeren er død. Likevel foregår showet innenfor et visst tidsrom, noe som speiles her i rammene rundt veddemålet. Vanligvis stiller deltakerne i slike show frivillig, noe som står i kontrast til familiens ufrivillige situasjon.

Et utvalg av de ulike lekene Paul og Peter presenterer er «cat in the bag» , «elle melle» og



«Kid in the bag» i *Funny Games*.

«the loving wife»; alle disse med makabre tvister. «Cat in the bag» er heller «kid in the bag» og er akkurat hva det høres ut som; de trer et putevar over hodet til George når de skal tvinge Ann til å kle av seg, for det de kaller moralsk anstendighet. De bruker «elle melle» som et verktøy for å finne ut hvem som skal bli skutt, og «the loving wife» går ut på at Ann kan velge hvem av henne og mannen som blir drept først og med hvilket våpen, kniv eller pistol.

Paul: Whether by knife or whether by gun, losing your life can sometimes be fun.

Videre forsterker bekledningen deres følelsen av at de driver sport i drap på øvrestående middelklassefamilier; Paul er kledd i heldekkende hvitt, med hvit shorts, hvit genser, hvite sko, hvite sokker og hvite hansker, og Peter er nesten identisk kledd, men han har en svart shorts.

3.2.2.4: Mind the carpet

Paul og Peter har en ganske skrudd innstilling når det kommer til verdien av mennesker og objekter: de leker med menneskeliv til de tar dem uten å trekke en mine, men de henger seg opp i helt trivielle ting. Et eksempel på dette er når Peter slenger Ann i bakken etter at George prøver å løsrive Anns hender fra teipbindingen. Peter mister et egg slik at det knuser på teppet, og da blir han redd for at Paul skal bli sint, ettersom Paul spesifikt sa at han skulle være forsiktig og ikke ødelegge teppet. Videre krangler de om hvordan reglene i «elle melle» fungerer. Når Paul mot slutten dytter Ann av båten og ned i vannet til sin død, kommenterer Peter at det nesten var igjen nesten én hel time av tiden i veddemålet de inngikk. Paul svarer med humor at det er slitsomt å seile og at han begynte å bli sulten.

3.2.2.5: Antipati

Når det kommer til troskap og muligheter for en pervers allianse, vil jeg anta at få tilskuere vil heie på Paul og Peter. De er litt rare, innpåslitne, påtrengende, i overkant høflige, men samtidig frekke og de utøver vold mot, såvidt vi vet, uskyldige familier, og dette uten en tydelig motivasjon. Paul og Peter besitter altså i stor grad frastøtende trekk, og siden *Funny Games* likner et kammerspill finnes

det ingen verre rollefigurer som stiller disse i et bedre lys. Paul og Peter blir raskt etablert som klare antagonister og de mangler de tiltrekkende egenskapene som ligger til grunn for en pervers allianse. Jeg vil hevde at de dyrker antipati hos tilskueren. De dreper tross alt både en hund og et barn, og for øvrig også de resterende, men de brutale drapene på de førstnevnte er ekstra spesielt da dette er noe en faktisk sjeldent opplever på film, hvertfall i film som er produsert med tanke på et alminnelig amerikansk publikum.

3.2.2.6: Skuespill

En ting jeg vil nevne som jeg ble fortalt, men som jeg ikke kan garantere for, er at Haneke instruerte Paul og Peter til å spille som om de opptrådte i en komedie, i motsetning til familien, som han instruerte til å spille i et realistisk drama. Uavhengig om det stemmer eller ikke, vil jeg argumentere for at det kunne ha vært en god forklaring med utgangspunkt i Paul og Peters uberørte oppførsel og trang til å gjøre komiske poeng i mildt sagt upassende situasjoner. Dette er blant annet tydelig i scenen hvor Paul responderer med overdreven entusiasme når George klarer å «gjette» at en golfball som triller på gulvet er en golfball:

Paul: Correct!

Selv Paul og Peter i liten grad inviterer til en pervers allianse, kan man fremdeles beundre det interessante skuespillet til Michael Pitt og Brady Corbet.

3.2.3: Tydelig sympatistruktur

Jeg vil tro de fleste som ser *Funny Games* vil oppleve sympatistrukturen i filmen som klinkende klar: familien utgjør protagonistene som plutselig befinner seg i en situasjon hvor de er truet på livet og ettersom George er blitt skadet og Paul og Peter mest sannsynlig er fysisk sterkere enn Ann og Georgie, blir familien underlegne sine overgripere i situasjonen. Paul og Peter er antagonistene som utnytter høfligheten og gjestfriheten til Ann og George for så å starte med de groteske lekene sine. I tillegg til fysisk styrke, er de også overlegne i det at det er de som planlegger og igangsetter overgrepet - i motsetning til familien er de forberedt - og de har ingen barn å ta hensyn til. Jeg vil hevde at de fleste høyst sannsynlig vil føle sympati for familien og sterk antipati mot inntrengerne. Dette til tross for at filmen fordrer til den ugne antydningen om at familien delvis har bidratt til dette selv - det betyr ikke at de fortjener det.

Kapittel 4: Vold

Anne Gjelsvik (2007, s.11) åpner *Vondt og vakkert: Vold i audiovisuelle medier* med å belyse dobbeltheten i reaksjonene voldsskildringer kan fremkalle: én og samme hendelse kan fremkalle latterkrampe hos noen, avsky hos andre. Videre understreker hun viktigheten av å skille mellom virkelig vold i fysisk betydning og vold på film, hvor sistnevnte kun er *voldsrepresentasjoner* (Gjelsvik, 2007, s.24-26). Hun diskuterer også frykten for voldelige skildringer i visuelle medier og bekymringene knyttet til voldsrepresentasjonenes påvirkning på tilskuere. Dette er temaer jeg i liten grad inkluderer i denne oppgaven i henhold til lengde, men det er viktige aspekter i diskusjonen rundt fremstillinger av vold i visuelle medier.

Gjelsvik (2007) redegjør for det jeg velger å kalle ulike kategorier innenfor fiksjonsvold.³ Disse er utarbeidet med utgangspunkt i hvordan voldsrepresentasjonene er fremstilt, hva slags funksjon de har, hvilke følelser de fremkaller, hva slags filmunivers de befinner seg i, og så videre. Gjelsvik deler opp i tre overordnede kategorier: *volden som problem*, *volden på lek og liksom* og *vond og vakker vold*.

4.1: Kategori 1 - Volden som problem

Innenfor denne kategorien definerer Gjelsvik (2007) hovedområdene som *den spekulative volden*, *den farlige volden* og *den ubehagelige volden*.

4.1.1: Den spekulative volden

Den spekulative volden er ofte relatert til spørsmål om hva som er hensikten med volden og om den er nødvendig for filmen. Hvis det er tvil rundt nødvendigheten til volden kan den fort oppfattes som spekulativ, noe som blir spesielt aktuelt når volden er av det grove og/eller ubehagelige slaget. Det samme gjelder hvis volden skulle bli enten *for* behagelig, *for* ubehagelig eller begge deler. Voldens funksjon blir vurdert ut ifra flere faktorer, som handlingen, fiksjonsuniverset den foregår i, tema og budskap. Volden blir også vurdert utifra omstendighetene til filmen: «Filmen betraktes (...) ikke som 'bare fiksjon'» (Gjelsvik, 2007, s.108). Sjanger, hvem filmskaperen er og vedkommenes hensikt med volden er kun et par av disse elementene (Gjelsvik, 2007, s.106). Hvis voldsbruken er en del av et voldskritisk budskap er det ofte lettere å akseptere volden (Gjelsvik, 2007, s.112).

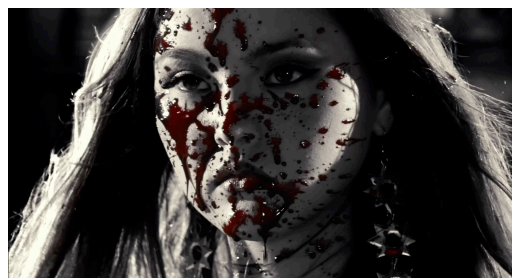
³ Det er ikke sikkert at Gjelsvik har ment disse inndelingene så innrammede i den grad det antydes til ved bruk av ordet kategori, men jeg velger å definere og behandle dem som dette.

Det har flere ganger blitt stilt spørsmål ved mengden eksplisitt vold i forbindelse med suksesserien *Game of Thrones* (Benioff og Weiss, ,2011-). Personlig opplever jeg voldsskildringene som viktige i henhold til universet de reflekterer, men det finnes uten tvil de som oppfatter volden som spekulativ.

4.1.2: Den farlige volden

Den farlige volden innebærer den volden som fremstilles som kul, har høy «popcornfaktor» og kan være et bilde på voldsfantasier. Den kan være sexy og forherligende, noe som kan skape en bekymring hos tilskueren i henhold til voldens påvirkning og konsekvenser for *de andre* som ser filmen. Spørsmål rundt intensjon og voldens nødvendighet er også aktuelt i denne kategorien (Gjelsvik, 2007, s.116). Hvis volden er i en setting hvor den fremstår som unødvendig og er uten et dypere budskap, vil mange ofte definere den som potensielt farlig.

Et eksempel på en film hvor voldsrepresentasjonene muligens kan oppfattes som farlige er *Sin City* (Miller og Rodriguez, 2005). Volden er tegneserieaktig, serveres sammen med kule replikker og er kanskje litt for behagelig - vil noen tilskuere mene.



Sin City.

4.1.3: Den ubehagelige volden

Den ubehagelige volden er ofte tilknyttet *den ødelagte kroppens attraksjon*; noen føler en paradoksalt tiltrekning mot grusomme bilder og døde kropper på film, noe som kan komme av nysgjerrighet tilknyttet makabre situasjoner som vi sjeldent opplever i dagliglivet (Gjelsvik, 2007, s. 149-150). Den ubehagelige volden, i motsetning til den farlige volden, er tettere knyttet til vårt eget ubehag, altså våre egne grenser og konsekvensene for *oss selv*. Denne typen vold kan også skape ubehag ved voldens tilknytning til kjønn; hvem som er utøver og offer er essensielt for vår opplevelse av volden, og når en av partene er en kvinne vil dette påvirke denne opplevelsen: «Som en hovedtendens vil jeg si at med den kvinnelige helten synliggjøres volden, mens med det kvinnelige offeret seksualiseres volden» (Gjelsvik, 2007, s.131). Gjelsvik (2007, 2007, s.132-134) argumenterer for at en av årsakene til dette er at bruk av mannen som voldsutøver er mer konvensjonelt i film enn kvinnen som sådan. Derfor kan kvinnerollen i voldssammenheng gjøre tilskuer mer bevisste på volden, og dermed også tilrettelegge for et mer kritisk blikk. Samtidig pågår det en diskusjon om hvorvidt kvinnelige voldsutøvere i helteform er et feministisk fremskritt eller om de kun er fantasier eller mannlige rollefigurer i kvinnekropper. Det at volden utført av

kvinner ofte rettferdiggjøres og unnskyldes, gjerne med morsrollen som motivasjon for handlingene, er også et tema.

Kombinasjonen av sex og vold kan også skape ubehag, ved at det seksuelle aspektet er noe som kan kjønnes nært på kroppen og man lett kan forestille seg situasjonen; dette kan skape frykt for det en egens kropp kan bli utsatt for, noe som kan fremkalle mer livsnære følelser relatert til voldsopplevelsen (Gjelsvik, 2007, s.139). Dette ubehaget ved de nære kroppslige skildringene i møtet med vold er også fremtredende i torturscener: «(...)fordi bildene av tortur går på kroppen løs, er det vanskeligere å beholde en følelsesmessig distanse til dem» (Gjelsvik, 2007, s.141).

Eden Lake (Watkins, 2008) er en film med svært ubehagelige voldsskildringer. Et par er på en romantisk helgetur når en ungdomsgjeng forstyrrer dem med den bråkete oppførselen sin. Da



Volden i *Eden Lake* synliggjøres ved at rollefiguren Jenny blir offer for den.

paret konfronterer dem blir det starten på en rekke voldsepisoder med dødelige følger. Filmen inneholder torturscener som kjønnes på kroppen og det er også ubehag knyttet til situasjoner hvor kvinnen i paret blir et offer.

4.2: Kategori 2 - Volden på lek og liksom

Innenfor denne kategorien diskuterer Gjelsvik de voldsuttrykkene som kommuniseres gjennom et tydeligere fiksjonsfilter og som ikke nødvendigvis trengs å tas på alvor i like stor grad som i den forrige kategorien, volden som problem. Innenfor *volden på lek og liksom* studerer Gjelsvik (2007, s.155) nærmere de virkemidlene som underbygger filmen som fiksjon og hvordan dette skaper et mer distansert forhold til volden: «Jeg vil se på genrekonvensjonene og framstillingsformens betydning, for eksempel hvilken rolle overdrivelser, humor og distanse har».

4.2.1: Filter

Gitt den rette sammenhengen, kan selv den heftigste volden fremstå som problemfri og tiltrekkende, mener Gjelsvik (2007, s.155). Hun trekker frem «tegneserievold» som en form for vold som innebærer både volden innenfor animasjonsfilm, men også volden i «vanlige» filmer hvor volden fremstilles på overdrevent, lekent og/eller stilisert vis; noe som skaper en distanse mellom filmvolden og virkeligheten (Gjelsvik, 2007, s.156). Et annet distanserende virkemiddel er parodien, som er en type etterligning av foreliggende materiale; vold brukt i denne sammenhengen blir dermed en kommentar på en annen fiksjon i form av latterliggjøring, noe som skaper avstand til

virkeligheten. Felles aspekter som ligger til grunnen for det som kan kalles underholdningsvold, er virkemidler som skaper et filter mellom fiksjonen og virkeligheten, deriblant humor og formen på fiksjonen (Gjelsvik, 2007, s.158).

4.2.2: Den estetiske volden

Gjelsvik (2007, s.165) beskriver også den vakre og estetiske volden som en type voldsfremstilling som ikke nødvendigvis trenger å være problematisk. Dette innebærer gjerne den volden som er stilisert i formen og som underbygger det fiksjonelle i framstillingen, noe som igjen virker distanserende. Gjelsvik (2007, s.159-167) trekker frem *The Matrix* (1999, Wachowski) som et relevant eksempel innenfor denne kategorien. Hun beskriver volden i filmen som spektakulær, ublodig, elegant, rytmisk og konsekvensløs. Ofte motstrider også volden fysiske lover, som for eksempel når protagonisten Leo stopper kuler i luften med tankekraft. I tillegg fremstilles antagonistene i *The Matrix* som ansiktsløse og utvetydig onde, noe som bidrar til at volden er lettere å akseptere. Videre behandler filmen forholdet mellom virkeligheten og representasjon som tema, noe som forsterker fiksjonen i dette tilfellet. Et fellestrekk for den estetiske volden kan være at det er mer fokus på selve formen på voldsfremstillingen enn innholdet i den.

4.2.3: På liksom

Gjelsvik (2007, s.169) belyser trekk ved underholdningsfilmen som underbygger fiksjonen i et eget rom; fortellerstruktur, ironi og intertekstuelle referanser er elementer som kan ha en distanserende funksjon. Noen eksempler er ikke-kronologiske narrasjonsteknikker og popkulturelle referanser. Filmkarakterenes holdninger til vold og konsekvenser er også en viktig faktor for hvordan volden oppleves. Hvis rollefigurene tar lett på temaet, og voldens og dødens konsekvenser blir redusert til en kynisk «er det så farlig»-holdning, kan dette muligens fremkalle samme holdning hos deler av publikumsmassen (Gjelsvik, 2007, s.173-175). Gjelsvik (2007, s.167-177) trekker frem *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994) som et eksempel på en film som inneholder mange av disse elementene, noe som underbygger både filmen og voldsbruken som noe som skjer *på liksom*; noe som videre bidrar til at voldsfremstillingene i stor grad regnes som et positivt aspekt ved filmen, hvertfall i følge anmelderne.

4.2.4: Ikke bare lek

Mot slutten av sin beskrivelse og analyse av volden på lek og liksom, understreker Gjelsvik (2007) viktigheten av å ikke avskrive underholdningsvolden som bare lek; det også er nødvendig med

analyser av denne volden, da den kan fremkalle like sterke følelser hos tilskueren som den mer problematiske volden, på godt og vondt. Gjelsvik (2007, s.184) oppsummerer det slik: «Samtidig som man lar seg underholde, kan man i ettervurderingens lys også diskutere hvilke verdier som er på spill i denne leken»

4.3: Kategori 3 - Vondt og viktig

Denne kategorien innebærer voldsfremstillinger som er betydningsfulle og nødvendige i formidlingen av filmens tematikk og budskap. Voldsskildringer vil være helt grunnleggende for filmer som behandler nettopp voldskritiske budskap. Det vil for eksempel være vanskelig å lage en krigsfilm uten å behandle vold som tema. Denne typen vold kan være vond å beskue, men når den fremmer et budskap, kan voldsfremstillingene i beste fall gi oss nye innsikter og perspektiver: «Vold som oppleves som vond, har et element av helbredelse» (Gjelsvik, 2007, s.197). Et eksempel innenfor denne kategorien kan være *Saving Private Ryan* (Spielberg, 1998), en film hvor en amerikansk tropp krysser fiendens linjer med oppdrag å redde en fallskjermjeger under andre verdenskrig. Det er flere grafiske og vonde voldsinnslag i filmen, men de underbygger et krigskritisk budskap ved å stille spørsmål ved konsekvensene av og meningen med krig. Gjelsvik (2007) presenterer også *Fight Club* (Fincher, 1999) som en film med vonde og viktige voldsinnslag; den inneholder både attraktive og nærgående voldsskildringer, og både skildringene og overgangen fra det behagelige til det ubehagelige underbygger tematikken rundt identitet, maskulinitet og verdiene i det moderne samfunnet.



Volden underbygger tematikken i *Fight Club*.

4.4: Vurdering av fiksjonsvold

Slik Gjelsvik (2007, s.88-89) presiserer tidlig, ligger det en rekke faktorer til grunn for vår vurdering av fiksjonsvold; sjanger, form, stil, tematikk, budskap og rollefigurer er eksempler på slike aspekter. «Ulike fiksjoner har dessuten ulike regler» (Gjelsvik, 2007, s.88). Det er slike elementer som ligger til grunn for hvilken effekt en voldsrepresentasjon kan ha på oss, i tillegg til at disse vil tolkes individuelt av hver enkelt tilskuer med utgangspunkt i vedkommendes forutsetninger.

4.5: Fiksjons- og artefaktfølelser

Gjelsvik (2007) presenterer Ed Tan og hans begreper *fiksjonsfølelser* og *artefaktfølelser*, som beskriver to ulike følelsemessige innfallsvinkler til tilskuers opplevelse av et filmverk. Fiksjonsfølelsene beskriver de følelsene som oppstår hos tilskueren i tilknytning til rollefigurene og hendelsesforløpet i fiksjonsuniverset. Artefaktfølelsene omfatter de følelsene som oppleves i forhold til filmen som et verk og de virkemidlene som er tilknyttet konstruksjonen av filmen, som for eksempel musikk, skuespill, kinematografi, og så videre. Som regel vil både fiksjonsfølelser og artefaktfølelser oppstå i møtet med en film, og hvilken følelse som veier tyngst kan variere fra verk til verk og fra scene til scene. «Disse elementene trenger ikke stå i veien for hverandre i den forstand at de må skape brudd eller distanse, men kan sammen styrke filmopplevelsens intensitet» (Gjelsvik, 2007, s.122). Vektingen mellom disse to følelsene kan ha stor betydning for vår opplevelse av vold; hvis artefaktfølelsene veier tyngst, er dette enda et element som kan tydeliggjøre fiksjonen og skape et distanserende filter mellom tilskueren og filmuniverset, og dermed også volden.

Kapittel 5: Analyse av vold

Jeg vil nå gjennomføre en studie av analysefilmene med utgangspunkt i Gjelsviks (2007) voldskategorier. Jeg vil først analysere *Inglourious Basterds* for så å undersøke *Funny Games*.

5.1: *Inglourious Basterds*

Når jeg nå skal gjennomføre en analyse av volden i *Inglourious Basterds* vil jeg undersøke hva slags vold som finnes i filmen og plassere den i sammenheng med Gjelsviks (2007) kategorier. Jeg vil studere omstendighetene rundt volden, blant annet i henhold til hvem som utøver volden, hvem som er offer for den og hvilke virkemidler som benyttes i formidlingen av voldsuttrykket. Jeg vil også se på andre elementer i *Inglourious Basterds* som influerer vår opplevelse av voldsinnslagene i filmen.

5.1.1: Grafisk vold

Det er flere grafiske voldsepisoder i filmen, og i flertallet av disse er det medlemmene av The Basterds som utøver volden.

Når vi møter The Basterds i Frankrike en stund etter introduksjonen av gruppen, er det første vi ser en skalp som skjæres av hodet til det vi antar er en død tysk soldat. Det er et nærbilde av hodet, lyden av skjæring i kjøtt er ubehagelig og vi ser at skalpen blir skjært helt av. Når vi får se et større bilde ser vi flere tyske soldater ligge døde uten skalper, mens noen av medlemmene av The Basterds sitter og holder på å skjære av flere. Samtidig som dette pågår, uttrykker Raine begeistring når en tysk soldat nekter å gi ham opplysninger:



Grafisk skildring av skalpskjæring i *Inglourious Basterds*.

Lt. Aldo Raine: Frankly, watchin' Donny beat Nazis to death is the closest we ever get to goin' to the movies.

Lt. Aldo Raine [calling offscreen]: DONNY!

Sgt. Donny Donowitz [from offscreen]: Yeah?

Lt. Aldo Raine: We got a German here who wants to die for his country! Oblige him!

De andre medlemmene humrer som en respons på dette. Vi hører umiddelbart lyden av et balltre inne fra en mørk tunnel. Det er fokus på den tyske sersjanten og det oppsperrede blikket hans. Når Donowitz, nå som «The Bear Jew», kommer ut av tunnellen, går det ikke lang tid før balltreet hans treffer hodet til sersjanten. Dette blir skildret i et nærbilde, deretter klippes det ut når Donowitz fortsetter å slå ham. Vi får se at hodet til sersjanten blir slått i stykker, slik at det blir helt flatt. Det blir vist bilder av to andre tyske soldater som er vitne til hendelsen, den ene gråter, livredd for å lide samme skjebne. Etter Donowitz har slått ihjel sersjanten, kommenterer han handlingene som om det var en baseballmatch. Den ene tyske soldaten prøver å løpe, en «basterd» skyter ham. Raine kommenterer oppgitt:

Lt. Aldo Raine: Damn it, Hirschberg!

Det blir gjort et komisk poeng ut av tyskerens død ved at Raine blir oppgitt over bøddelens klønete og forhastede beslutning om å skyte soldaten. Her kan man dra paralleller til drapet på Marvin i *Pulp Fiction*, hvor Vincent skyter offeret i baksetet på bilen ved et uhell; dette blir også behandlet på humoristisk vis som bidrar til å gjøre en alvorlig hendelse til et komisk poeng.

Tilbakeblikket som beskriver Stiglitz' overgang fra tysk Gestapo-offiser til medlemskap i The Basterds viser flere av hans brutale drap på en rekke av hans tidligere kollegaer. Disse er også



Stiglitz myrder sine tyske kollegaer i *Inglourious Basterds*.

grafiske, kul musikk spilles på lydsporet og Stiglitz viser seg å være en dedikert drapsmann uten nåde. Vi ser ham knivstikke én offiser gjennom en pute, kvele én med en ledning og kvele én ved å tvinge neven sin i munnen til vedkommende.

Møtet mellom noen av The Basterds og Hammersmark som foregår på en bar i en kjeller i kapittel fire - «Operation Kino», fører også til et voldelig oppgjør hvor alle utenom Hammersmark ender opp døde. Dette kommuniseres i korte nærbilder som viser skuddtreff og heftige bevegelser.

Kinomassakeren er også svært grafisk. Samtidig som filmen til Shosanna med hennes personlige budskap til nazistene spilles av på lerretet, sniker Donowitz og Ulmer seg opp utenfor båsen hvor Hitler, Goebbels og tolken til sistnevnte, Francesca, befinner seg. Til fengende musikk

og et øyeblikks slow motion tar de livet av vaktene utenfor med en blanding av skyting på nært hold og slag. De bryter seg inn i båsen og skyter i stykker alle som befinner seg der med maskingevær. Mens dette pågår ser vi både Hitler, Goebbels og Francesca som rister av skuddene som flyr gjennom dem. Samtidig er det fullstendig kaos i kinosalen; fortvilede mennesker prøver forgjeves å komme seg ut, nazi-bannere brenner og et stort hakekorssymbol detter ned. Alt dette utspiller seg til noe som kan minne om musikk av religiøse dimensjoner. Donowitz og Ulmer står og skyter ned på menneskene med hevn i blikket, noe som tidvis er skildret i slow motion. Blodrøyk preger rommet, og vi kan se konturer av Shosannas projeksjon som ler ondskapsfullt. Den allerede avdøde Hitler blir viet litt ekstra oppmerksomhet på slutten av scenen, i en grafisk skildring hvor Donowitz skyter i stykker ansiktet hans. Deretter sprenger eksplosivene Donowitz og Ulmer har rundt bena og den ladningen Landa la igjen i båsen, og eksplosjonen blir finalen i klimakset.



Visningen av «Nation's Pride» ender i en massaker i *Inglourious Basterds*.

Denne sekvensen blir både et symbolsk bilde og den hendelsen som feller nazismen i den alternative virkeligheten filmen presenterer.

5.1.2: De fortjener det?

Alle disse eksplisitte voldsepisodene har noe til felles: det er alltid nazister som er ofre for volden som blir utført. Og denne volden blir gjennomgående fremstilt som enten kul, morsom og/eller at ofrene fortjener det de utsettes for; den bestitter alltid en form for underholdningsverdi og den gjør sjeldent vondt - hvertfall ikke før man stiller seg spørsmålet om det egentlig er bare greit å le av og nyte brutale drapsepisoder, kun fordi ofrene er nazister.

Den «kule» volden blir fremstilt slik ved hjelp av virkemidler som musikk, slow motion og klipping. Videre fremstår voldsutøverne som kule, avslappede og nærmest ignorante i forhold til følgene av volden; i flertallet av tilfellene er volden selve målet, noe Raine informerer oss om tidlig

i det han forklarer oppdraget til geriljatropen. Ofrene blir ikke tatt seriøst av utøverne - noe som også påvirker tilskuerens holdninger til volden - hver enkelt død er kun en del av et større mål. Et eksempel på denne typen vold er når Ulmer kommer løpende i slow motion mot vaktene utenfor båsen til Hitler og Goebbels, akkomagnert av kul musikk. En annen episode som også kan føye seg under denne fanen, men likevel skiller seg noe ut, er sekvensen hvor Shosanna blir skutt av Zoller på maskinistrommet. I dette tilfellet vil jeg påstå at selve utøveren ikke er spesielt kul, men at den estetiske fremstillingen av Shosanna som blir truffet og dør - noe som også er skildret slow motion - gjør volden stilig.

Den «humoristiske» volden deler mange trekk med den kule volden. Dette er gjerne vold som blir utøvet i form av uhell og/eller forhastede slutninger, som for eksempel den nevnte episoden hvor Raine oppgitt tilsnakker en bastard som trekker en forhastet slutning og skyter en tysk soldat som prøver å flykte. Raine formidler dette som om vedkommende har mistet en knusbar vase i bakken heller enn å ha tatt et menneskeliv. Et annet eksempel er når Raine står med en sekk



Raine og Landa i *Inglourious Basterds*.

over hodet etter han har blitt kidnappet av Landa, og overrasker med å skalle ned kidnapperen sin som en noe forvirret reaksjon på at Landa prikker ham i ansiktet.

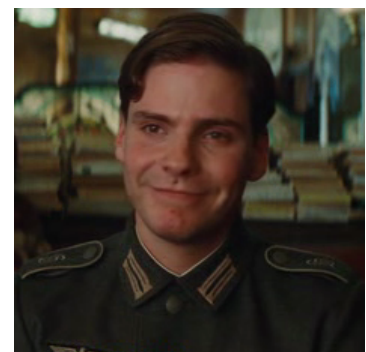
Både den kule og humoristiske volden blir i stor grad utført av The Basterds, mens både disse og Shosanna er utøvere av den neste typen; det som trygt kan kalles en voldsorgie av en finale i kinosalen, er et eksempel på vold som spiller på det at ofrene fortjener det. Dette gjøres ved å fremstille ofrene som verre enn handlingene de blir utsatt for. Ved å la offermassen i filmen bestå av nazister, er det lettere for tilskuer å akseptere massakeren; andre verdenskrig, nazisme og folkemord er ladede temaer fra vår egen verdenshistorie, og sjeldent har nazister blitt fremstilt som ofre og/eller den svake parten. Og nettopp fordi nazister blir tett forbundet med folkemord kan det være lett å føle at volden som blir påført dem er rettferdiggjort og at de får smake sin egen medisin. I *Det gamle testamente* er gjengjeldelsesprinsippet beskrevet ved «øye for øye, tann for tann», noe som er aktuelt i denne sammenhengen. Det legges også opp til hevngjerrig tenkning når vi blir innviet i The Basterds' oppdrag rett etter å ha opplevd mordet på familien Dreyfus. Denne første massakeren fungerer som en slags *setup* som åpner for rettferdiggjørelse for handlingene mot nazistene senere i filmen, og deres negative egenskaper understrekes ofte rett før de utsettes for vold. Et eksempel på dette er rett før massakeren i kinosalen tar sted, når Hitler - som allerede er en tungt belastet karakter ved å være nazi-Tysklands fører og ansikt utad for ideologien - og Goebbels sitter og ler sammen til sistnevntes

film, hvor Zoller massakrerer mennesker fra et kirketårn; for det første sitter de og ler godt av en massaker som er basert på virkelige hendelser innenfor universet til *Inglourious Basterds* - noe som kan være en kommentar til oss som tilskuere, da vi gjør nesten akkurat det samme selv ved å beskue og nyte voldsrepresentasjonene i denne filmen, selv om verdenshistorien tillegges noen modifikasjoner her - og volden ser ut til å være fremstilt realistisk og uten humor. For det andre, utifra det vi får se fra filmen, virker den svært repetitiv da det eneste det klippes mellom er Zoller som sikter og skyter, og ofrene han treffer, noe som kan antyde at de begge har mindre god filmsmak. Videre sitter Goebbels med tårer i øynene etter at Hitler har komplimentert filmen hans. Her blir de begge fremstilt som usympatiske, psykotiske og barnlige, bare noen øyeblikk før Donowitz og Ulmer skyter dem i stykker.

5.1.3: Menneskelige nazister

Ettersom nazistene allerede har et svært dårlig rykte på seg får Tarantino mye gratis når han bruker dem som «bad guys». De fleste av oss vil ha forutinntatte holdninger mot dem fra begynnelsen av, på bakgrunn av våre historiekunnskaper. Men selv om noen av nazistene i filmen provoserer til vold, er det også mange «uskyldige» som blir drept. Alle nazistene betraktes som en enhet, selv om de også er enkeltindivider, og til tross for at massakeren i starten kanskje gjør det lettere å betrakte alle de skalpløse nazistene i kapittel to, er det jo høyst sannsynlig ikke de samme soldatene.

I et par tilfeller blir noen tyske soldater fremstilt som mer menneskelige, blant annet soldaten som gråter av frykt når han blir vitne til skjebnen til sersjanten som blir slått i stykker med balltrete til Donowitz. The Basterds ler av ham da han er livredd og umiddelbart svarer på spørsmålene til Raine, men det er jo en naturlig reaksjon etter det han nettopp har sett; han vil ikke dø på samme vis. Fredrick Zoller er et annet eksempel; han virker betatt av Shosanna og han er både litt irriterende og litt søt når han prøver å vinne hennes gunst. Det later til at han har gode hensikter, og han virker også noe pinlig berørt over sine egne handlinger som blir skildret i «Nation's Pride», hverfall over selve filmatiseringen - hvor han portretterer seg selv. Dette mer sympatiske inntrykket av ham brister litt mot slutten av filmen, når han i sinne slår opp døren etter en avvisning fra Shosanna på maskinistrommet under visningen; her oppfører han seg som et barn som blir sint når han ikke får viljen sin og han virker høy på kjendisstatusen sin. Altså er rollefiguren hans nyansert skildret.



Fredrick Zoller i *Inglourious Basterds*.

Et annet eksempel på en mer menneskelig fremstilling av tyske soldater, er Maximillian som befinner seg i baren der Hammersmark møter noen av The Basterds for å diskutere Operation Kino; han er nettopp blitt far og han og noen venner er ute og feirer. De spiller, drikker og tuller, og de virker svært uskyldige. Hammersmark skyter Max, etter alle andre er døde, i en situasjon hvor hun egentlig kunne latt ham leve, for vi har i utgangspunktet ikke sett ham gjøre noe galt - han har kun forsvart seg.

Utenom disse eksemplene, blir de fleste nazistene fremstilt svært usympatiske og de vi ikke får noe forhold til skjærer vi automatisk under samme kam, som for eksempel publikumet i kinosalen.

5.1.4: Vonde episoder

Det finnes to eksempler på innslag av vold i *Inglourious Basterds* som skiller seg ut fra de andre voldsepisodene i filmen: massakreringen av familien Dreyfus og kvelingen av Hammersmark. Volden i disse sekvensene er hverken kul, morsom eller gir følelsen av at ofrene fortjener det.

Når de tyske soldatene skyter en skuddsalve gjennom gulvet til monsieur LaPadite ser vi maskingeværene som rettes mot gulvet, skuddene som går gjennom og kulehullene som åpenbarer seg etter skyen bestående av støv og sagflis forsvinner. Vi ser ikke at familien blir drept, vi bare antar det fordi vi ser skuddene som avfyres og siden det kun er Shosanna som flykter. I tillegg er hun dekket av det vi antar er familiemedlemmenes blod. Her er altså selve voldshandlingene som blir utøvd eksplisitte, men de fysiske følgene er så godt som usynlige, noe som står i stor kontrast til de øvrige voldsscenene hvor voldens på ofre blir grafisk eksponert.

Når det gjelder kvelingen av Hammersmark, er denne mer grafisk og vi får tydelig se voldens innvirkning på offeret, men her er volden heller ikke underholdende; den er heller intens, ubehagelig. Det er en spent stemning når Hammersmark og Landa sitter på et kontor alene; tilskuer vet at Landa har avslørt Hammersmarks dobbeltrolle som spion for de allierte etter å ha funnet skoen hennes og



Hammersmark kveles av Landa i *Inglourious Basterds*.

en signert serviett i kjellerpuben. Vi forstår fort at dette vil få fatale konsekvenser for henne. En intens replikkveksling foregår mens Landa tvinger Hammersmark til å prøve sin egen sko. Skoen passer perfekt.

Col. Hans Landa: What's that American expression? 'If the shoe fits, you must wear it.'

Landa hopper plutselig på Hammersmark og kveler henne. Vi ser Hammersmark fortvilede ansikt, mens Landa sitter oppå henne med et anstrengt uttrykk og bruker all sin kraft til å kvele henne. Hammersmarks død kommuniseres gjennom et bilde av beina hennes som slutter å sprelle - akkurat dette bildet blir speilet senere i filmen, i det vi ser beina til Landa sprelle i smerte når Raine risser inn hakekorset i pannen hans.

Disse to voldsskildringene har noen fellestrekk, hvor kanskje det mest sentrale er at volden blir utført av nazister i begge tilfellene. Voldsutøverne har det klart sterkere overtaket både innad i scenene og i selve situasjonen i Frankrike, hvor de tyske militære styrkene har okkupert landet. Ofrene er maktesløse i de to situasjonene; i den første scenen er ofrene representanter for de sosialt undertrykte under nazi-regimet, og det er lite de kan stille opp med der de ligger under gulvet når de blir beskyttet av tyske soldater med maskingevær. Hammersmark er også i en sårbar situasjon alene i et rom med Landa, da hun har en skuddskade i det ene beinet i tillegg til at hun allerede i utgangspunktet er fysisk underlegen Landa. I sammenlikning med familien Dreyfus har Hammersmark tilsynelatende noe mer moralsk tvilsom bagasje da hun skjøt en nybakt småbarnsfar kvelden før, noe som strengt tatt ikke var nødvendig, men ettersom han var nazist og Hammersmark jobber for «de gode», så vil vi fortsatt at det skal gå henne vel.

Landa er også en fellesnevner for de to scenene; det er han som presser LaPadite for informasjonen om hvor familien Dreyfus befinner seg og det er han som beordrer skytingen, mens i scenen med Hammersmark er det Landa som selv utfører volden.

Videre er også disse to voldshandlingene mer realistisk fremstilt enn en del av de andre i filmen. Det er fravær av estetiske og teknisk avanserte grep som slow motion og grafikk, og volden er mer jordnær enn for eksempel i kinosalen hvor volden er mer «over the top». I tillegg er det en annen musikkbruk. Musikken som følger massakeren er intens, fryktinngytende og skummel, som bidrar til skildringen av voldshandlingene som onde og alvorlige, og utøverne som overlegne. I scenen hvor Hammersmark blir kvalt er det ingen musikk, noe som medfører at de *diegetiske* lydene vektlegges, noe som videre tegner et mer virkelighetsnært bilde av hendelsene.

5.1.5: Volden i *Inglourious Basterds*

Etter en nærmere studie av de voldelige sekvensene kan man dermed konkludere med, ut ifra Anne Gjelsviks (2007) kategorier, at det finnes flere typer vold i *Inglourious Basterds* enn ved første øyekast, og at disse ulike typene er tett knyttet opp til hvilke rollefigurer som er utøvere og ofre.

Selv om jeg har diskutert den ambivalente sympatistrukturen, er det helt klart Hans Landa og nazistene som er antagonistene i filmen og Lt. Aldo Raine, The Basterds og Shosanna som er protagonistene. Og dette mønsteret vektlegges gjennom volden: når protagonistene er utøvere av volden, er antagonistene gjennomgående ofre for denne. Kategoriseringen av disse voldsinnslagene innenfor Gjelsviks (2007) grupperinger er diskutabel. Noen vil nok oppleve volden som et problem; én årsak kan være at den erfarer som ubehagelig grunnet at den er eksplisitt og brutal. Volden kan også være problematisk hvis man betviler nødvendigheten av den eller hvis man finner den for behagelig eller ubehagelig - noe som er beskrivende for det Gjelsvik (2007) refererer til som farlig vold - noe man kan argumentere for er tilfellet i *Inglourious Basterds* da disse grusomme voldsepisodene hovedsakelig oppmuntrer til latter og nytelse. Det er naturlig at noen tilskuere vil stille spørsmål ved det moralske aspektet ved det at det lages underholdning med utgangspunkt i masse mord av nazister, og noen vil også definere voldsrepresentasjonene som farlige eller spekulative.

Når antagonistene utøver volden er det delvis mot protagonistene og delvis mot uskyldige. Denne volden kan klassifiseres innenfor Gjelsviks (2007) vonde og viktige kategori, noe som er nødvendig for å kunne rettferdiggjøre den volden beskrevet ovenfor, altså er begge typene viktige drivkrefter innenfor Tarantinos univers. Det er en vesentlig forskjell på graden av detaljrikdom knyttet til hvem som utfører volden, og til tross for at volden som utføres av antagonistene er betydelig lite eksplisitt, er det disse episodene som svir mest - og dette grunnet det ujevne maktforholdet mellom utøver og offer, hvor førstnevnte helt klart fremstår som overlegen. Jeg vil også argumentere for at massakeren av Dreyfus-familien, i tillegg til å være vond, også er viktig med tanke på den historiske konteksten og det at slike drapsepisoder har utspilt seg. Også LaPadites situasjon er skremmende og interessant, og det belyser en annen problemstilling som definitivt har vært aktuell for mange under andre verdenskrig, og også i andre kontekster: skal man ofre andre menneskers liv i beskyttelse av sin egen familie?

Når dette er sagt vil jeg argumentere for at de fleste voldsepisodene i *Inglourious Basterds* kan plasseres innenfor Gjelsviks (2007) volden på lek og liksom-kategori, også de episodene som noen vil oppleve som problematiske. Årsaken til dette er at *Inglourious Basterds* nærmest skriker at

den er en film, en *lek*; den er preget av sterke fiksjongrep, noe som skaper det Gjelsvik (2007) kaller et distanserende filter mellom tilskueren og handlingen i filmuniverset.

5.1.6: Fiksjon!

Tarantino er kjent for sin intertekstualitet og bruk av virkemidler som understreker filmen som fiksjon, noe som er essensielt i analysen av volden i *Inglourious Basterds*. Her følger en rekke slike grep som brukes i filmen.

5.1.6.1: Grafikk og voice over

Grafikk er et fiksjongrep som benyttes hyppig. Kapittelstrukturen markeres ved plakater med nummerering og tittel for hvert avsnitt. Videre brukes informativ grafikk, som for eksempel når bildet av Shosanna fryses og det benyttes tekst for å fortelle at det er gått fire år siden sist. Grafikk benyttes også i samspill med musikk og små fortellende snutter som tidvis forekommer i handlingen. Et eksempel på dette er introduksjonen av rollefiguren Hugo Stiglitz: noen kule gitarrikk

markerer et fryst bilde av ham sammen med navnet hans i store gule bokstaver, deretter følger et effektivt, fortellende tilbakeblikk om hans bakgrunn for medlemskapet i The Basterds. Her tas et annet



Grafikkinnslag i *Inglourious Basterds*.

fiksjongrep i bruk for første gang i handlingen, bruken av voice over. Den velkjente stemmen til Samuel L. Jackson leder oss gjennom et par slike montasjer, også når brennbarheten til 35mm-nitratfilm skal beskrives senere i filmen. Voice overen kan gi assosiasjoner til stemmebruken som var vanlig i *newsreels* og dokumentarer fra den epoken filmens handling foregår i, og innslagene kan minne om korte opplysningsfilmer.

5.1.6.2: Musikk

Et annet velbrukt fiksjongrep er musikk. Tarantino-filmer er kjent for kul og underholdende musikkbruk, og selv om det i *Inglourious Basterds* benyttes mer klassisk filmmusikk uten vokal enn tidligere i filmografien hans, betyr det ikke at den velkjente poplåten er fullstendig utelatt; David Bowies *Cat People*[*Putting Out The Fire*] går på lydsporet når Shosanna gjør seg klar for

kinopremieren. Også flere av de mer klassiske sporene har sine særpreg, som for eksempel riffene som akkompagnerer Stiglitz' bakgrunnssnutt og tonene som lydlegger ankomsten til Landa. Videre er flere av musikksporene i filmen tidligere komponerte verker av selveste Ennio Morricone, som blant annet er kjent for musikk fra *For A Few Dollars More* (Leone, 1965) og *Once Upon a Time in America* (Leone, 1984); musikkbruken gir sterke referanser til westernsjangeren og tidligere filmer innenfor denne.

5.1.6.3: Skuespillere

Bruken av skuespillere med stjernestatus underbygger også filmen som fiksjon, da det skaper assosiasjoner til andre filmer og også til virkeligheten og omstendighetene rundt disse stjernene. I tillegg til superstjernen Brad Pitts bemerkelsesverdige tolkning av Lt. Aldo Raine, gjør den velkjente skuespilleren Mike Myers en opptreden i filmen. Han er mest kjent for sin ikoniske rolle som Austin Powers, og han har stort sett dedikert sin karriere til komedie. I *Inglourious Basterds* er han tungt sminket og portretterer Gen. Ed Fenech, som på et kontor med en nærmest parodisk utgave av en sigarrøykende Churchill, informerer den britiske filmanmelderen Lt. Archie Hicox om Operation Kino. Om man er en dedikert Tarantino-fan kan man også gjenkjenne gjengangere fra



Julie Dreyfus som Francesca i *Inglourious Basterds*.

den tidligere filmografien hans; Goebbels' tolk og elskerinne, Francesca, spilles av Julie Dreyfus, som tidligere har gjort små opptredener i *Kill Bill: Vol. 1* (Tarantino, 2003) og *Kill Bill: Vol. 2* (Tarantino, 2004). Stemmen man hører over radioen under forhandlingene mellom Landa og Raine tilhører Harvey Keitel, som tidligere har spilt i *Reservoir Dogs* (Tarantino, 1992) og *Pulp Fiction*. Samuel L. Jackson, som er stemmegiveren til

den tidligere nevnte voice-overen over de små montasjene i filmen, er også en gammel traver innenfor Tarantinos verker.

Ved å bruke skuespillere med stjernestatus og skuespillere fra sin tidligere filmografi, inviterer Tarantino tilskueren til å trekke linjer til omstendigheter utenfor filmens handling.

5.1.6.4: Referanser

Jeg vil påstå at Tarantino, gjennom sine filmer, kan regnes som kongen av referansebruk og refleksivitet, og *Inglourious Basterds* er intet unntak. Filmene starter med det første kapittelet, som er ved tittel *Once Upon a Time in Nazi-Occupied France*; allerede her refereres det til filmer som

Once Upon a Time in the West (Leone, 1968) og *Once Upon a Time in America*, og også til eventyret med den velkjente startstrofen «det var en gang», og dette setter stemningen for resten av filmen. På slutten av dette kapitlet, når Shosanna løper for livet, kan bildene fra filmen virke inspirert av noen av verkene til kunstneren Andrew Wyeth. Videre er Anne Frank et av navnene som er risset inn på balltreet til Donowitz, Raines italienske alias - Enzo Girolami - er fødenavnet til regissøren av den originale *The Inglourious Basterds* (Castellari, 1978), man kan høre to Wilhelm Scream og under kortleken i kjellerbaren har den ene spilleren, Major Hellstrom, et kort hvor det står «King Kong» i pannen - *King Kong* (Cooper og Schoedsack, 1933) var visstnok en av favorittfilmene til Hitler. Dette er bare et lite utvalg av de utallige referansene.



Christinas World av Andrew Wyeth.



Major Hellstrom i *Inglourious Basterds*.

Tarantino gjør også noen metagrep og refererer til og uttrykker sin forkjærlighet for selve filmmediet. Et eksempel er den korte informasjonssnutten om brennbarheten til 35mm-nitratfilm, og også at denne blir verktøyet for å antenne kinoen, som utgjør filmens store klimaks. Videre er selve premieren og filmvisningen et metagrep, og også Shosannas budskap som kommuniseres gjennom lerretet til publikumet i filmen, noe vi som tilskuere ser gjennom enda et lerret. Den siste replikken i filmen, hvor Raine har risset et hakekors i pannen på Landa og sitter og betrakter verket sammen med Utivich, kan tolkes som en refleksiv kommentar fra regissøren:



Raine og Utivich i *Inglourious Basterds*.

publikumet i filmen, noe vi som tilskuere ser gjennom enda et lerret. Den siste replikken i filmen, hvor Raine har risset et hakekors i pannen på Landa og sitter og betrakter verket sammen med Utivich, kan tolkes som en refleksiv kommentar fra regissøren:

Lt. Aldo Raine: You know somethin', Utivich? I think this just might be my masterpiece.

5.1.6.5: Sjangergrep

Inglourious Basterds er en sjangerblanding mellom krigsfilm og westernfilm, og den inneholder særlig mange referanser til og virkemidler fra sistnevnte. Filmens starter med sterke referanser både med den første kapiteltittelen med musikken på lydsporet. Videre utgjør «mexican standoff»-situasjonen, *The Basterds'* funksjon som de lovløse og kjellerpuben som minner om en *saloon* helt klare sjangergrep; det samme gjelder rollefigurene, hvorav flere er litt «over the top», og også den

stilistiske dialogen. Mange av Jim Kitses' (Hutchings, 1995, s.69-70) spenninger mellom verdier som er tematisk essensielle innenfor westernfilmer er til stede i *Inglourious Basterds*; The Basterds representerer villmarken, individet, friheten, brutaliteten og Amerika, mens nazistene er representanter for sivilisasjonen, samfunnet, restriksjonen, raffinementet og Europa.

Det at *Inglourious Basterds* er en tydelig sjangerfilm setter også rammer rundt og skaper forventninger til handlingen, og også til voldsbruken. I de senere årene har det vært en liten bølge av moderne og mørkere varianter av westernfilmen, som for eksempel *The Proposition* (Hillcoat, 2005), *The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford* (Dominik, 2007) og *No Country for Old Men* (Coen, 2007), hvorav alle filmene inneholder noen brutale voldsepisoder. Nå befinner *Inglourious Basterds* seg nærmere de eldre westernfilmene i stil, men sjangeren er altså ikke fremmed for skildringer av vold.

5.1.6.6: «The suspension of morality»

Samlet sett er det altså en rekke elementer som understreker *Inglourious Basterds* som fiksjon; hele strukturen til filmen med oppdelingen i kapitler og de lekne virkemidlene, stjerner og skuespillere fra Tarantinos filmografi, de utallige referansene til popkulturen, og ikke minst metagrep og -kommentarer rundt filmen som film. *Inglourious Basterds* er en film- og sjangerlek av dimensjoner, og ved å introdusere handlingen med «Once Upon a Time» understrekes nettopp dette - at det hele er en *lek*. Allerede her kan det være et lite hint om omskrivingen av verdenshistorien som kommer senere i filmen. Heller ikke Askepott - en sterk referanse knyttet til scenen der Bridget von Hamersmark blir kvalt av Landa etter avsløringen gjennom skoen som passer foten hennes perfekt - får den slutten hun vanligvis gjør i eventyret.

Alle disse virkemidlene inngår som argumenter i min påstand om at volden i *Inglourious Basterds* i stor grad befinner seg innenfor Gjelsviks (2007) volden på lek og liksom-kategori, og til tross for at det muligens er noen moralsk tvilsomme aspekter ved filmen vil jeg hevde at disse stort sett er uproblematisk når de presenteres i dette formatet. På bakgrunn av min analyse vil jeg hevde at noe av selve essensen ved *Inglourious Basterds* - i likhet med Tarantinos øvrige filmografi og vår eventuelle perverse lojalitet med Hans Landa - er det at moralen kan tilsidesettes til fordel for underholdningen, så lenge det bare er film og moro.

5.1.7: I sammenheng med Tarantinos øvrige filmografi

Fortellingen som utspiller seg i *Inglourious Basterds*, og også motivasjonen bak voldshandlingene, dreier seg ganske åpenbart om hevn - i dette tilfellet, den ultimate hevnen utført av de undertrykte

mot de som undertrykker. Jeg leste en filmanmeldelse av *Gjenforeningen* (Odell, 2013) på www.osloby.no, skrevet av Erlend Loe, og der fant jeg et utsagn som kanskje er noe tatt ut av kontekst, men likevel relevant i denne sammenhengen: «Hevn på film er ofte fundamentalt tilfredsstillende [...]» (Loe, 2014). Det er nettopp dette *Inglourious Basterds*, og så mange andre av Tarantinos filmer, baserer seg på. *Kill Bill: Vol. 1* og *Kill Bill: Vol. 2* handler om The Brides tokt for å hevne Bill og hennes tidligere kollegaer etter de massakrerer alle i bryllupet hennes. *Death Proof* (Tarantino, 2007) handler også om hevn på flere nivåer: Stuntman Mike tar livet av fem uskyldige kvinner på brutalt vis i den første delen av filmen, mens han i den andre delen av filmen plager en ny gruppe kvinner, men disse får plutselig overtaket og dreper ham. På denne måten hevner de den første gruppen kvinner, og også de truende handlingene han utøvde mot dem. *Django Unchained* (Tarantino, 2012) dreier seg om slavens gjenvinning av egen frihet og hevn over de brutale slaveeierne. Det som er et interessant fellestrekk ved alle filmeksemplene overfor, med unntak av *Django Unchained*, er at protagonistene er hevngjerrige kvinner - i likhet med *Inglourious Basterds* hvor det er den kvinnelige rollefiguren Shosanna som får den ultimate hevnen. I kombinasjonen med eksplisitte og brutale voldsskildringer kan nettopp det at utøverne er kvinner, som Gjelsvik (2007) påpeker, synliggjøre volden i Tarantinos filmer.

Det som videre er spennende er at flere filmer bærer likhet med *Inglourious Basterds* i det at det også finnes innslag av vond og/eller lite eksplisitt vold. I *Death Proof* og *Django Unchained* er volden som utøves mot protagonistene grafisk, men den er ubehagelig. I både *Kill Bill: Vol. 1* og *Kill Bill: Vol. 2* er volden som utføres mot protagonisten i starten av filmene vond og lite grafisk, vi ser bare det ødelagte ansiktet hennes og hører skudd innefra den lille kirka bryllupet tar sted i, mens vi befinner oss utenfor bygget. Når det derimot er protagonisten som utøver volden mot antagonistene, er volden ofte eksplisitt, kul og morsom. Selv om dette finnes ulike typer vold i Tarantinos filmer, er det likevel den sist nevnte typen som er mest fremtredende: volden på lek og liksom.

5.1.7.1: *Lex talionis*

I boken *The Scene of Violence: Cinema, Crime, Affect* behandler Alison Young (2010, s.66-71) *Kill Bill*-filmene innenfor sjangeren *rape-revenge film*. Det som i stor grad er gjennomgående i denne sjangeren er at det finner sted en brutal voldtekt tidlig i handlingen som rettfærdiggjør offerets hevn over overgriperne sine senere i filmen. Voldteksepisoden er ofte vond og ubehagelig, mens hevnen gjerne fordrer til rettfærdighetsfølelse. Det er nøyaktig denne oppskriften som er gjennomgående i Tarantinos filmer, selv om den første episoden i filmene hans ofte inkluderer vond vold, ikke

voldtekt. I *Inglourious Basterds* er det massakreringen av Dreyfus-familien som utgjør denne episoden. Det som videre er spennende i henhold til *Kill Bill* er at nettopp disse voldtektstepisodene ikke vises eksplisitt: «*Kill Bill* makes it plain that the crime-image consists as much in what it does not show as in what it does» (Young, 2010, s.70). Dette er også gyldig for massakeren i kirken i starten av filmen, og også de vonde hendelsene som fører til offerets hevntokt i andre Tarantino-filmer. Young (2010) kommer videre med en observasjon tilknyttet *Kill Bill* som også er beskrivende for protagonistene i *Inglourious Basterds*:



Uma Thurman som The Bride i *Kill Bill*.

Kill Bill condenses the principles, desires and actions of legality into the character of The Bride, to the extent that she absolutely embodies the law - not the positive law of institutions and procedures of detection, but the natural legality of righteousness next to which the rules and regulations of police procedure seem pale and insubstantial. Having made her escape from the crime scene that is now the hospital room, The Bride states in voice-over: ‘When fortune smiles upon something as violent and ugly as revenge, it seems proof like no other that, not only does God exist, you’re doing his will (Young, 2010. s.69).

Young (2012, s.46) beskriver dette som *lex talionis*, som betyr det samme som det tidligere nevnte gjengjeldelsesprinsippet, og dette er svært sentralt i både rape-revenge filmer og i Tarantino-filmer.

5.1.7.2: Forventninger

Det som er til felles for alle filmeksemplene ovenfor er at Tarantino var godt kjent da disse ble lansert. Dette var derimot ikke tilfellet da *Reservoir Dogs* kom ut. Episoden hvor Mr.Blonde skjærer øret av en politimann er mye omtalt og skapte debatt da filmen ble lansert. Jeg skal ikke greie mer ut om dette her, men det er interessant i forbindelse med det at navnet til Tarantino nå har stor betydning når det gjelder forventninger knyttet til filmene hans. Tilskuerne som så *Reservoir Dogs* da den kom, fikk ikke noe forvarsel om denne episoden, noe som garantert forsterket sjokkeffekten. I dag vet mange hva de går til når de skal se en Tarantino-film, og dermed forventer vi de voldelige episodene som finner sted i verkene hans.

Til sist må det konstanteres at flertallet av filmene til Tarantino, i likhet med *Inglourious Basterds*, er sjangerleker som er sterkt preget av virkemidler som understreker filmene som fiksjon, og derfor godtar vi volden i verkene hans som underholdning.

5.2: Volden i *Funny Games*

Funny Games er en film som tematiserer mediernes forhold til underholdning og vold, og også hvordan dette kan påvirke forbrukeren. Jeg vil undersøke bruken av virkemidler i henhold til filmen som helhet og hvordan denne påvirker vår opplevelse av de voldelige episodene. Jeg vil også studere fremstillingen og synligheten av volden, og jeg vil drøfte den i sammenheng med filmens budskap. Jeg vil så forsøke å plassere volden i *Funny Games* innenfor en, eventuelt flere, av Gjelsviks (2007) kategorier, for så å kort sammenlikne resultatet med den øvrige filmografien til Haneke.

5.2.1: Virkelighetsnært

Volden i *Funny Games* foregår i et virkelighetsnært univers. Den realistiske følelsen understrekes av den jordnære familien, lange tagninger, store kamerautsnitt og rolig klipperytme. Filmen er også nærmest fri for det Chion (1994, s.73) definerer som *ikke-diegetiske* lyder, altså lyder som ikke tilhører filmens univers. Musikk benyttes i liten grad, men når det først brukes er musikken stort sett diegetisk. Familien spiller klassisk musikk i bilen, og denne setter en harmonisk stemning. Paul setter også på heavy metal-musikk når han leter etter Georgie i nabohuset. De to ikke-diegetiske musikkinnslagene i filmen inneholder også heavy metal-musikk, og disse finner sted i starten og slutten av filmen.

Man kan knytte disse sjangrene til rollefigurene: den klassiske musikken beskriver de harmoniske protagonistene, mens heavy metal-musikken er mer ubalansert og utfordrende, noe som minner mer om antagonistene.

5.2.2: What do you think?

Til tross for at den realistiske stilen er dominerende i *Funny Games*, er det et par fiksjongrep som tas i bruk. På et tidspunkt i filmen etter at Paul har foreslått veddemålet for familien, henvender han seg plutselig direkte til oss i publikum ved å se rett inn i kameralinsen:

Paul: I mean, what do you think? You think they stand a chance? Well, you're on their side, aren't you? Who are you betting on, hmm?

Dette har en sterk effekt når filmen opp mot dette tidspunktet i stor grad har sverget til en svært realistisk stil. Denne episoden gir oss en følelse av å ikke ha kontroll, da den er såpass uforutsigbar. Et enda mer ekstremt eksempel er når Ann på et tidspunkt får tak i haglen Paul har lagt fra seg, og skyter Peter. Kulen går gjennom magen hans og han smeller i veggen. Paul



Paul henvender seg til tilskueren i *Funny Games*.

fratar Ann geværet og slår henne ned i sofaen med det. Først ler han litt, men så begynner han å lete desperat etter fjernkontrollen. Han finner den og spoler tilbake filmen før skuddet, noe som oppleves akkurat slik det gjør når man selv spoler tilbake en film. Når Ann da prøver å ta geværet, vet Paul hva som skal skje, så han tar det fra henne:

Paul: You're not allowed to break the rules.

Dette gjør tilskueren like hjelpeløs som familien. Paul kan bryte reglene innad i fiksjonen, noe familien ikke kan, noe som betyr at de uansett vil tape. Alison Young (2010, s.38) beskriver denne følelsen godt når hun i *The Scene of Violence: Cinema, Crime, Affect* beskriver en hendelse i filmen *Elephant* (Van Sant, 2003): «[...] just as the spectator begins to hope for a heroic intervention in the dreadful events on display, that hope is immediately squashed».

5.2.3: Usynlig vold

Det som er spesielt for denne filmen, er at selv om volden er et viktig tema, ser vi den ikke. Alle voldshandlingene skjer utenfor utsnittene. Gjennom denne metoden tematiserer Haneke vold, men uten å vise publikum selve attraksjonen. For han vil ikke gi publikum nettopp det han selv kritiserer: det å vise vold som underholdning.

Under voldsepisodene er det alltid fokus på offerets reaksjoner eller familiemedlemmenes reaksjoner. Når George blir slått ned med golfkøllen, ser vi kun overkroppen hans og overraskelsen i øynene hans. Vi ser golfkøllen bli svunget og vi hører lyden, men vi ser ikke at selve køllen treffer kropp, kun resultatet av handlingen som er en skadet George.

Når Georgie blir skutt, oppleves dette mens vi er med Paul på kjøkkenet. Han finner frem mat, vi hører et skudd som løsnes fra hagla, så hulkeskrik og at det starter et basketak. Vi er fortsatt med Paul, som ikke viser tegn til reaksjon overhodet. Vi forstår at det er gutten som døde når vi

kommer tilbake til stua, da begge foreldrene er i live, det er en blodflekk på veggen og to små bein



Vi ser aldri at George blir slått med golfkølle i *Funny Games*, det bare antydes.

stikker ut fra bak fjernsynet. Også under de verbale truslene er det fokus på ofrene. Når Paul vedder på at de alle tre er døde innen neste morgen, ser vi Georgie med tårer rundt øynene og et angstfylt ansikt, og faren som prøver å berolige han ved å legge en hånd på skulderen hans.

Young (2010, s.29-30) beskriver fraværet av den eksplisitte volden i ørescenen i Tarantinos *Reservoir Dogs* på et vis som er særlig relevant for *Funny Games*: «[...]

although the spectator takes initial comfort from the withholding of an image of violence, she quickly discovers that an act of violence not seen can be even more powerfully affective than its full display, as though the camera has looked away from a sight too dreadful to be seen».

5.2.4: Avkledning

Haneke unngår i noen grad også en annen attraksjon: nakenhet. Når Paul og Peter gjør et veddemål rundt Anns kropp, er det svært ubehagelig, og man forstår at Ann nødt til å kle av seg for at de skal kunne avgjøre dette. Paul vil at George skal be Ann kle av seg ved å bruke en kjærlig frase. Først vil ikke George, men så gjør Paul noe vi ikke får se, men vi hører ut ifra



Anns kropp blir objekt for beskuelse av de mannlige inntrengerne i *Funny Games*.

Georgies skrik at det skader ham. George gjør dermed som Paul ber om og Ann begynner å kle av seg. Under hele avkledningsseansen er det kun fokus på ansiktet hennes. Vi ser på bevegelsene hennes at hun kler av seg, vi ser når hun drar kjolen over hodet og vi hører når hun knepper opp brystholderen. Hun lukker øynene og svelger gråten sin. Denne scenen er akkurat som volden: selve attraksjonen skjules, vi ser ikke nakenheten, det blir bare antydning at den er der og det gjør vondt. Her kan vi som tilskuere frykte at det skal skje noe mer. Dette innslaget er ubehagelig, det er en kvinne som må kle av seg, noe som gjør det seksualisert og nært. Vi kan bekymre oss for at det skal skje en voldtekt. Paul avbryter heldigvis disse bekymringene når han roper:

Paul: Bravo!

Han komplimenterer henne og ber henne kle på seg. Nå rekker ikke Ann å få på alt av klær før det blir et nytt basketak, så hun tilbringer en del av skjermtiden i undertøy. Likevel er det i liten grad fokus på kroppen hennes, men det at hun er halvnaken bidrar til å gjøre Ann mer sårbar.

5.2.5: Eksplisitt vold

Selv om valget om å ikke vise volden er nærmest gjennomgående, finnes det et ekstremt unntak: i den nevnte episoden over hvor Ann skyter Peter, før det blir spolt tilbake, er skuddet som går gjennom magen og han som smeller i veggen, fullstendig eksplisitt. Dette er den eneste gangen en av antagonistene blir utsatt for vold og den eneste gangen det skildres grafisk. Det som er spesielt er at dette voldsinnslaget trekkes tilbake i det Paul spoler, og dermed er volden på sett og vis konsekvensløs. Peter var død i et øyeblikk, men så lever han igjen, og dette ved en teknikk som understreker filmen som film. Når Paul slår Ann med geværet tilbake i sofaen, er dette skjult i klippingen og utsnittene. Så når protagonistene, de underlegne ofrene, utsettes for vold vises det ikke, men når antagonistene, de overlegne, utsettes for det, blir det vist eksplisitt - selv om det straks trekkes tilbake.

5.2.6: Det vi hører

Grunnet usynligheten av volden, blir lyden et sterkt virkemiddel for å understreke at den er der. Det Chion (1994, s.73) definerer som *offscreen lyd* er spesielt relevant i dette tilfellet. Offscreen lyd innebærer den lyden som hører til filmuniverset - altså er den diegetisk - men som vi kun hører og ikke ser. Tydeligheten av lydilden kan variere. Offscreen lyd formidler hva som foregår utenfor bilderammen, noe som benyttes i stor grad i *Funny Games*. Vi ser ikke de voldelige handlingene som utføres utenfor bildet, men vi hører dem; dette underbygger tilskuerens antakelser rundt voldsbruken, og sånn generelt opplever jeg at lydsiden ofte er mer ubehagelig enn bildesiden i fremstillingen av vold.

5.2.7: Underholdning

Filmens handling og dialogvekslingen mellom Paul og Peter formidler at de tilhører en generasjon som fôres med underholdning gjennom medier. Dette kommer blant annet frem ved hvordan de kaller hverandre ulike navn i løpet av handlingen, deriblant Tom & Jerry og Beavis & Butt-head - altså referanser til duoer i humorserier hvor jeg vil definere voldenskildringene som tilhørende innenfor Gjelsviks (2007) kategori volden på lek og liksom. Både *Tom & Jerry* (Hanna og Barbera, 1940-1982) og *Beavis & Butt-head* (Judge, 1993-) ligger sjangermessig innenfor tegnefilmen, og

volden her ville videre blitt plassert som «tegnserievold» av Gjelsvik (2007). Det som er interessant er at Gjelsvik (2007) argumenterer for at denne typen vold distanseres fra tilskueren gjennom filtre som humor og animasjon, men det virker som om det er nettopp dette skillet mellom fiksjon og virkelighet som tilsynelatende har blitt uklart for Paul og Peter.

På bakgrunn av dette utgjør Paul og Peter en slags mediekritikk, og jeg vil påstå at Haneke, gjennom disse rollefigurene, problematiserer mediekonsum og -etikk, og også hva slags påvirkning fiksjonsvold kan ha på sine tilskuere.

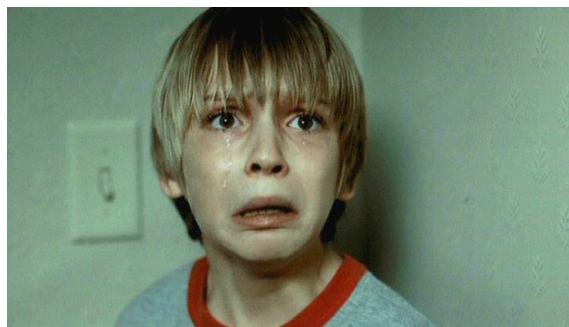
Ann: Why don't you just kill us?

Peter [smiling]: You shouldn't forget the importance of entertainment.

5.2.8: Vond og viktig

Når det gjelder Gjelsviks (2007) kategoriseringer innen vold vil jeg argumentere for at volden i *Funny Games* kan plasseres innenfor den vonde og viktige volden. Voldsinnslagene er utfordrende å se, kanskje spesielt fordi volden virker motivasjonsløs. Selv om - eller kanskje fordi - volden er lite grafisk, er den ubehagelig.

Haneke sprenger også grenser når han lar inntrengerne drepe gutten med hagle, da man sjeldent ser barn blir myrdet i film - dette er noe som vekker en umiddelbar antipati mot voldsutøverne. Et annet aspekt som forsterker volden er det at handlingene ikke gir noen konsekvenser for voldsutøverne: «The scene of violence in much contemporary cinema provides pleasure to its viewer in part because it occurs within a narrative promising that violence will be judged, punished and prevented» (Young, 2010, s.148). Dette skjer ikke i *Funny Games*, og Paul og Peter blir aldri straffet.



Georgie blir skutt i *Funny Games*.

Den ubehagelige volden er helt essensielt i kommunikasjonen av filmens budskap, altså oppfatter jeg den ikke som spekulativ eller farlig. Derfor vil jeg plassere den som vond og viktig. *Funny Games* stiller spørsmål ved fiksjonsvoldens påvirkning på seeren, skillet mellom film og virkelighet og den understreker at vold ikke er morsomt eller underholdende, den gjør vondt; dermed blir filmens budskap også en kritikk av andre verker som fremstiller volden som lek og moro - slik som for eksempel i *Inglourious Basterds*. En uttalelse fra Haneke under et intervju i SPIEGEL i 2009 er relevant her:

Haneke: During previews of the American version of my film *Funny Games*...

SPIEGEL: ...in which two adolescents sadistically torture a family...

Haneke: ...many people walked out. I say: The film worked, because it spoiled the fun for consumers of violence.

5.2.9: I lys av Hanekes øvrige filmografi

Funny Games deler flere likhetstrekk med andre verker i Hanekes filmografi. Filmene har et stillferdig uttrykk og utspiller seg i stor grad innenfor det som kan kalles realistiske univers, og lange tagninger og subtile kameraføringer kjennetegner disse verkene. Det er også beskjeden bruk av virkemidler som understreker fiksjonen, slik som for eksempel ikke-diegetisk musikk og grafikk. Skuespillet og dialogen virker også realistisk og lite stilistisk, noe som kler omstendighetene innad i filmene. Et annet trekk som går igjen er at tilskueren tidvis ikke får fullstendig tilgang på handlingen som utspiller seg i en scene, slik som for eksempel i *Funny Games* når vi er med Paul på kjøkkenet når Georgie blir skutt. Vi hører kun lyden av hva som foregår i stua, men vi får ikke adgang, vi må være med Paul på kjøkkenet, mens vi av nysgjerrighet egentlig vil dit handlingen utspiller seg. Noe av den samme teknikken benyttes i *Det hvite båndet* (Haneke, 2009), hvor vi som tilskuere ofte må ta til takke med å befinne oss utenfor dørkarmene til rommet hvor en scene utspiller seg. På denne måten ser vi hva som foregår, men vi holdes samtidig litt på avstand. I *Det hvite båndet* er det også et tilfelle hvor vi befinner oss i gangen i et hus hvor vi delvis har innsikt til et rom i enden av gangen. To barn skal rises fordi de ikke har oppført seg i henhold til foreldrenes regler. Døren lukkes før reprimandene



Det hvite båndet.

påbegynnes og vi blir stående utenfor mens vi hører den vonde lyden av risingen fra rommet - offscreen lyd er også et virkemiddel som ofte er av stor betydning i filmene til Haneke.

Videre er det flere filmer i Hanekes filmografi som er mer eksplisitte enn *Funny Games* både når det kommer til vold, nakenhet og seksualitet, deriblant *Caché* (Haneke, 2005) og *Pianolærinnen* (Haneke, 2001). Allikevel blir disse temaene aldri fremstilt som attraktive, de skildres alltid med en vond brodd. *Pianolærinnen* handler om Erika, en godt voksen kvinne som bor sammen med den dominerende moren sin. Hun har undertrykte seksuelle fantasier som utvikler seg til en slags

desperasjon. Selv om filmen skildrer flere seksuelle aspekter, finnes den ikke erotisk. Den behandler heller sex på samme måte som *Funny Games* behandler vold. Jeg vil påstå at det er nettopp dette som er gjennomgående i Hanekes filmografi; det er alltid et element av kritikk og noe vondt i filmene hans, selv om de spriker handlingsmessig. Og han skildrer gjerne temaer som ofte poleres i andre filmer; Haneke vrir på temaet og fremstiller det på et ærlig og gjerne ubehagelig vis, noe som resulterer i at filmene hans ofte ytrer et hardslående og tankevekkende budskap.

Til tross for at voldsinnslagene i de ulike filmene til Haneke varierer når det kommer til hvor grafisk de fremstilles, vil jeg påstå at den vonde og viktige volden er gjennomgående for filmografien hans. Personlig har jeg aldri opplevd nytelse i henhold til Hanekes voldsrepresentasjoner, utenom første gang jeg så *Funny Games* da jeg gledet meg over episoden hvor Ann skyter Peter - kun for å bli lurt ved å at hendelsen spoles tilbake.

Til slutt må jeg nevne *Benny's Video* (Haneke, 1992) som dreier seg om en ungdomsgutt som ikke klarer å forholde seg til virkeligheten lenger, etter å ha blitt helt oppslukt av sitt eget filmkamera og filmfantasier, og snart dreper han en ung jente og fanger det på film. Her kan man trekke klare linjer til *Funny Games* - både originalen og remaken.

Kapittel 6: Avslutning

Avslutningsvis vil jeg gjennomføre en liten sammenlikning av funnene jeg har gjort i *Inglourious Basterds* og *Funny Games*.

Inglourious Basterds og *Funny Games* er filmer som tilhører to vidt forskjellige sjangere, og de er instruerte av regissører som har svært ulike perspektiver på vold som virkemiddel. Tarantino er kjent for sjangerlek, referansebruk og grafiske voldsskildringer. Hanekes filmer befinner seg i stor grad innenfor dramasjangeren, de er preget av realisme og innehar ofte et kritisk budskap. Der voldsrepresentasjonene i *Inglourious Basterds* er estetiske og underholdende, er volden heller tankevekkende, ubehagelig og usynlig i *Funny Games*. Til tross for at volden i filmene vekker svært ulike følelser hos oss, ligger det også noen felles virkemidler til grunn for den.

Hvordan volden i analysefilmene kategoriseres i henhold til Gjelsvik (2007) er tett forbundet med hvordan Smiths (1995) sympatistruktur er arrangert. I *Inglourious Basterds* er den dominerende voldskategorien volden på lek og liksom, og episodene som føyer seg innunder denne fanen er de hvor volden utøves av protagonistene - de vi har sympati med. De som er ofre for volden er enten antagonister eller skikkelser vi ikke en gang har gjenkjent som rollefigurer, altså har vi i liten grad sympati med disse. I *Funny Games* befinner flertallet av voldshandlingene seg innenfor den vonde og viktige voldskategorien, og det er protagonistene i filmen - de vi har sympati med - som gjennomgående er ofre for denne. Volden de utsettes for kommuniseres som en del av et kritisk budskap rundt fiksjonsvold og dens påvirkning på tilskueren.

I begge filmer finnes det voldsepisoder som deler fellestrekk med den volden som er fremtredende i den andre filmen. Det er innslag av vond og mindre eksplisitt vold i *Inglourious Basterds*, og denne utøves av antagonistene mot protagonistene i situasjoner hvor sistnevnte er i en underlegen posisjon. En eksplisitt voldsepisode utspiller seg i *Funny Games* i det protagonisten og antagonist endelig bytter roller som utøvere og ofre, og selv om denne episoden trekkes tilbake og blir konsekvensløs i filmens handling, fant den sted.

Altså deler filmene et mønster i hvordan volden fremkaller ulike følelser i tilknytning til hvilke rollefigurer som er utøvere av og ofre for denne. Volden gjør vondt når ofrene er rollefigurer vi sympatiserer med, mens det er av mindre betydning - og vi kan til og med kose oss - hvis ofrene er rollefigurer vi føler antipati mot eller ikke har noe forhold til. Bruken av virkemidler knyttet til volden varierer også, for eksempel i det at den er mindre eksplisitt når protagonistene er ofre.

Et annet fellestrekk er at volden er vondere når offeret er underlegen voldsutøveren, noe som er tilfellet i begge filmer når antagonistene er utøvere av den. Maktfordelingen er jevnere i

episodene hvor protagonistene er voldsutøvere, og det er lettere å svelge volden når det sparkes oppover i stedet for nedover.

Så til tross for at *Inglourious Basterds* og *Funny Games* i utgangspunktet virker som rake motsetninger både i form og voldsskildringer, deler de noen likhetstrekk. Den store forskjellen, i tillegg til sjanger og bruk av virkemidler som understreker fiksjonen, er at protagonistene - til tross for at flertallet dør - i *Inglourious Basterds* vinner, mens protagonistene i *Funny Games* taper. De førstnevnte er i stor grad utøvere i voldssituasjonene i filmen og de når det overordnede målet sitt, mens de sistnevnte er konstant ofre og klarer ikke å nå målet sitt om å overleve. Dermed er begge filmer sterkt preget av den voldskategorien som er knyttet til hvilket forhold mellom utøver og offer som er dominerende i handlingen.

En annen faktor som utgjør en skilnad mellom analysefilmene, og også regissørene generelt, er vektningen mellom artefakt- og fiksjonsfølelser. Jeg vil hevde at Tarantino dyrker artefaktfølelser i filmene sine slik at de i noen grad overskygger fiksjonsfølelsene, mens Haneke filmer først og fremst fostrer fiksjonsfølelser. Artefaktfølelsene hos Tarantino underbygger det distanserende filteret mellom filmene hans og tilskueren. Dette ufarliggjør volden og setter den inn i en egen sfære, noe som ligger til grunn for at jeg synes det er greit å le av voldsrepresentasjonene i *Inglourious Basterds*, fordi det så tydelig er fiksjon. Haneke, derimot, skaper et univers i *Funny Games* som ligger så nært vårt eget at filteret mellom film og tilskuer føles usynlig, og dermed slår volden mye hardere; rollefigurene og voldsrepresentasjonene skaper en reell frykt i det at dette kan skje *hvem* som helst, *når* som helst og *hvor* som helst - hjemme hos deg i morgen for eksempel.

Tarantino lager «vold». Haneke lager *vold*.

6.1: Vurdering og videre forskning

Etter å ha skrevet denne oppgaven ser jeg at jeg muligens har valgt meg et noe vidt tema. Det er så mange elementer som spiller inn i vurderinger av filmvold, og hver enkel skildring er unik. Videre utgjør både de valgte analysefilmene og deres respektive regissører uuttømmelige diskusjonstemaer.

Noe av det jeg har lært ved å skrive denne oppgaven er *hva* som bidrar til at volden i de to analysefilmene oppleves så forskjellig, og også at det finnes episoder i begge filmer som vekker andre følelser enn den øvrige og mest fremtredende volden i handlingen. Videre har jeg oppdaget at til tross for at det later til at disse to regissørene har vidt forskjellige perspektiver på hvordan å bruke vold som virkemiddel i film, finnes det også fellestrekk ved noen av voldsskildringene i filmene deres.

Til videre forskning kunne det vært interessant å gå enda dypere i voldsstudiene av Haneke og Tarantino. Sistnevnte har uttalt at han behandler volden som en egen rollefigur og snakker om tilstedeværelsen av trusselen om vold som et sterkt virkemiddel.⁴ Dette er et tema jeg skulle ønske jeg omdiskuterte i denne oppgaven, men omfanget ble for stort. Det kunne også vært interessant å fordype seg innenfor fortellerstrukturen i både analysefilmene og de resterende filmene i begge regissørers filmografier, og sette dette i sammenheng med voldsskildringene deres.

Til slutt vil jeg avslutte med et sitat jeg vil la stå for seg:

We may be horrified by the senselessness of violence and death, but we are also lulled and soothed by the possibility that there is - for all of us - a moment of truth, a moment of drama. We can believe, if only briefly, that even the most senseless and violent and horrible of deaths has at least a form, an internal order, and therefore a meaning. Those bloody and brutal films which appear on our theatre screens today perform, for us all, a kindness (Sobchack, 2000, s.118-119).

⁴ Tarantino nevner både det han kaller «the threat of violence» og «the violence as another character» i følgende klipp: <https://www.youtube.com/watch?v=pvJKHCqPzrU>

Kapittel 7: Referanseliste

7.1: Artikler og bøker

Chion, M. (1994) *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press

Gjelsvik, A. (2007) *Vondt og vakkert: Vold i audiovisuelle medier*. Kristiansand: Høyskoleforlaget

Hutchings, P. (1995) «Genre theory and criticism» i Hallows, J. (red.) og Jancovich, M. (red.), *Approaches to popular film*. Manchester University Press, s.59-77.

Loe, E. (2014) «Gjenforeningen» er vårens mest interessante film», Osloby, 07.05.2014, [online]. Tilgjengelig fra: <http://www.osloby.no/oslopuls/film/Gjenforeningen-er-varens-mest-interessante-film-7558620.html> (sist hentet: 18.mai 2014)

Smith, M. (1995) *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Oxford University Press

Smith, M. (1999) «Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances» i Plantinga, C. (red.) og Smith, G. M. (red.), *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, s.217-238.

Sobchack, V. (2000) «The Violent Dance: A Personal Memoir of Death in the Movies» i Prince, S. (red.), *Screening Violence*. New Jersey: Rutgers University Press, s.110-124.

Young, A. (2010) *The Scene of Violence: Cinema, Crime, Affect*. Oxon: Routledge-Cavendish

7.2: Kilder uten forfatter

spiegel.de, SPIEGEL Interview with Director Michael Haneke: 'Every Film Rapes the Viewer'. [online]. Tilgjengelig fra: <http://www.spiegel.de/international/spiegel/spiegel-interview-with-director-michael-haneke-every-film-rapes-the-viewer-a-656419.html> [sist hentet 19.05.2014]

youtube.com, en film fra American Film Institute hvor Alfred Hitchcock snakker om «cinematic tension». [online]. Tilgjengelig fra: https://www.youtube.com/watch?v=DPFsuc_M_3E [sist hentet 18.05.2014]

youtube.com, en film hvor Tarantino snakker om «the threat of violence» og «the violence as another character». [online]. Tilgjengelig fra: <https://www.youtube.com/watch?v=pvJKHCqPzrU> [sist hentet 19.05.2014]

The Internet Movie Database: <http://www.imdb.com>

7.3: Filmografi

12 Years a Slave (Steve McQueen, 2013)

American Beauty (Sam Mendes, 1999)

The Assassination by Jesse James by the Coward Robert Ford (Andrew Dominik, 2007)

Beavis and Butt-head (Mike Judge, 1993-)

Benny's Video (Michael Haneke, 1992)

Blå er den varmeste fargen (Abdellatif Kechiche, 2013)

Brokeback Mountain (Ang Lee, 2005)

Caché (Michael Haneke, 2005)

The Dark Knight (Christopher Nolan, 2008)

Death Proof (Quentin Tarantino, 2007)

Det hvite båndet (Michael Haneke, 2009)

Django Unchained (Quentin Tarantino, 2012)

Eden Lake (James Watkins, 2008)

Elephant (Gis Van Sant, 2003)

Fight Club (David Fincher, 1999)

For A Few Dollars More (Sergio Leone, 1965)

Funny Games (Michael Haneke, 1997)

Funny Games U.S. (Michael Haneke, 2007)

Game of Thrones (David Benioff og D.B. Weiss, 2011-)

Gjenforeningen (Anna Odell, 2013)

The Inglourious Bastards (Enzo G. Castellari, 1978)

Inglourious Basterds (Quentin Tarantino, 2009)

Kill Bill: Vol. 1 (Quentin Tarantino, 2003)
Kill Bill: Vol. 2 (Quentin Tarantino, 2004)
King Kong (Merian C. Cooper og Ernest B. Schoedsack, 1933)
L.A. Confidential (Curtis Hanson, 1997)
The Matrix (Wachowski-brødrene, 1999)
No Country for Old Men (Coen-brødrene, 2007)
Once Upon a Time in America (Sergio Leone, 1984)
Once Upon a Time in the West (Sergio Leone, 1968)
The Patriot (Roland Emmerich, 2000)
Pianolærinnen (Haneke, 2001)
The Proposition (John Hillcoat, 2005)
Pulp Fiction (Quentin Tarantino, 1994)
Reservoir Dogs (Quentin Tarantino, 1992)
Rubber (Quentin Dupieux, 2010)
Saving Private Ryan (Steven Spielberg, 1998)
The Silence of the Lambs (Jonathan Demme, 1991)
Sin City (Frank Miller og Robert Rodriguez, 2005)
Tom & Jerry (William Hanna og Joseph Barbera, 1940-1982)
The Usual Suspects (Bryan Singer, 1995)
Utburd (Astrid Thorvaldsen, 2014)

7.4: Musikk

David Bowie, *Cat People*[*Putting Out The Fire*], 1982. I filmen *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009)

7.5: Bilder

Alle bilder er merket med filmtittel, og rettighetene til bildene tilhører produksjonsselskapene til de respektive filmene. Det ene unntaket er merket med navnet til kunstneren.