

Film som forteller:
Fight Club som litterær adaptasjon

Skriftlig Masteroppgave i Film- og videoproduksjon

Jonas Langset Hustad

NTNU, 2014

Innhold

Introduksjon	s. 3
Synopsis for filmen Fight Club	s. 4
Fra bok til film	s. 6
Prosesen å adaptere Fight Club	s. 8
Hva er forandret?	s. 9
Film som forteller	s. 10
Hva fortelles?	s. 12
Stemmens funksjon	s. 14
Hvordan fortelles det?	s. 16
Stemme møter øvrig filmspråk	s. 17
Subjektivitet	s. 21
Satire	s. 23
Ironi	s. 24
Karakterengasjement	s. 27
Upålitelighet	s. 30
Kronologi	s. 33
Bazin og mediespesifisitet	s. 38
Konklusjon	s. 40
Literaturliste	s. 41
Filmliste	s. 43

Introduksjon

Denne teksten er én av to deler av min Masteroppgave i Film- og videoproduksjon ved NTNU. Den andre delen er spillefilmen *Utburd* [2014], hvor jeg bidro som manusforfatter og skuespiller. Denne skriftlige oppgaven har ikke Master-filmen som tema, det eneste den har til felles med filmens manus er selve utgangspunktet: min kjærlighet til *fortelling*. Noen filmer søker å gjøre historiefortellingen sin usynlig, andre filmer gjør nettopp *fortellingen* av historien tydelig. Jeg trekkes mot filmer som åpenlyst sier «*La meg fortelle deg denne historien*», filmer som gir meg følelsen av å sitte rundt leirbålet og høre noen snakke, som entusiastisk går inn i en direkte og lekende kommunikasjon med tilskueren.

I *Utburd* er *fortellingens kraft* blitt den tematiske kjernen, jeg har forsøkt å skrive en film som på samme tid demonstrerer og kommenterer hvordan en historie tar form, hvordan man gradvis blir trukket inn i dens verden. Og hva er vel bedre egnet til dette enn skrekkfilm? Dette er sjangeren hvor man som tilskuer, om filmen er god nok, mister evnen til å skille mellom fiksjon og virkelighet. Du vet godt at det ikke kommer ei død jente krypende ut av TVen din etter at du har sett *Ringu* [1998], men prøv å fortelle det til følelsene dine der du ligger våken om natta.

I denne teoretiske oppgaven tar jeg for meg en av mine favorittfilmer, en film hvor hovedpersonen aktivt forteller oss sin historie.

The first rule of fight club is you don't talk about fight club

Det har blitt snakket mye om *Fight Club* [1999]. Fra et intenst elsk og hat-forhold blant kritikere, til moralsk panikk over voldsframstillinger i USA, og i senere tid en rekke forsøk på å dekode mannsroller og samfunnsatire innen filmvitenskapen. Alt dette for en film som tjente inn omtrent halvparten av budsjettet sitt på kino i hjemlandet, opprinnelig en kommersiell nedtur for regissør David Fincher [Lim, 2009].

På papiret virker *Fight Club* som et sikkert stikk. En litterær adaptasjon utført av en kjent regissør med solide stjernenavn på plakaten. Men Chuck Palahniuks debutroman fra 1996 er et vanskelig verk, en mørk satire på forbrukersamfunnet, en romanse med kroppslig ødeleggelse og nyfascisme som sentrale elementer, en kompishistorie om to svært forskjellige menn som viser seg å være én og samme person. For å oversette en slik fortelling til film trengs ikke bare dristigheten til å fortelle om kontroversielle tema, men også oppfinnsomheten til å oversette en utpreget psykologisk roman til et audiovisuelt språk.

Det er nettopp *oversettelsen* jeg skal undersøke i denne oppgaven, hvordan romanens

kildemateriale har blitt gjenskapt i filmmediet. For å gjøre dette så konkret som mulig, snevrer jeg først inn undersøkelsen til filmens voice-over, som er basert på romanens tekst. Hvordan har bokas fortellerstemme blitt adaptert til en fortellende voice-over i filmen? Jeg skal ta for meg denne prosessen i tre deler, basert på tre stadier i adaptasjonsprosessen hvor filmskaperne har hatt anledning til å kreativt bearbeide romanens tekst.

Første del er voice-overen sett som skriftlig tekst, manusstadiet. Hva er kuttet, forandret og lagt til romanens tekst?

Andre del er voice-overen som stemme, innspillingsstadiet. Hvordan forandres skriften i manus, og dermed også romanens tekst, idet en den blir til uttalte ord? Hvilke virkemidler har filmskaperne her benyttet seg av?

Tredje del er fortellerstemmen i møte med resten av filmspråket, klippestadiet. Hvordan påvirker bildene og den øvrige lyddesignen vår opplevelse av fortellerstemmen, og hvordan er påvirkningen den andre veien?

Deretter skal jeg utvide perspektivet igjen, og undersøke hvilke implikasjoner bruken av voice-over har for filmen som helhet. Dette er en film som *forteller*, en film hvor protagonistens stemme leder oss gjennom historien fra start til slutt. Hva kan en film kommunisere på denne måten? Hvordan påvirker dette vår opplevelse av *Fight Club*?

Synopsis for filmen *Fight Club*

Suddenly I realize that all of this, the gun, the bombs, the revolution, has got something to do with a girl named Marla Singer

Fight Club er historien om en mann vi aldri får vite navnet på. La oss kalle ham Fortelleren. Vi møter Fortelleren fastbundet med noens pistol i munnen. For å forklare hvordan han kom hit, tar han oss med tilbake i tid, til hans fortid som kontorarbeider med insomnia. For å kurere sin søvnløshet begynner Fortelleren å gå i terapigrupper for folk med lidelser han selv ikke har; testikkelkreft, tuberkolose, blodparasitter. Blant mennesker som tror han skal dø eller miste testiklene får han gråte ut sin livssmerter, etterpå sover han som et barn.

Men en dag kommer Marla Singer. Hun besøker også gruppene under falskt flagg og Fortelleren føler seg avslørt, klarer ikke gråte, får insomnia igjen. Han konfronterer henne, de deler dagene seg imellom så de slipper å se hverandre. Fortelleren drar på jobbreise og på flyet blir han sittende ved siden av Tyler Durden, såpeselger. Han får et visittkort. Tilbake i hjembyen oppdager Fortelleren at leiligheten hans er sprengt i fillebiter, ingen vet hvorfor. Ensom som han er ringer han

nummeret på kortet. Fortelleren får bo hos Tyler, men på én betingelse. Han må slå Tyler så hardt han kan. De sloss. I kampen får de uttrykk for sin frustrasjon, føler seg mer levende enn på lenge, de bestemmer seg for å gjøre det igjen. Det blir en regelmessig aktivitet og flere blir etterhvert med. Det er dette som vokser til Fight Club, en klubb hvor menn møtes for å sloss. Fortelleren og Tyler bor sammen, sloss sammen, lager såpe sammen.

En dag ringer Marla. Hun har tatt en overdose sovepiller og kommer til å dø om hun sovner. Fortelleren legger forsiktig av røret og går på jobb, men Tyler plukker det opp og kommer til unnsetning. Slik begynner Tyler og Marlas affære, en affære som betyr høylytt og regelmessig sex hjemme hos Fortelleren. I mellomtiden vokser Fight Club seg større og større, inntil Tyler introduserer noe nytt: Project Mayhem. Menn fra Fight Club blir rekruttert til en liten hær som utfører rampestreker i megaformat, som å sette fyr på bygninger i formen av et smilefjes. Tyler styrer det hele som en diktator mens Fortelleren ikke får vite hva som foregår. Han føler seg stadig mer oversett av sin venn og blir stadig mer bekymret for hvor dette er på vei.

Så reiser Tyler. Fortelleren er forlatt hjemme i huset som nå fungerer som militærbase. Project Mayhem krever sitt første offer, en mann Fortelleren kjente fra støttegruppa for testikkelkreft. Fortelleren setter ut på en desperat leteaksjon etter Tyler basert på gamle flybilletter han finner i huset. Han oppdager at Tyler har startet Fight Club over hele landet. Og han undrer seg over at han hele tiden blir tiltalt som «Sir». Du har jo vært her før, sier en lokal Fight Club-leder. For kun en uke siden. Fortelleren ringer forvirret Marla for bekreftelse; ja, de har hatt sex. Hva er navnet hans? Tyler Durden. Og så er plutselig Tyler der for å forklare. Tyler er den schizofrene Fortellerens fantasifigur, en rolle han skapte for å forandre sitt dødfødte liv. Og nå skal de skape sitt mesterverk sammen, en terroraksjon rettet mot en rekke kredittkort-selskaper som vil skape økonomisk kaos. Men det er et problem, Marla vet for mye. Hun må ryddes av veien.

Fortelleren reiser tilbake til hjembyen for å avbryte aksjonen, stoppe seg selv. Men militærbasen er forlatt og maskineriet er satt igang. Alle involverte opererer ut ifra ordre fra ham selv som inkluderer å ikke la seg avbryte, ikke engang av ham selv. Han finner Marla og får henne til å reise ut av byen. Han forsøker å få seg selv arrestert, men politimennene som skal avhøre ham er medlemmer. Til slutt reiser han til et av byggene som er rigget med eksplosiver og forsøker å desarmere bomba. Men da er Tyler der for å stoppe ham. De sloss, eller han sloss med seg selv. Uansett vinner Tyler, og snart er Fortelleren et fastbundet og hjelpeløst vitne til kaoset som skal begynne.

Vi er tilbake til starten. Fortelleren innser at det er hans egen pistol han har i munnen, og at det ikke er Tyler han må skyte, men seg selv. Han trekker av. Tyler faller død om, Fortelleren lever fortsatt. Marla blir bragt opp til ham av soldatene i Project Mayhem, hun klarte ikke å flykte. Nå

står de der sammen, Fortelleren med skuddsår i ansiktet og Marla, forvirret og sint. «*You met me at a very strange time in my life*» unnskylder han, og tar handa hennes mens byen går opp i flammer rundt dem.

Fra bok til film

The liberator who has destroyed my property has realligned my perception

Adapsjon har vært et utstrakt fenomen gjennom hele kunsthistorien [Hutcheon, 2006: s. 2], fra Shakespeares adapsjoner av populære fortellinger som teaterstykker, til Michelangelos adapsjoner av bibelske personer som skulpturer. I filmens relativt korte levetid har særlig adapsjon av litteratur vært en yndet praksis; av de 85 filmene som har vunnet Oscar for *Best Picture* siden prisutdelingsens begynnelse har hele 40 vært basert på et litterært utgangspunkt. Da er det også naturlig at filmvitere har forsøkt å dissekere fenomenet, med George Bluestones *Novels Into Film* [Bluestone, 1957] som den første lengre studien av adapsjon mellom disse to spesifikke mediene [Aragay, 2005: s. 12]. Teoretikere som Robert Stam [Stam, 2004], André Bazin [Bazin, 1951, gjengitt i red: Gray, 1967] og Thomas Leitch [Leitch, 2007] har alle gitt sine bidrag til et akademisk felt i stadig utvikling, et felt som dessverre også har vært preget av enkelte problemer. I «*Theorizing Adaptations/Adapting Theories*» [Elliot, 2013, publisert i Bruhn et al, 2013: s. 19 - 45] forsøker Kamilla Elliot å gi en oversikt over det hun beskriver som et usedvanlig splittet felt, hvor forskjellige kritikere forandrer på andres formuleringer for å understøtte egne teorier, og ofte hevder tidligere publiserte ideer som egne nyvinninger [Elliot, 2013: s. 23 – 29].

Mitt teoretiske utgangspunkt for å snakke om adapsjon i denne oppgaven er Linda Hutcheons «*A Theory of Adaptation*» fra 2006, med tilleggsmateriale fra 2013. Hutcheon bruker en bred tilnærming til adapsjon, hvor aktuelle medier ikke er begrenset til tradisjonelle kunstuttrykk som litteratur og film, men kan være alt fra dataspill til temaparker. Hun mener at en del av forvirringen i adapsjonstudier kommer fra begrepets forskjellige betydninger, derfor har hun utviklet en tredelt definisjon; en adapsjon kan være et *produkt*, en *prosess*, eller en *måte å forholde seg* til et kunstuttrykk.

Som *produkt* er en adapsjon en «*announced, specific, extensive transcoding*» av et tidligere verk, et konkret kunstuttrykk som bevisst og åpenlyst forholder seg til et annet kunstuttrykk, og som har gjenskapt det i en ny form. Den nye formen kan være et nytt medium, en ny fortellerstrategi eller en ny sjanger. Det nye verket vil alltid være annerledes, en direkte oversettelse uten forandring er umulig. [Hutcheon, 2006: s. 16-18].

Som *prosess* er adaptasjon det å tolke og dermed gjenskape et annet uttrykk i en ny form, det er «*interpretive creation*». I prosessen å adaptere gjør de nye skaperne verket til sitt eget, selv om det nye uttrykket er påvirket av det foregående er det aldri et direkte resultat av det. Å adaptere er derfor en kreativ skaperprosess, ikke en mekanisk prosess med et gitt resultat eller fasit basert på originalverket. De nye rammene rundt skaperprosessen, som produksjonskostnader, tidsalder og sensur, er med på å påvirke retningen. [Hutcheon, 2006: s. 18-21].

Som *måte å forholde seg til et kunstuttrykk*, fører det å oppleve noe som en adaptasjon med seg et spesielt forhold til verket. Her spiller minne inn i opplevelsen og inviterer publikum til sammenligning og intertekstuell bevissthet, samt ofte kvalitetsvurderinger i forhold til kildematerialet. Man forholder seg forskjellig til *Lord of the Rings* [2001] om man først har lest bøkene, og det er denne spesielle tilskuersituasjonen Hutcheon forsøker å fange i denne tredje delen av definisjonen. [Hutcheon, 2006: s. 21-22]

Når jeg definerer Hutcheon som mitt teoretiske utgangspunkt for min analyse av *Fight Club* som adaptasjon, er det med visse forbehold. Jeg kommer til å vektlegge adaptasjon som produkt og prosess, og se etter spor av hvordan de to har påvirket hverandre ved hjelp av både de respektive verkene og intervjuer og artikler om skapelsesprosessen. Jeg velger å nedprioritere *mottakelsen* av filmen som adaptasjon, for å snevre inn fokuset og fordi romanen, i motsetning til *Lord of the Rings*, ikke var en allment kjent utgivelse da filmen kom ut. I innledningen skriver Hutcheon at «*A Theory of Adaptation*» ikke skal være en serie enkeltstudier, men en helhetlig teori om hva adaptasjoner er [Hutcheon, 2006: s. XV]. Dessverre opplever jeg boka som preget av nettopp enkeltteksempler som i liten grad blir brukt til å skape et omsluttende teoretisk rammeverk, men heller til å motargumentere tidligere dogmatiske påstander innen feltet. Hutcheons teori er kanskje heller en innfallsvinkel, med sparsommelige men gode påstander om adaptasjon.

I tillegg til adaptasjonsteorien kommer jeg til å benytte meg av Sarah Kozloffs «*Invisible Storytellers: Voice-over Narration in American Fiction Film*» [Kozloff, 1988] som analytisk verktøy i min behandling av voice-over som virkemiddel. Denne boka gir meg et nyttig teoretisk rammeverk for å diskutere både voice-overen i seg selv og hvordan den er inkorporert i filmen, tema jeg sjeldent finner inngående behandlinger av i filmvitenskapen.

Fight Club er en svært kompleks film, og jeg har derfor valgt å trekke inn en rekke teoretikere jeg synes belyser den på interessante måter i oppgavens siste del om fortellerstemmens implikasjoner for filmens helhet. I tillegg kommer jeg til å benytte forskjellige anmeldelser av filmen som en slags stikkprøve på effekten forskjellige aspekter ved verket har på tilskueren. Oppgaven min er en analyse av en adaptasjonsprosess, men også av et bestemt virkemiddel og dets konsekvenser, en analyse som særlig innbyr til en diskusjon av *subjektivitet* i film. I nettopp dette

krysningspunktet finner jeg Lars Thomas Braatens «*Filmfortelling og subjektivitet*» [Braaten, 1984], en analyse av tre filmer med mål om å utvikle begreper om subjektivitet gjennom et narratologisk perspektiv. Særlig Braatens historiske perspektiv er noe jeg kommer til å diskutere her. Narratologi – studiet av narrativ struktur [Chatman, 1978: s. 9] – blir også et gjennomgående perspektiv i denne oppgaven, delvis gjennom Kozloff og Braaten, men også fordi jeg kommer til å trekke inn Seymour Chatman med *Story and Discourse* [Chatman, 1978] og Gerard Genette med *Narrative Discourse: an Essay in Method*, [Genette, 1980]. Denne innfallsvinkelen hjelper meg å sette ord på viktige konsepter i filmen, som fortellerens episke situasjon og filmens kronologi, og er mitt verktøy for å analysere sammenhengen mellom disse. Fortellersituasjonen har også klare implikasjoner for troverdigheten av det vi blir fortalt, utgangspunktet for filmens berømte plot-twist. Jeg kommer til å benytte Thomas Elsaesser sin tekst «*The Mind-Game Film*» [Elsaesser, 2009, gjengitt i red: Buckland, 2009: s. 13 – 41] for å forsøke å si noe om hva dette gjør med filmen, samt sette den inn i en større filmatisk kontekst.

Jeg har også funnet interessante likhetstrekk mellom *Fight Club* og en annen adaptasjon, *Journal d'un Curé de Campagne* [1951], og kommer derfor til å trekke inn André Bazins tekst om denne filmen, «*Le Journal D'un Curé de Campagne*» and the Stylistics of Robert Bresson [Bazin, 1951, gjengitt i red: Gray, 1967] og Bazins tekst om adaptasjon, *Adaptation, or the Cinema as Digest* [Bazin, 1948, gjengitt i *Film adaptation*, red: James Naremore, 2000] samt Eirik Frisvold Hansens behandling av disse tekstene, *Imaginary Museums, Material Refractions: André Bazin on adaptation* [Hanssen, 2013, publisert i red: Bruhn et al, 2013: s. 133 – 153]. Dette kommer til å danne bakgrunnen for en diskusjon om *Fight Club* i forhold til Bazins adaptasjonsteori, en adaptasjonsteori med en spesiell normativ holdning som jeg synes treffer noe av kjernen i det som gjør denne filmen så spesiell.

Prosessen å adaptere *Fight Club*

Losing all hope was freedom

Som de fleste Hollywood-adapsjoner var *Fight Club* innom en rekke ledd på veien fra bok til film. Allerede før boka ble publisert tipset en «bokspeider» 20th Century Fox om muligheten for en adaptasjon. Manuskriptet ble sendt rundt, men de fleste takket nei. Etterhvert fikk manusforfatter Jim Uhls lest det, og tenkte at dette i det minste ville bli «*moro å jobbe med*». Han hadde erfaring fra teaterverdenen, men ingen produserte filmmanus. I mellomtiden hadde produsentene Josh Donen og Ross Grayson Bell fattet interesse, og for å skape oppmerksomhet rundt prosjektet laget de det som

må regnes som den første adaptasjonen av *Fight Club*, den første gangen historien ble omformet og fortalt gjennom et annet medium: en redigert høytlesning med skuespillere. Det virket, 20th Century Fox kjøpte rettighetene kort tid etter bokas publikasjon og snart var selveste David Fincher involvert. Jim Uhls ble offisielt hyret, og manusforfatter og regissør jobbet sammen for å oversette boka til filmmediet.

Film er en kunstform preget av lagarbeid, det endelige uttrykket blir formet av mange bidragsytere. Dette gjaldt *Fight Club* allerede i manusfasen. Chuck Palahniuks roman ble først bearbeidet av Uhls og Fincher, så ble Brad Pitt og Edward Norton involvert i skrivingen etter at de fikk hovedrollene. Deretter ble Andrew Kevin Walker, som tidligere hadde arbeidet med Fincher på *Se7en*, hyret inn for å jobbe videre med karakterene (han skrev «omtrent 20% av manuset» ifølge Fincher [Pierce, 2005: s. 125]). Ekstra hjelp til karakterarbeidet kom også fra forfatter Palahniuk, som i tillegg til å komme med enkelte innspill introduserte filmteamet for de virkelige menneskene som hadde vært inspirasjonen til romanen (om du lurte, så er «den virkelige Tyler Durden» en snekker bosatt i Oregon [Pierce, 2005: s. 125]). Også produsent Laura Ziskin involverte seg, på moralsk/kommersielt grunnlag. Hun ville endre en replikk hun syntes gikk for langt: Marla og Tyler har hatt en heftig runde i senga, hun snur seg mot ham og sier «*I want to have your abortion*». Fincher gikk med på å endre replikken mot at neste forslag ble stående, og til Ziskins fortvilelse ble resultatet «*I haven't been fucked like that since grade school*» («*grade school*» innebærer en alder på maks 12 år).

På denne måten var filmen en kasteball mellom mange involverte helt fra starten, og innen filmen eksisterte som et ferdig produkt hadde også fotograf, lyddesigner, dekoratør, klipper og en hel gjeng andre bidragsytere vært med på å forme uttrykket. Kort sagt var prosessen med å adaptere *Fight Club* fra bok til film kompleks, filmen har ikke én skaper, men heller et lag med skapere ledet av David Fincher.

Hva er forandret?

Nothing is static. Even the Mona Lisa is falling apart.

Når bok blir til film er det første spørsmålet blant publikum og kritikere ofte «*hvor mye er forandret?*» Om vi fokuserer på handlingsforløpet i *Fight Club* som film og bok, følger filmen hovedlinjene i originalverket, samtidig som den forandrer på enkeltscener, replikker og karakterer. Blant de viktigste kuttene er en rekke scener som etablerer forholdet mellom Fortelleren og Marla nærmere; i boka varmer de gradvis opp til hverandre mens de i filmen virker som fiender inntil

Fortelleren innser sin identitet.

Dette er kanskje det intuitive svaret på spørsmålet om forandring, det fans kritiserer på nettet og kritikere nevner i anmeldelser. Men kan noe i det hele tatt være det samme i en bok og en film? Det er forskjell på å lese teksten «*'If this is your first night at fight club,' Tyler yells, 'you have to fight'*» og å se og høre Brad Pitt uttale de samme ordene. På et helt grunnleggende plan er de forskjellige ting, det ene er tekst på papir og det andre lyd i høyttalere med tilhørende bevegelig bilde. Hvert av mediene har sine spesifikke egenskaper, og opplevelsen er derfor også forskjellig. For eksempel kan man om man sitter med boka lese setningen flere ganger, ta en pause og grunne over hvordan det ville vært å befinne seg i fight club for første gang. Om man ser filmen opplever man replikken med Brad Pitts utseende, mimikk og intonasjon, et rampete smil på slutten av en alvorlig tale. Foto gir oss et mørkt kjellerlokale, en dynamisk kamerabevegelse forbi Pitts hode suger oss inn i den påfølgende kampen mens den økende lyden av heiende publikum underbygger adrenalinrusen. Linda Hutcheon påpeker også hvordan forskjellige medier forteller på forskjellig vis og derfor gir forskjellige publikumopplevelser [Hutcheon, 2006: s. 130]. *Mediespesifisitet*, det at hvert medium har sine spesifikke egenskaper som gjør det grunnleggende forskjellig fra andre medium, har vært et premiss for det meste av adaptasjonsteori helt tilbake til Bluestone sin «*Novels into Film*» [Bluestone, 1957: s. 5].

Kort sagt: idet man bytter medium forandres innholdet. Det er forskjell på å lese «*you have to fight*» og å høre Brad Pitt si det. Hva er forskjellen?

Film som forteller

Under and behind and inside everything this man took for granted, something horrible had been growing

Romanen *Fight Club* er fortalt i førsteperson, jeg-form. Fortelleren er fortelleren fordi det er han som beskriver alt for oss, karakterer, hendelser, egne tanker; han er bokas fortellerstemme. Da Jim Uhls skulle adaptere romanen til et filmmanus, ønsket han å bruke deler av fortellerstemmen som en gjennomgående voice-over. Ifølge Empire Online var studioet opprinnelig imot dette, fordi «*fortelling var utdatert*» [O'Hara, 2009: s. 3]. I *Invisible Storytellers* beskriver Sarah Kozloff hvordan voice-over har et dårlig rykte både blant filmskapere, kritikere og akademikere [Kozloff, 1988: s. 8 – 22]. Kritikken innebærer ofte et syn på film som et først og fremst *visuelt* medium, voice-over er slik sett en uelegant løsning som ikke utnytter filmens særegne fortellerkraft. Skal man si rett ut hva karakterene føler og tenker istedenfor å vise det i bilder, kunne man vel like greit

skrevet en bok? Ironisk nok skulle *American Beauty* [1999], en film med utstrakt bruk av fortellende voice-over, vinne Oscar for beste film samme år som *Fight Club* kom ut. Uansett ble David Fincher og Jim Uhls enige, og resultatet er at Edward Nortons fortellende stemme preger filmen hele veien. Sarah Kozloff definerer en fortellende voice-over slik:

«Oral statements, conveying any portion of a narrative, spoken by an unseen speaker situated in a space and time other than that simultaneously being presented by the images on the screen»

Kozloff, 1988: s. 5

Hva er stemmen i *Fight Club*? Fyller den Kozloffs kriterier? Stemmens rolle etableres i filmen første minutter. Det første ikke-animerte bildet vi ser er Edward Nortons ansikt ute av fokus. Samtidig som fokus skifter og vi får se ham klart for første gang, lyder en stemme: *«People are always asking me if I know Tyler Durden»*. Tyler spør ham et spørsmål, *«would you like to say a few words to mark the occasion?»* og Norton mumler uforståelig. Stemmen forklarer at med en pistol mellom tennene klarer man bare å snakke i vokaler. Tyler tar ut pistolen, og Norton svarer mens vi ser ham snakke: *«I can't think of anything»*. Vi har nå fått høre Edward Nortons stemme både i voice-over og fra skuespilleren i bildet, slik vet vi at det er denne karakteren stemmen tilhører. Vi har dermed også fått merke forskjellen på hva som er voice-over og hva som er replikker, sistnevnte blir uttalt av karakteren (med de fysiske begrensningene dette medfører) og besvart av andre, mens voice-over ser ut til å eksistere for seg selv, den påvirker ikke de andre karakterene i handlingen. Voice fortsetter: *«For a second I totally forgot about Tyler's whole controlled demolition thing and I wonder how clean that gun is»*, samtidig ser vi Fortelleren spytte og harke i forakt for pistolens bakterieflora. Dette viser oss at stemmen forteller i en slags nåtid, han snakker i presensform om hendelser mens de skjer. Så begir stemmen seg ut på en forklaring av hva som foregår; bomber er plantet, en terroraksjon skal til å skje. Slik utfører stemmen en narrativ funksjon, den gir oss informasjon om historien. Deretter, tre minutter inn, gjør filmen et tidshopp, vi befinner oss plutselig i fortiden mens stemmen fortsatt er ankret til nåtiden vi har forlatt. Nå snakker Fortelleren i preteritum (*«Bob had bitch tits»*), og gjør oss bevisst på at han forteller en historie ved at han kommenterer sin egen fortelling (*«No, back up, let me start earlier»*). Herfra og ut filmen oppfyller stemmen Kozloffs kriterier, den er en fortellende voice-over fra en taler situert i forskjellig tid og rom fra handlingen som blir presentert. Inntil tidshoppet er den noe annet, en slags indre monolog i øyeblikket som likevel virker som det blir fortalt *til* noen, Fortelleren forklarer ting han selv allerede vet.

Kozloff bruker en modifisert versjon av Gerard Genettes narratologiske begrep for å definere fortellerens forhold til sin historie [Kozloff, 1988: s. 42-43]. I dette tilfellet vet vi at Fortelleren selv er en karakter i handlingen, han er en såkalt *homodiegetisk forteller*, i motsetning til en heterodiegetisk forteller som selv står utenfor *diegesen*, historiens fiktive univers (et eksempel på slik voice-over er *Barry Lyndon* [1975]). I *Fight Club* er Fortelleren dessuten en *inkludert forteller*, han snakker fra et sted og en tid *i handlingen*, ikke utenfor den. Motsetningen er en *rammeforteller* som snakker fra et sted utenfor handlingen, selv om han eller hun selv kan være en karakter som opptrer i den (slik som Dr. Wilbur Larch i *The Cider House Rules* [1999]). Men hvem forteller han *til*, hva er det Kozloff kaller hans *episke situasjon* [Kozloff, 1988: s. 50]? I de fleste tilfeller vil en *inkludert forteller* ha en klar fortellersituasjon, slik som når Forrest Gump forteller om livet sitt til en fremmed på bussholdeplassen [*Forrest Gump*, 1994]. Men i *Fight Club* er Fortellerens motivasjon uklar. Vi vet hva omstendighetene er, han sitter fastbundet med en terrorist og tenker tilbake på hvordan han endte opp i denne prekære situasjonen. Men stemmen er tydelig rettet mot en utenforstående, samtidig som den også er etablert som en indre monolog. Stemmen forteller til det Seymour Chatman kaller en *implisert leser*, en tilhører man må anta ut fra at noe fortelles [Chatman, 1978: s. 149-151]. Som publikum går vi inn i rollen som denne impliserte tilhøreren, og opplever fortellingen som rettet mot oss. Publikums situasjon virker slik sett komplisert når man analyserer den og umulig å forklare logisk innenfor diegesen (hvorfor hører vi tankene til Fortelleren? Hvordan vet han at vi hører tankene hans?), men som seer opplever jeg at jeg godtar situasjonen intuitivt. Hvorfor det? Kozloff setter bruk av voice-over i sammenheng med den opprinnelige muntlige fortellertradisjonen [Kozloff, 1988: s. 1 – 2], det at noen forteller en historie slik er blant de eldste formene for kultur vi har. Hun hevder også at de fleste kinogjengere, kanskje nettopp derfor, ikke legger spesielt merke til at virkemiddelet brukes. Jeg tror også at litterære konvensjoner har gjort meg mer forberedt til å akseptere *Fight Clubs* spesielle episke situasjon, bøker som bruker førsteperson-formen har ikke nødvendigvis noen logisk forklaring på hvordan vi som lesere får innblikk i protagonistens tanker, eller hvorfor han eller hun tenker/forteller *til* noen. Jeg aksepterte opprinnelig (filmvitenskap ødelegger alt) fortellerstemmen i filmen *Fight Club* uten å stille spørsmål, akkurat som jeg aksepterte fortellerstemmen i romanen uten å tenke videre over det.

Hva fortelles?

The ability to let that which does not matter truly slide

Romanen benytter samme fortellersituasjon som ramme for fortellingen, og filmens voice-over kan

best beskrives som et lappeteppe av setninger og uttrykk fra bokas fortellerstemme, med noe nytt materiale lagt til og mye kuttet vekk. De fleste tekstsegmentene fra boka som er blitt beholdt i filmen er kortet ned. For eksempel bruker boka 115 ord på å forklare hvordan planeter vil bli oppkalt etter firmaene som oppdager dem [Palahniuk, 1996: s. 171], mens filmen kun bruker 23. I denne forklaringen benyttes noen av formuleringene fra boka, «*When deep-space exploration ramps up*», og et av de samme navnene, «*The IBM Stellar Sphere*». Derimot er det historiske elementet med England som eksempel kuttet fullstendig, nye navn er funnet opp, slik som «*The Microsoft Galaxy*», og andre formuleringer er forenklet og forkortet, slik at «*Every planet will take on the corporate identity of whoever rapes it first*» blir til «... *it will be the corporations that name everything*». På samme måte blir beskrivelsen av karakteren Bob i filmen en slags oppsummering av beskrivelsen som blir gitt i boka. Noen uttrykk er beholdt, «*the big moosie*» [Palahniuk, 1996: s. 21], «*his eyes already shrink-wrapped in tears*» [Palahniuk, 1996: s. 21] og (om størrelsen på puppene hans (Bob har pupper)) «...[they] *hang enormous, the way you think of God's as big*» [Palahniuk, 1996: s. 16]. Andre deler er droppet, slik som beskrivelsen av håret hans, skuldrene hans, utbroderinger om hvordan han omslutter Fortelleren med kroppen sin. Forenkling forekommer også her, den første setningen om Bob i boka, på 36 ord [Palahniuk, 1996: s. 16], er byttet ut med lakoniske «*Bob. Bob had bitch tits*». Denne tendensen til å forkorte og spissformulere bokas materiale er gjennomgående i filmens voice-over.

Mange tekstsegmenter fra boka er dessuten flyttet til andre deler av handlingen. I boka grunner Fortelleren over navngivingen av planeter etter å ha forstått at han er Tyler, i filmen blir betraktningen tatt med som en del av Fortellerens monolog om insomnia, noe han filosoferer over mens han er i halvsøvn på jobb. Også andre deler av bokas fortellerstemme er beholdt, men flyttet. Når begynnelsen gir Fortelleren oss et innbikk i sin deprimerte livsanskuelse, gråtende mellom Bobs bryster, og påpeker: «*On a long enough timeline, the survival rate for everyone drops to zero*» [Palahniuk, 1996: s. 17]. I filmen er setningen flyttet, vi hører den først når hovedpersonen forklarer jobben sin, som er å undersøke årsaken til bilkræsje og bestemme om den aktuelle bilmodellen skal tilbakekalles. Her blir andre menneskers død en del av et kynisk regnestykke, med tidslinjeformelen som bestanddel. Setningen får enda en ny betydning når den blir gjentatt senere i filmen, idet Tyler går bevæpnet inn i en kiosk etter å ha gitt kveldens oppdrag: menneskeofring. Fortelleren er redd Tyler skal drepe, og setningen underbygger frykten, får døden til å virke uunngåelig. Ny kontekst forandrer også segmentet «*Changeover. The movie goes on. Nobody in the audience has any idea*» [Palahniuk, 1996: s. 28]. I boka er dette en del av forklaringen av Tylers kino-terrorisme, hvordan han viser korte pornoklipp mens filmen bytter prosjektor, en «*changeover*». I filmen brukes en lignende setning under den samme forklaringen, men den gjentas også under filmens store plot-

twist: Fortelleren forstår at han er Tyler. I fullstendig sjokk faller han bakover på senga mens bildet fader ut. Fortellerstemmen lyder over en sort skjerm: «*It's called a changeover. The movie goes on and nobody in the audience has any idea*». Ordene får en helt ny betydning, både fordi det forekommer på et annet punkt i handlingen og fordi mediet er et annet. Filmen det refereres til blir kunstverket selv, publikum er oss, og vi aner virkelig ikke hva som foregår på dette tidspunktet. Den samme setningen har gått fra å være en teknisk forklaring til å bli en selvbevisst metakommentar.

Andre deler av fortellerstemmen har blitt tatt med i filmen, men omgjort til diegetiske replikker fra Fortelleren eller andre karakterer. I boka fantaserer Fortelleren om å telle ned til en kreftpasients dødsøyeblikk: «*Death will commence in five. Five, four.*» [Palahniuk, 1996: s. 36], og sitt eget dødsøyeblikk før en bilkræsje: «*Prepare to evacuate soul. Now*» [Palahniuk, 1996: s. 146]. I filmen er det Marla som teller ned etter å ha tatt overdosen: «*Prepare to evacuate, soul. Ten, nine...*». I boka finnes en karakter som kun blir omtalt som «*the mechanic*», og i beskrivelsen greier Fortelleren ut om hvordan tynne folk holder ut lengst i kamp [Palahniuk, 1996: s. 139]. Karakteren er nesten fullstendig kuttet fra handlingen i filmen, men Tyler beskriver en annen tynn fyr med samme ord, nemlig president Abraham Lincoln: «*Skinny guys fight 'til they're burger*». Likeledes inneholder samtalen Fortelleren og Tyler har i en bar etter leilighetsekspløsjonen flere replikker som er små omformuleringer av setninger fra bokas fortellerstemme, som «*Whatever else happens, you've got that sofa problem handled*» og «*The things you own, end up owning you*» [Palahniuk, 1996: s. 44].

Filmens fortellerstemme inneholder også helt nye elementer. For eksempel ledsages første besøk i klubblokalet av denne korte monologen: «*It was right in everyone's face, Tyler and I just made it visible. It was on the tip of everyone's tongue, Tyler and I just gave it a name.*» Tilsynelatende har de nye forfatterne rett og slett funnet ut at dette passet bra inn. Og det gjør det jo.

Stemmens funksjon

Let me tell you a little bit about Tyler Durden

Forskjellige tekstsegmenter har forskjellige narrative funksjoner. Noen beskriver en handling, andre en karakter, andre en tankerekke. Gjennom å analysere hvilke funksjoner fortellerstemmen i *Fight Club* fyller, kan vi kanskje skimte en implisitt teori om mediespesifisitet. Hva mener filmskaperne blir best kommunisert i ord? Hva overlater de til bilder? Valgene som er tatt i adaptasjonsprosessen, hva som er beholdt, kuttet og lagt til bokas fortellerstemme, gir oss et hint.

Et fellestrekk blant eksemplene jeg har nevnt fra voice-over så langt, er at ingen er rene handlingsbeskrivelser. Det finnes noen slike i filmen, men de er som regel svært sparsommelige, som når Fortelleren sier «*I ran. I ran until my muscles burned and my veins pumped battery acid*». Poenget med setningen er den påfølgende beskrivelsen av følelsen Fortelleren får idet han løper, stemmen beskriver ikke engang hvor han er på vei. Denne utelatelsen fra fortellerstemmen er ingen selvfølge, for eksempel bruker *Double Indemnity* [1944] en fortellerstemme som forklarer hva protagonisten gjør («*I stopped at a drive-in for a bottle of beer*», «*I drove home, put the car away and went up to my apartment*»). I *Fight Club* finnes derimot en rekke setninger som beskriver handlinger gjentatt over tid, som «*Everywhere we went, we were sizing things up*», «*Every city I went to, as soon as I set foot off the plane...*» og «*Every week, Tyler gave the rules that he and I decided*». Det samme kan også bli formulert i andre-person, som «*You wake up at O'Hare. Dallas Fortworth. BWI*» eller «*You give up the condo life, give up all your flaming worldly possessions, [...] and you have to come home to this*», eller bare satt i en slik kontekst at man forstår at det ikke er en enkelthendelse det er snakk om: «*Tyler sold his soap to department stores at twenty dollars a bar*». Handlinger som skjer kun én gang blir sjeldent omtalt i voice-over. De fleste setningene bevart i filmen beskriver noe som foregår over en periode, og Fortellerens tanker og følelser om det som skjer. Dette innebærer subjektive beskrivelser av steder og karakterer, filosofiske betraktninger og ironiske kommentarer. Særlig interessant er inkluderingen av beskrivelser som bruker de sansene filmmediet vanligvis ikke involverer: lukt, berøring og smak. Fortelleren besøker lokaler som tidligere har blitt brukt til å holde fight club: «*The smell of dried blood. [...] That aroma of old sweat, like fried chicken. The feel of the floor, still warm from the fight the night before*». Verken bilder eller lyd har evnen til å direkte framkalle lukt, men i *Fight Club* hjelper fortellerstemmen deg å fantasere om det. Noe eksposisjon av nødvendig informasjon er det også, for eksempel helt i begynnelsen når vi blir forklart den forestående terroraksjonen.

En velkjent holdning til litteratur og film er at bøker er best til å beskrive følelser og tanker, mens film er best til å vise ytre handling [Hutcheon, 2006: 56]. Kan man trekke en parallell til hvordan filmskaperne har brukt ord for å beskrive tanker, bilder for å beskrive handlinger? Det virker som om handlinger som ikke trenger videre forklaring (som at noe blir gjentatt over tid), er overlatt til bilder heller enn stemme, og at stemmen får i oppgave primært å fortelle om indre handling, tanker og følelser. Men å trekke en sammenligning til mediene litteratur og film innebærer et syn på film som noe primært visuelt, og bilder er tross alt bare halve filmspråket. Ord er også film, og måten *Fight Club* bruker ordene på er verdt en nærmere studie.

Hvordan fortelles det?

I'd like to thank the Academy...

Jeg har gjennomgått forandringene i fortellerstemmen sett som skriftlig tekst; et lappeteppe, kutt og lim, preget av forkorting, forenkling, omflytting og nytt materiale. Men en voice-over er jo ikke skrift, det er stemme. I dette tilfellet er det Edward Norton som snakker, adapterer skriftlig tekst til muntlig fortelling ved Finchers regi. Opplevelsen blir med ett annerledes, det er forskjell på å lese skrift og å høre tale, og det nye uttrykket blir formet av virkemidler som intonasjon, energi og stemmens særegenheter. Hva er resultatet?

Førsteintrykket av Nortons voice-over er dissonans. Vi introduseres for en uhyre dramatisk situasjon, en person er bundet fast med en pistol truende dyttet i munnen. Men stemmen har ingen panikk i seg, det er ingen heving av volum, stamming, rask pust eller andre tegn til opphisselse. Norton sier linjene monotont og litt langsomt, med sparsommelig trykk på viktige ord, omtrent som man ville sagt noe sarkastisk. Dissonansen er mellom situasjonen slik jeg selv ville reagert på den og hvordan Norton forteller om den. Nortons diegetiske stemme, i replikken «*I can't think of anything*», er annerledes. Energinivået er et hakk høyere, stemmen lysere, toneleiet er mer defensivt og pusten er hørbar. Dette betyr ikke at han har panikk, han virker fortsatt slående apatisk i forhold til sin situasjon, men han viser en større grad av emosjonell involvering. Stemmebruken i voice-over gir en følelse av distanse mellom forteller og handling, som om hovedpersonen betrakter seg selv som en utenforstående. Dette understrekes av lyddesignet, hvor fortellerstemmen ikke har klang fra stedet handlingen foregår (både Tylers og Fortellerens diegetiske replikker har et metallisk ekko fra det nesten tomme rommet de befinner seg i), og tilsynelatende er tatt opp helt inntil mikrofonen med så ren lyd som mulig. *Point of audition*, hvor lyden er tatt opp fra [Sonnenschein, 2001: s. 163] for voice-over er altså nært inntil, noe som er med på å skape en nærhet til Fortelleren, samtidig som rommet dette skaper føles isolert fra rommet handlingen foregår i. Denne distansen opprettholdes gjennom filmen, både i lyddesign og skuespill. Når Fortelleren gråter for første gang på støttegruppa for testikkelkreft, forteller stemmen om det på en rett-frem, nesten likegyldig måte. Kontrasten er kanskje aller mest tydelig når Fortelleren får handa si utsatt for kjemisk forbrenning. Voice-over sier «*I try not to think of the words 'searing flesh'*», karakteren i diegesen sier «*I'm going into my cave. I'm going into my cave, I'm gonna find my power animal*». Begge utsagnene er Fortelleren som snakker til seg selv i et forsøk på å flykte fra smerten. Voice-over snakker i presensform, et stilbrudd som understreker at dette er hans tanker her og nå, men det legges likevel ikke noe ekstra engasjement i selve uttalen. Den diegetiske replikken blir derimot stotret lynraskt

fram i et hysterisk tonefall, uttalen gjenspeiler Fortellerens følelser i situasjonen. Det er ikke gitt ut ifra manus at fortellerstemmen skal lyde slik. Man kan lett tenke seg Norton som krampaktig spytter ut «*I try not to think of the words 'searing flesh'*», en forteller som er emosjonelt investert i det som foregår. Måten Norton snakker på er nok et kreativt valg i adaptasjonsprosessen som er med på å forme det nye uttrykket.

Er denne emosjonelle distansen mellom fortellerstemme og handling Nortons og Finchers helt egne idé, eller har dette utspring fra romanen? En bok har ingen klarlagt stemme (i bokstavelig betydning), men kan vi finne den samme følelsen uttrykt i skriftlig tekst? Etter å ha beskrevet hvordan han har kommet hjem til en leilighet sprengt i fillebiter, kommenterer Fortelleren i romanen: «*These things happen*» [Palahniuk, 1996: s. 41]. Når han slår seg selv til blods på kontoret til hotellsjefen, kommenterer han «*I'm being such a doofus*» [Palahniuk, 1996: s. 116]. Når han holder en pistol mot Raymonds hode og tårene hans renner ned på løpet, kommenterer han «*This wasn't a cheap gun, and I wondered if salt might fuck it up*» [Palahniuk, 1996: s. 151]. Disse og lignende utsagn tegner mot en emosjonelt distansert forteller også i boka. På den annen side handler jo *Fight Club* om en mann som sliter med nettopp følelsene sine, depresjon, sinne, håpløshet, og som gjør ekstreme handlinger i affekt, som å forsøke å tilintetgjøre moderne sivilisasjon. Disse sterke følelsene er derimot sjeldent uttrykt direkte, men gjennom forskjellige omveier. En gjenganger er generaliserte filosofiske betraktninger, «*Everything is always falling apart*» [Palahniuk, 1996: s. 108], «*Everything you ever love will reject you or die*» [Palahniuk, 1996: s. 201], en annen omvei er følelser beskrevet som organer i kroppen til en fiktiv person, Joe (Fortelleren får ideen fra et blad), «*I am Joe's smirking revenge*» [Palahniuk, 1996: s. 114], «*I am Joe's broken heart*» [Palahniuk, 1996: s. 134]. Nettopp distanse til egne følelser er så å si protagonistens hovedproblem i boka, som han forsøker å løse først gjennom å utsette seg for ekstreme tragedier, så gjennom slåsskamp og terrorisme. Hele personen Tyler Durden er i bunn og grunn bare en enorm omvei for å kunne elske Marla. Den monotone, sarkastiske måten voice-overen spilles på, en distansert beskrivelse av det som ofte er dramatiske, følelseladede situasjoner, er med på å uttrykke denne ideen i filmmediet.

Stemme møter øvrig filmspråk

You are the all-singing, all-dancing crap of the world

Jeg har undersøkt hvordan den skriftlige fortellerstemmen i romanen *Fight Club* har blitt adaptert til stemme, både i innhold og utførelse. Men en full adaptasjon til film innebærer mer enn bare en

stemme, like viktig er hva som skjer i resten av filmspråket på samme tid. Her har filmskaperne en rekke kreative muligheter i klipperommet, muligheter som i denne filmen har blitt entusiastisk benyttet. Hvordan brukes bilde og annen lyd til å fortelle sammen med stemmen i *Fight Club*?

Et interessant eksempel å begynne med er igjen planet-monologen. Før den første setningen, «*when deep-space exploration...*», ser vi et forvirrende bilde av noe hvitt med brune flekker. Mens monologen begynner beveger kamera seg bakover i en jevn, svingende bevegelse, fokus skifter, og vi ser at vi har vært nært inne på et pappbeger med colarester. Så flyr vi baklengs gjennom data-animert søppel i megaformat, donut-emballasje, sjokoladepapir, til vi ender opp utenfor det som viser seg å ha vært en søppelbøtte på kontoret. Det kuttes til Nortons trøtte ansikt idet den siste setningen i monologen høres i voice, «... *Planet Starbucks*». På lydsiden går en lav, durende bass etterfulgt av noe som høres ut som en bil som passerer med tempo skrudd ned. Over dette hører vi lyden av en ringende telefon med ekko som rikosjetterer mellom høyttalerne, venstre-høyre-venstre-høyre. Lydbildet er massivt og suggererende, helt til vi ser søppelbøtta utenfra og kun bassen står igjen, en lav dur som fra en maskin. Både foto og lyddesign tar noe dagligdags og fordreier det på en slik måte at vi ikke forstår hva det er før slutten av monologen, da vi ser og hører det på mer normalt vis. I kontekst av monologen gir begge disse fordreiningene oss assosiasjoner til romfart, (den digitale) kameraføringen gir en følelse av vektløs bevegelse forbi gjenstander av kosmologisk størrelse, lyden høres ut som signaler fra en fjern romstasjon. Slik underbygges monologens poeng, filmspråket hjelper oss å visualisere planeter med firmanavn gjennom søppel med firmalogoer. Ordet som faller meg inn for denne scenen er *tankesprang*, Fortellerens tanker gjør et sprang ut i verdensrommet og framtiden, kameraet beveger seg med samme hemningsløse frihet. Sammenlignet med bokas skriftlige forklaring tar denne scenen et langt sterkere grep om min fantasi, den gir en følelse av verdensrommet og romfart, mens bokas forklaring er mer intellektuelt overbevisende, det lengre historiske argumentet styrker teorien. I filmen gir grepet også en drømmeaktig stemning, som er med på å underbygge voice-overs foregående kommentar: «*With insomnia, nothing's real*». Denne opplevelsen av monologen er ikke gitt av verken det som fortelles eller stemmen som forteller det, effekten oppstår i møtet mellom voice-over og filmspråk. Filmspråket gir her en emosjonell klangbunn til stemmens monolog, og dermed indirekte til romanens tekst.

Planet-monologen er ett eksempel på hvordan voice-over og øvrig filmspråk forteller noe sammen i *Fight Club*, og filmen er full av andre instanser. Når en viktig karakter blir introdusert bruker filmskaperne både voice-over, bilde og øvrig lyd til å gi oss et sterkt førsteinntrykk. Før Marla Singer opptrer i filmen for første gang, setter filmen oss i en behagelig stemning; Fortelleren sier han har løst søvnproblemet sitt, lounge-aktig musikk spiller, Edward Norton ligger mot Bobs

bryster med fred over ansiktet. Så lyder fottrinn, helt tydelig fra høyhælede sko. Skrittene øker raskt i volum, Fortelleren våkner og ser spørrende opp, musikken skifter til en spøkelsesaktig korstemme med et skjærende noise-element og voice-over forteller med bruk av dramatiske pauser: «*And she... ruined... everything*». Samtidig ser vi karakteren for første gang. Store solbriller dekker til halve det bleke ansiktet slik at vi ikke ser øynene hennes, hun tar et langt drag av sigaretten og spør «*This is cancer, right?*». Herfra begynner en negativt ladet karakterbeskrivelse i voice («*She was a liar*»), mens forstyrrende lyder (lighteren som tennes) og spøkelsesaktig utseende (røyk stiger ut av munnen i saktefilm) forsterkes som karaktertrekk. Musikken fortsetter i samme rytme, men melodien har blitt erstattet av en faretruende bass. Karakterbeskrivelsen, på 59 ord, blir rikt supplert av filmspråket i denne scenen, i så stor grad at vi nok hadde skjønt poenget uten fortellerstemmen, selv om uttrykket ikke hadde vært like kraftfullt. Stemmen tilfører mer enn bare informasjon, den gir en rytme og poesi til skildringen, uttrykker kompliserte følelser i ord («*Her lie reflected my lie*») og underholder med snertne formuleringer («*Marla, the big tourist*»).

Disse to eksemplene demonstrerer en særlig tendens i *Fight Club*, nemlig et svært tett samspill mellom voice-over og øvrig filmspråk. Stemmen er ikke bare en introduksjon og avrunding av historien, som for eksempel i *True Romance* [1993], og heller ikke relegert til egne segmenter i filmen, som i *12 Years a Slave* [2013] den er en fullstendig integrert del av fortellingen. I kommentarsporet på DVD-utgaven sier Edward Norton at en av utfordringene med å være skuespiller i filmen var å måtte skape pauser i dialogen slik at voice-over skulle ha tid til å snakke. Vi finner eksempler på dette når Fortelleren besøker legen og ber om piller: «*Can you please just give me something?*». Så blir både legen og Fortelleren sittende helt stille i bildet mens voice-over tilføyer «*Red and blue Tuinals, lipstick-red Seconals*», først deretter svarer legen nei. I en annen scene spør Tyler Fortelleren om det er et problem at han har sex med Marla, om han er sjalu. «*No, God, not at all*» svarer han, mens stemmen uttrykker mer ærlige følelser: «*I am Jack's raging bile duct*». Tyler spør om han er sikker, Fortelleren svarer «*Believe me, I'm sure*», mens stemmen følger opp med «*Put a gun to my head and paint the wall with my brains*». I noen scener fullfører voice-over og replikker hverandre, som når fortellerstemmen sier «*And this is how I met...*» og Norton fullfører setningen i diegesen ved å lese høyt fra et visittkort: «*... Tyler Durden.*» På denne måten er voice-over tett sammenflettet med resten av filmspråket, selv i det som ellers er tradisjonelle dialogscener. Dette gir en viss rytme til filmen, skapt av de stadige byttene mellom diegetisk lyd og voice-over nesten uten bakgrunnslyd. Effekten forsterkes av den ikke-diegetiske musikken, elektronika fra bandet The Dust Brothers, som ofte har et sterkt rytme-element i form av trommemaskiner. Når den diegetiske lyden skrus ned for at voice-over skal framheves forblir musikken på samme volum, noe som får fortellerstemmen til å høres ut nærmest som vokalen i låta,

musikken og stemmen oppleves som et felles uttrykk. Også romanen har et sterkt rytmisk element, i form av gjentakelser og bevisst bruk av avsnitt og mellomrom i skrivestilen, omtrent som i poesi. Dette er en gjenganger i Palahniuks forfatterskap, en lignende skrivestil brukes også i *Survivor* og *Invisible Monsters* [Palahniuk, begge utgitt 1999, *Invisible Monsters* skrevet før *Fight Club*]. Et eksempel er dette segmentet fra romanen *Fight Club*, hvor Fortelleren rett og slett er i ferd med å banke seg selv:

«Please.

Say it.

Please comes out in a bubble of blood.

Say it.

Please.

And the bubble pops blood all over.»

[Palahniuk, 1996: s. 117]

Skrivestilen har altså en rytmisk effekt, men selv om vi bruker samme begrep er det ikke nødvendigvis snakk om samme *type* rytme i boka og filmen. Regina Schober diskuterer nettopp *rytme* som potensielt transmedialt konsept i sin tekst «*Adaptation as Connection – Transmediality Reconsidered*» [Schober, 2013, publisert i Bruhn et al, 2013: s. 89 - 112], hun forsøker å løsrive dette elementet fra sin spesifikke medierte framstilling: «*Rhythm, as an abstract transmedial phenomenon, could be defined as a linear pattern of stressed and unstressed elements*» [Schober, 2013: s. 96]. Men hun gir tapt, «*stressed*» og «*unstressed*» betyr vidt forskjellige ting i forskjellige medium, fra lengden på en note spilt med fiolin til trykk på et ord uttrykt i med stemme. Rytme kan ikke være det samme i forskjellige media, hvert uttrykk er bundet både til sin materielle framføring og til sitt mediums kulturelle kontekst. Men de to uttrykkene kan forme en *kobling* ved å minne om og referere til hverandre. Det er nettopp denne likheten som gjør at vi bruker begrepet rytme i begge tilfeller, og på denne måten kan grensene presses for hva hvert medium kan uttrykke (som når et dikt forsøker å uttrykke musikk), samtidig som forskjellen i uttrykkene stadfester mediens forskjellighet [Schober, 2013: s. 95 – 98]. Vi ender opp tilbake hos Hutcheon: filmen kan ikke oversette bokas rytme direkte til sitt medium, men filmskaperne kan finne kreative måter å skape en type rytme som passer til dette nye mediet. Det nye uttrykket kan minne om og dermed referere til bokas rytme i hvordan seeren opplever virkemiddelet.

Fortellerstemmens tette samspill med resten av filmspråket gjør den til et framtrødende og viktig virkemiddel i filmen, og samspillet kompleksitet sørger for at stemmen får en rekke

forskjellige implikasjoner for filmopplevelsen, implikasjoner jeg skal forsøke å gjøre rede for.

Subjektivitet

I am Jack's broken heart

Fortellerstemmens kanskje viktigste funksjon i filmen er at den binder fortellingen til hovedpersonens subjektivitet. Lars Thomas Braaten skriver i «*Filmfortelling og subjektivitet*» [Braaten, 1984] om hvordan et narrativt førsteperson-perspektiv i film ofte har blitt forbundet med en førsteperson-kameravinkel i filmlitteraturen [Braaten, 1984: s. 29]. Etter et slikt syn på subjektivitet kommunisert gjennom film vil verk som *Lady in the Lake* [1947] og den nyere *Enter the Void* [2009], filmer som konstant holder synsvinkelen til protagonisten, være det nærmeste mediet kommer litteraturens subjektive førsteperson-fortelling, mens andre films grad av subjektivitet kan måles gjennom antall og lengde på synsvinkel-skudd. Men Braaten avviser denne direkte koblingen som overdrevent atomistisk, et bestemt virkemiddel kan brukes med forskjellig effekt i forskjellige filmatiske sammenhenger, det har ingen fastlagt betydning i seg selv. Murray Smith argumenterer det samme, og viser til filmer som *Possessed* [1947] og *Profondo Rosso* [1975], hvor et visuelt førsteperson-perspektiv blir brukt til henholdsvis tilbakeholding av informasjon og en uventet plot-twist [Smith, 1995: s. 156-157]. Braaten tilføyer at denne koblingen stammer fra en overdrevent bildefokusert teori om film. Hvorfor skal en visuell synsvinkel være det nærmeste man kommer romanens førsteperson når man har tilgang til faktisk førsteperson-narrasjon som et virkemiddel? Braaten hevder dermed at voice-over er «*den mest direkte teknikk filmen har for å etablere en 1. person synsvinkel*», på lydsiden [Braaten, 1984: s. 29]. Jeg synes påstanden er slående innlysende. Voice-overen i *Fight Club* er tett bundet opp til alt vi ser og hører, og den er skrevet i første person. Slik blir dette en film som er *fortalt av* noen, det er Fortellerens versjon av det som skjer, ikke hendelsene i seg selv. Kozloff skriver: «*... in many cases the voice-over narrator is so inscribed in the film as to seem as if he or she has generated not only what he is saying but also what we are seeing. [...] We put our faith in the voice not as created but as creator.*» [Kozloff, 1988: s. 45] Dette er min opplevelse av *Fight Club*, en opplevelse som filmen bygger opp til hele veien, i stor grad ved hjelp av flittig og sterkt integrert bruk av voice-over i første person.

Tidshoppet som forekommer etter tre minutter skjer slik sett på en veldig interessant måte. Stemmen avslutter en tilbakeskuende kommentar, «*... has got something to do with a girl named Marla Singer*», og plutselig dras Fortelleren brått til siden, kutt til hodet hans som lander midt mellom Bobs bryster med et stort SCHMOKK. Dette tegnefilmaktige virkemiddelet bryter med

diegesens logikk, det er ingenting i rommet med ham og Tyler som røsker til Fortelleren. Bevegelsen blir tilsynelatende igangsatt av fortellerstemmen, det at Fortelleren bestemmer seg for å hoppe i tid får en fysisk effekt i filmens univers. Og igjen, når stemmen bestemmer seg for å hoppe enda lenger tilbake, «... *let me start earlier*», så speiler plutselig Nortons ansiktsuttrykk denne tanken istedenfor å forholde seg til Bob og diegesen rundt ham. Det etableres et maktforhold gjennom dette: stemmen har makt over bildene vi ser og lydene vi hører, og stemmen er Fortelleren. En slik makt kan best forklares ved at vi nå befinner oss i en slags minneverden, hvor Fortelleren beveger seg fritt.

Voice-over er på denne måten med på å skape en filmatisk fortellerstil som kan minne om romanens førsteperson-form, gjennom å være en uttrykksform som er spesifikt knyttet til protagonisten og som har makt til å styre hvordan historien fortelles. Effekten er dog selvsagt ikke *den samme* som romanens fortellerstil, se tidligere diskusjon om mediespesifisitet. I takt med Hutcheon kan vi si at filmens fortellerstil er en kreativ gjenskapelse av romanens førsteperson-form i et nytt medium, og har som en av sine viktigste implikasjoner at den gir filmen en motivasjon til å uttrykke subjektivitet gjennom hele filmspråket. Hva består så denne subjektiviteten i? Braaten trekker fram filmspråkets muligheter til å finne «*psykofysiske ekvivalenter*» til en karakters indre tilstand, å framstille den ytre verden på en slik måte at den lar oss forstå noens indre [Braaten, 1984: s. 32]. Som eksempel bruker han blant annet Kristiania slik byen opptrer i Henning Carlsens *Sult* [1966], som en «*labyrint som avspeiler den fremmedgjorte hovedpersonens psykologiske irrganger*» [Braaten, 1984: s. 32]. Steder og gjenstander som i seg selv ikke har noen underliggende psykologisk betydning kan få tillagt ny mening gjennom virkemidler som kameravinkler, lyssetting og lyddesign. Ved å skildre verden slik den framtrer for protagonisten lar filmskaperne tilskueren indusere hva protagonistens verdenssyn er, en metode som skinner igjennom i Finchers adaptasjon. Omtrent ingen filmer har så gjennomgående mørke bilder som *Fight Club*. Ansikter er lyssatt fra få punkter, halvparten ofte i skygge, kropper er sorte silhuetter mot et skarpere motlys, selv på dagtid i offentlige bygninger. Jeg vet ikke om det virkelig eksisterer støttegrupper som har møtene sine i like deprimerende lokaler som *Remaining Men Together*, de burde isåfall revurdere sin terapeutiske strategi. Lyden er mer naturalistisk, men likevel ofte med en ekstra ekspressiv effekt; kopimaskiner er musikalske, passerende tog ljomer i takt med scenens dramaturgi og Marlas lightere har lydnivået til torden. Vi er vitne til verden slik Fortelleren opplever den, slik han forteller oss at den er, samtidig som verdenen vi opplever forteller oss mer om protagonisten selv. Det ultimate beviset for denne subjektiviteten er at vi ser og hører Tyler, som jo ikke eksisterer annet enn i Fortellerens hode, noe vi vel å merke ikke er klar over før slutten av filmen.

Satire

We used to read pornography, now it was the Horchow collection

Filmen bruker denne subjektiviteten til å skape overdrivelser med en satirisk effekt. På kontoret til protagonisten står fire arbeidere i samme positur og kopierer ark mens de drikker Starbucks-kaffe. Når Fortelleren undersøker bilvrak vitser de andre utsendingene fra firmaet om dødsfallene til tenåringer og spedbarn. Ingen eier av et utested har noensinne vært så mafia som bannende, voldelige Lou («*I'm fuckin' Lou, who the fuck are you?*»), ingen byråkratisk presentasjon har noensinne vært så lite inspirerende som talen om Project Hope. Filmens univers er den vestlige verden anno 1999 satt på spissen: sjelløst kontorarbeid, kynisk kapitalisme og tomt politikerprat. Fortellerens subjektivitet er motivasjonen for denne framstillingen, filmskaperne slipper å hevde at «*akkurat slik er det*», men kan presentere en ekstrem versjon og implisitt si «*slik kan man se det*».

Subjektivitet signalisert gjennom voice-over er slettes ikke den eneste løsningen for å framstille en satirisk verden. *Brazil* [1985] motiverer sin satire over byråkratiet gjennom å sette handlingen til en dystopisk framtid, *Fear and Loathing in Las Vegas* [1998] bruker dop-hallusinasjoner til å fremme poenger om datidens USA, mens *Edward Scissorhands* [1990] bruker eventyrlig filmspråk for å presentere en karikert versjon av forstadslivet. En sterkt subjektiv forteller er én blant mange metoder, en metode vi også kjenner fra litteraturen: de karikerte birollene vi møter i *Fight Club* minner meg mest om beboerne på Balbecs Grand Hotell i *À la recherche du temps perdu* [Proust, 1918], mennesker redusert til kun noen få, altoverskyggende egenskaper gjennom forfatterens poengterte beskrivelse. Også romanen *Fight Club* inneholder enkelte karikaturer. Sjefen på jobb blir stort sett beskrevet gjennom fargen på slippet sitt, en farge som endrer seg med ukedagene etter fast rutine [Palahniuk, 1996: s. 96], men Lou finnes ikke og de kyniske medarbeiderne i firmaet blir aldri beskrevet. Til gjengjeld finnes to mindre karakterer med klar satireverdi. Walter, såvidt med i filmen, er selve bildet på en suksessfull karriere, solbrun, kjekk og yngre enn stillingen skulle tilsi [Palahniuk, 1996: s. 48, 55], Nina, helt kuttet fra handlingen i filmen, er en skjermet overklassefrue som får nervøst sammenbrudd etter at Tyler fikler med parfymesamlingen hennes [Palahniuk, 1996: s. 81-84]. Men de lengre karakterbeskrivelsene er spart til utskuddene av samfunnet, ikke representantene for det. Palahniuk er mest interessert i å fortelle oss om Bob, Marla, Tyler og «*the mechanic*», og dedikerer lengre avsnitt til disse. Heller ikke filmen bruker spesielt lang tid på de satiriske bikarakterene, men med ansikt, stemme, kostyme og mimikk opplever jeg raskere å få et klart bilde av hvem disse menneskene er, ihvertfall på det overflatiske nivået som nettopp karikaturer inviterer til. På denne måten er filmens satire i større

grad personifisert og tidseffektiv, mens romanen for eksempel har mer inngående beskrivelser av kapitalistisk kynisme gjennom fortellinger fra arbeidslivet til protagonisten [Palahniuk, 1996: s. 95 - 99], beskrivelser som kanskje ville tatt for lang tid i filmmediet, hvor man er vant til raskere narrativ framgang.

Ironi

It was beautiful, we were selling rich women their own fat asses back to them

Tilbake til første møte med Marla Singer. Hva opplever vi som tilskuere i denne scenen? Hater vi henne slik Fortelleren gjør, opplever vi henne som en ond person slik hun blir kommunisert? Effekten er mer nyansert enn som så, og jeg vil hevde at det er et direkte resultat av hvordan filmuttrykket er bundet opp til Fortellerens subjektivitet via fortellerstemmen. Vi er nemlig ikke vitne til Marla som ond person, vi *blir fortalt* veldig insisterende at Marla er en ond person. Kraftfullheten i uttrykket, et resultat av filmspråket og stemmen som understreker hverandre, er faktisk heller med på å motvirke at vi blir overbevist, det er rett og slett for mye. Heri ligger filmens dobbelkommunikasjon. Skildringen er bundet til en karakters oppfatning, en karakter vi kan tvile på og gjennomskue, og filmen gir klare hint til publikum om å innta en slik holdning. Vi har her å gjøre med det Kozloff kaller en *upålitelig forteller* [Kozloff, 1988: s. 112], men ikke på en ensbetydende måte. Jeg vil hevde at publikum gjennom *Fight Club* blir utfordret til å stadig revurdere sitt forhold til Fortelleren, i det som blir et komplekst forhold preget av upålitelighet og ironi, men også allianse og sympati.

Scenen som introduserer Marla gjør bruk av ironi, en ironi som er tilstede allerede i voice-over sett som et selvstendig virkemiddel. Protagonisten kaller Marla en løgner, og påpeker at hun ikke har noen sykdommer i det hele tatt. Han vet dette, fordi: «*I'd seen her at Free and Clear, my blood parasites group thursdays. Then at Hope, my bi-monthly sickle cell-circle. And again at Seize the Day, my tuberculosis friday night.*» Slik anklager han Marla for noe han i neste setning demonstrerer at han selv gjør, nemlig å besøke støttegrupper for sykdommer man ikke har. Den triple gjentakelsen understreker poenget, gir publikum hjelp til å oppfatte den intenderte selvmotsigelsen. På denne måten undergraver Fortelleren sin egen kredibilitet, han viser en mangel på selvinnsikt som betyr at vi må anta en kritisk holdning og følge litt ekstra med på hva han sier. Kozloff beskriver denne typen ironi som et virkemiddel hvor det skapes et skille mellom fortellerstemmen og «*the image-maker*» [Kozloff, 1988: s. 110]. Hvem er så denne skikkelsen? *Bildeskaperen* er et uttrykk Kozloff har lånt fra Christian Metz, og beskriver vår opplevelse av at

filmen som helhet er fortalt *av noen*. Fordi vi hører og ser det vi gjør, deduserer vi at noen har valgt nettopp disse bildene og lydene, en *bildeskaper* [Kozloff, 1988: s. 44]. Dette er ikke filmskaperne som faktiske mennesker, men filmskaperne slik de gir uttrykk for sin tilstedeværelse *i filmen*. Seymour definerer dette på generell narratologisk basis som den *impliserte forfatteren*, fordi noe fortelles, impliseres det at noen forteller det [Chatman, 1978: s. 148]. Dette uttrykket har kommet under en del kritikk, blant annet fra David Bordwell, som mener det er en unødvendig personliggjøring av det som enklere kan beskrives som bestemte prinsipper for fortelling [Bordwell, 2007: s. 132 – 133]. Jeg vil argumentere for at *Fight Club* og dens bruk av ironi kan beskrives bedre ved hjelp av en implisert forfatter, at begrepet har en nytteverdi i dette tilfellet. Filmen har en karakter som forteller, samtidig er vi klar over at denne fiktive karakteren ikke har skapt filmen, at det ikke virkelig er hans historiefortelling vi er vitne til. *Den impliserte forfatteren* trer fram som opplevd figur idet den motsier Fortelleren. Når fortellerstemmen for tredje gang gjentar at han har vært på støttegrupper for sykdommer han ikke har, opplever jeg det som om en annen fortellende instans dulter meg i skuldra, forteller noe bak ordene jeg hører, skaper en bevisst ironisk effekt. Fortelleren selv er ikke bevisst på ironien, den er på hans bekostning.

Idet filmen går videre, bare noen sekunder senere, viser Fortelleren derimot at han er klar over sin egen skyld i samme forbrytelse som Marla: «*Her lie reflected my lie*». Vi må revurdere vår kritiske holdning, Fortellerens versjon er mer til å stole på enn tidligere antatt, samtidig viser den hatefulle tonen i stemmen og de skulende blikkene Norton gir i bildene at dette ikke gjør noen forskjell for hans følelser, hvor urimelige de enn er.

Fortellerstemmen gjør også bruk av *bevisst* ironisk dobbelkommunikasjon i filmen, ironi karakteren selv er klar over. Et eksempel er når Fortelleren oppdager at leiligheten hans er sprengt i stykker. Han forklarer i voice-over at de kraftige betongveggene mellom leilighetene i blokka er viktig når naboens høreapparat er tomt for batteri og hun setter TVen på fullt volum, eller når en kraftig eksplosjon sender alle eiendelene dine brennende ut av vinduet, som om disse to hendelsene er likestilt. I dette tilfellet undergraver Fortelleren ikke sin kredibilitet, ironien oppfattes som et bevisst virkemiddel. Det er ikke filmskaperen som hinter om en annen tolkning enn den bokstavelige, det er Fortelleren selv som blunker til oss bak ordene. Begge disse typene ironisk humor krever en årvåken seer som fanger opp underdrivelsene og selvmotsigelsene, setter Fortellerens utsagn opp mot sin egen sunne fornuft. Et resultat er at filmen inspirerer til en mer bevisst seeropplevelse.

Brorparten av ironien i *Fight Club* oppstår derimot ikke i fortellerstemmen alene, men i møtet mellom stemmen og resten av filmspråket. Kozloff beskriver hvordan tydelige kontraster mellom bildene på skjermen og stemmen vi hører ofte blir brukt til ironisk effekt [Kozloff, 1988: s.

111], og *Fight Club* benytter seg i stor grad av dette virkemiddelet. I noen tilfeller er ironien bevisst fra Fortellerens side, han er selv klar over kontrasten, slik som i den tidligere nevnte scenen hvor Tyler spør om han er interessert i Marla («*Put a gun to my head...*»), eller når Bob forteller historien om sitt tragiske forfall og Fortelleren kommenterer med monoton stemme: «*Strangers with this kind of honesty make me go a big rubbery one*». Denne typen kommentarer florerer gjennom filmen og gir oss et annet perspektiv på det som skjer. I stedet for å leve oss fullt inn i diegesens handling blir vi dratt litt ut av det, ser det med et mer distansert perspektiv. En sterk opplevelse av dette forekommer i flykræsje-fantasien Fortelleren har, en scene med usedvanlig høy lyd av vind idet passasjerer blir sugd ut av et stort hull i flyet og forsvinner inn i natta. Lydeffektene skrur plutselig nesten helt ned (på bildesiden opprettholdes intensiteten), og voice-over kommenterer med stoisk ro: «*Life insurance pays off triple if you die on a business trip*».

Jim Uhls hadde dette å si i et intervju om bruken av voice-over i *Fight Club*: «*We used voice-over for really an ironic commentary and as sparingly as possible. [...] It's not helpful to the audience, it's just there to be something that's almost contrary to what's on the screen*» [<http://nofilmschool.com/2013/07/jim-uhls-on-adapting-fight-club/>]. Jeg håper å ha vist så langt i denne oppgaven at voice-over er i utstrakt bruk i filmen igjennom og dessuten har flere narrative funksjoner enn kun ironi, likevel er det sant som Uhls sier at den ironiske formen er dominerende. Disse utsagnene i voice-over sier oss noe om Fortelleren, de avslører en kynisk og emosjonelt distansert holdning til livet, samtidig bidrar de til at vi selv opplever handlingen med noe av den samme distansen. *Fight Club* er ikke en sentimental film, akkurat som romanen ikke er en sentimental bok. Dette er ikke gitt ut ifra tematikken, her er nok av tragiske livshistorier, kokende sinne og til sist sår romanse, men heller et resultat av den subjektive framstillingen gjennom en emosjonelt distansert forteller i begge verk, hver på hver sin måte. Ironien i fortellerstemmen og måten den er spilt på lar oss aldri dykke helt ned i den mørke materien vi blir presentert for. Marla forteller at hun er i ferd med å ta livet sitt, stemmen kommenterer uengasjert «*This could go on for hours*». Det som kunne blitt en intens, emosjonell scene blir istedenfor en underspilt dialog, hvor jeg som seer supplerer den bekymringen for Marla som Fortelleren tilsynelatende ikke føler. Fordi kommentarene er lagt til voice-over etablert som indre monolog opplever vi distansen hans innenfra, i motsetning til å anskue en distansert og ironisk karakter utenfra. Samtidig er det ikke slik at vi automatisk selv adopterer Fortellerens holdning til det som skjer; vi bekymrer oss for Marla, vi håper ikke at flyet styrter, vi synes synd på Bob. Et spørsmål er dermed om vi som en konsekvens av fortellerstemmen opplever Fortelleren som en usympatisk karakter, kan vi heie på ham selv om vi ikke alltid er enig med ham? Mer om dette senere.

Jeg har allerede nevnt ironi internt i voice-over, både bevisst og ubevisst fra Fortellerens

side, og ironi hvor Fortelleren med vilje skaper en kontrast mellom det som skjer i diegesen og hans kommentarer på det. Da finnes det også en naturlig fjerde type, nemlig ironi hvor det skapes en kontrast mellom diegese og fortellerstemme, uten at Fortelleren er denne bevisst. Uhls' beskrivelse av filmens voice-over som «*something that's almost contrary to what's on the screen*» får sine mer ekstreme utslag i enkelte scener. Fortelleren og Marla har begynt sin høylytte affære, og Fortelleren forsøker å fortsette rutinene sine i deres plutselig svært bråkete hjem. I en scene står han og pusser tennene foran speilet på et nesten mørklagt bad, og fortellerstemmen lyder over Tyler og Marlas ekstatisk rop fra naborommet: «*I became the calm little center of the world*». Det kuttet til et nærbilde av ansiktet hans sett gjennom det skitne speilet, og vi ser hvor unaturlig intenst han pusser, det desperate blikket i øynene hans. Stemmen kommer tilbake: «*I was the Zen master*». En stigende støylyd begynner, som en cymbal i revers, volumet øker i takt med intensiteten i sex-lydene. Så kuttet det til neste scene. I denne korte sekvensen er det helt tydelig at Fortelleren gir oss uriktig informasjon. Han beskriver seg selv som rolig, men vi ser at han er på kanten av sammenbrudd, noe som senere tar form av en fight club-kamp hvor han går langt utenfor reglene i å banke sin motstander helseløs. Tannpuss-scenen har igjen en dobbelkommunikasjon: Fortelleren påstår at han er rolig, mens den impliserte forfatteren bruker hele resten av filmspråket til å tydelig fortelle oss at han er alt annet enn det. Igjen blir vi minnet om at vi ikke kan ta alt for god fisk i denne historien, at Fortelleren er ihvertfall delvis upålitelig. Men lyger han til oss med vilje? Mitt inntrykk i denne scenen, som i det tidligere nevnte eksempelet med Marla og støttegruppene, er at han først og fremst lyger til seg selv, at han mangler selvinnsett. Jeg opplever det som at Fortelleren intenst *ønsker* å være en Zen-mester mens han pusser tennene, men ikke får det til. Forskjellen har betydning først og fremst for karakterengasjement, det er mer sympatisk med en Forteller som lurer seg selv enn en som bevisst lurer deg som seer.

Karakterengasjement

I felt like putting a bullet between the eyes of every panda that wouldn't screw to save its species

Fight Club har det Murray Smith, ved hjelp av sin teori om karakterengasjement, ville kalt en særdeles *bred* og *dyp* tilgang til karakteren Fortelleren, hvor bredde handler om tid brukt med ham og dybde handler om grad av innsyn i hans tanker og følelser [Smith, 1995: s. 82 - 84]. Fortelleren er med oss hele veien, det er knapt en scene i filmen hvor han ikke er tilstede, og han deler fritt sine tanker med oss i voice-over (om enn selv-innsikten ikke alltid er helt på topp) i tillegg til å opptre i diegesen. Men Smith hevder også at en slik tilgang ikke nødvendigvis fører til

at vi heier på en karakter emosjonelt, slik begrepet *identifikasjon* ofte har forutsatt [Smith, 1995: s. 222]. Seeren vil bedømme karakterens handlinger moralsk, og velge å alliere seg med eller mot ham eller henne basert på informasjonen som blir gitt [Smith, 1995: s. 84 - 86]. Som nevnt opplever jeg selv ofte å føle annerledes enn det protagonisten gjør i filmen, og det ofte basert på moralske vurderinger. Risikerer filmskaperne å gjøre Fortelleren til en usympatisk karakter med hans ironiske og kyniske kommentarer? Det er meget mulig, men ifølge Smith er det heller ikke nødvendig at vi føler *det samme* som en karakter for å kunne *føle for* ham eller henne [Smith, 1995: s. 85]. Min egen opplevelse av *Fight Club* er kjennetegnet av moralsk ambivalens. Fortelleren framviser klare usympatiske karaktertrekk, men han demonstrerer også to av de for meg kanskje viktigste positive kvalitetene: sårbarhet og et ønske om å bli bedre. Den maskulinistiske ideologien Fortelleren slutter seg til i filmen er også vanskelig å forholde seg til; den er besnærende, men farlig. Gjennom den inngående kjennskapen vi får til Fortelleren via voice-over blir vi satt i en posisjon hvor vi stadig revurderer vår moralske holdning til ham, fordi personen vi får tilgang til har et komplekst sjelsliv, drevet av både medmenneskelige og destruktive motivasjoner, han er verken god eller ond.

Braaten setter denne typen fiksjonskarakterer inn i en større historisk sammenheng, hvor modernistisk kunst preget av subjektivitet og relativisme har avløst renessansekunstens søken etter objektivitet, og historier med indre konflikter uten enkle moralske svar har avløst det klassiske handlingsorienterte Aristoteliske dramaet [Braaten, 1984: s. 34 – 35]. Filmene har ifølge Braaten hengt etter i denne utviklingen; mens modernismen gjorde seg gjeldene fra midten av 1800-tallet fulgte ikke filmene virkelig opp før etterkrigstiden (dog med tendenser allerede i 1920-årene). Han foreslår et subjektivt filmspråk, preget av blant annet «*intern personkarakterisering*», som det nødvendige verktøyet for å la film møte de «*erkjennelsesmessige og kunstneriske utfordringer*» det modernistiske menneskesyn innebærer, hvor «*den enkelte person i en fortelling blir bærer av sin egen sannhet*», hvor man «*egentlig aldri kommer fram til en endelig, avsluttende konklusjon*» [Braaten, 1984: s. 35] og hvor det ikke lenger finnes noen fasit for hva som er ondt og godt slik at spørsmålet om moral «*i siste instans blir overført til filmseeren, som noe flertydig og relativt*» [Braaten, 1984: s. 34].

Jeg opplever denne beskrivelsen som høyst relevant for *Fight Club*. Filmens hovedkonflikt er intern, den handler om en mann som sloss med seg selv, et splittet individ som forsøker å forene sin rasjonalitet med sine primitive ønsker, som forsøker å trenge gjennom sin angstfylte nummenhet for å finne noe som føles ekte. Samtidig er denne interne konflikten framstilt delvis som ekstern, ved at Fortellerens forskjellige sider tilsynelatende er forskjellige karakterer inntil plot-twisten mot filmens slutt. Hans indre impulser får også storslagne konsekvenser for verden rundt ham, hans ønske om å sloss ender i en landsdekkende bevegelse, hans hat mot konsumsamfunnet får

skyskrapere til å eksplodere. Dette står i sterk kontrast til det ensomme og konsekvensløse omstreifer-livet som blir ført av (den også navnløse) protagonisten i *Sult*, Braatens filmatiske eksempel på de historiske tendensene nevnt over. Til gjengjeld har filmene til felles sitt subjektive filmspråk, i *Fight Club* er protagonisten nettopp «bærer av sin egen sannhet», en sannhet kommunisert i stor grad gjennom «intern personkarakterisering», tanker delt med publikum gjennom voice-over (*Sult* bruker vel å merke ikke voice-over). Men mest av alt er *Fight Club* en film uten enkle moralske svar. I stedet for «godt» og «ondt» kunne man sette opp en skala fra «orden» til «kaos» for å beskrive filmens moralske landskap. Vi begynner i ytterpunktet av orden, protagonisten lever et ensomt, rutinepreget liv hvor han oppfyller alle kravene et kapitalistisk forbrukersamfunn stiller til ham. Innen filmens klimaks har vi beveget oss helt over til ytterpunktet av kaos, protagonisten er nå den schizofrene lederen for en terrororganisasjon med mål om å bryte ned sivilisasjonen slik at noe nytt og bedre kan vokse fram. Til sist dreper han sin kaotiske halvdel og tar Marlas hånd, han tør å ta sjansen på kjærlighetens kaos og uforutsigbarhet uten «hjelp» fra Tyler, et tegn på at han nærmer seg midten av skalaen og klarer å integrere sine to motparter i en nogenlunde sunn balanse. Palahniuk ble spurt i et intervju om hva den ene tingen man som leser bør ta til seg fra boka er, og svarte: «*That we need to be more comfortable and more accepting of chaos, and things that we see as disastrous.*» [http://www.dvdtalk.com/interviews/chuck_palahniuk.html].

Grunnen til at *Fight Club* oppleves som en moralsk utfordrende film er at den ikke primært er en fortelling om godt versus ondt, men heller handler om Freuds super-ego versus Id, orden versus kaos, en intern konflikt skildret gjennom et subjektivt filmspråk. Det at filmen aldri gir en klar fasit på spørsmålene den stiller førte til svært negativ mottakelse blant kritikere som opplevde den som en ensidig programerklæring for Tylers maskulinisme; Roger Ebert kalte filmen «*cheerfully fascist*» og gav den to av fem stjerner [<http://www.rogerebert.com/reviews/fight-club-1999>], mens Rex Reed fra The New York Observer gikk lenger og kalte den «*a film without a single redeeming quality, which may have to find its audience in hell*» [<http://www.nytimes.com/2009/11/08/movies/homevideo/08lim.html>]. Mer positive kritikere satte derimot pris på nettopp dilemmaene man opplever som seer, slik som Rolling Stone's Peter Travers, som beskrev filmen ikke som «*anti-society*» (som den hadde blitt anklaget for), men ganske enkelt «*pro-thinking*» [<http://www.rollingstone.com/movies/reviews/fight-club-19991015>]. Filmskaperne har tatt en sjanse ved å lage en film som er et dypdykk i subjektiviteten til en moralsk kompleks karakter, et prosjekt som passer inn i Braatens beskrivelse av modernisme i film.

Upålitelighet

I'm starting to wonder if Tyler and Marla are the same person

En time og femti minutter inn i handlingen trekker filmen teppet vekk under føttene på publikum. Fortelleren reiser landet rundt på leting etter Tyler, men finner isteden ut at det er han selv som *er* Tyler. Dette kommer like overraskende på tilskueren som på Fortelleren, vi har jo sett de to sammen, de har jo forskjellige liv, de har jo sloss med hverandre! Slike spørsmål popper opp i hodet mitt som seer mens jeg febrilsk forsøker å omorganisere alt jeg har opplevd så langt i filmen. Fortellerstemmen beskriver opplevelsen med referanser til den tidligere flytematikken: «*Please return your seats to their full, upright position*», og senere: «*We have just lost cabin pressure*». I dialog med Tyler blir noen av de mange spørsmålene til seeren kort besvart, med hjelp fra visuelle og auditive flashbacks til tidligere scener slik de egentlig foregikk: Fortelleren som sloss med seg selv, Fortelleren som utfører den første terroraksjonen, Fortelleren som har sex med Marla. Vi får plutselig også et skudd som viser selve dialogen slik den egentlig foregår: Fortelleren sitter alene på hotellrommet og lytter intenst til en tom stol.

Vi har hele tiden ant som tilskuere at vi i en eller annen grad ser verden subjektivt gjennom protagonistens øyne; han forteller til oss i første person gjennom voice-over, det er etablert at handlingen slik vi opplever den er et slags tilbakeblikk han deler med oss, og diegesens verden er framstilt på en måte som gjenspeiler protagonistens holdning til den. Vi har sett bilder som ikke er «sanne» tidligere, som Fortellerens fantasier under meditasjon og hans drøm om flykræsj, men disse segmentene har vært tydelig kommunisert som sådan gjennom fortellerstemmen og kontekst i handlingen. Vi har derimot ikke visst at subjektiviteten vi har vært utsatt for har stukket så dypt at bilder og tale som har vært framstilt som sannhet har vært løgn, eller rettere sagt: en subjektiv schizofren hallusinasjon. Fortelleren viser seg altså å være svært upålitelig, på grunn av sin sinnslidelse. Hvorfor kommer dette så uventet på oss? Vi har allerede tvilt på hans versjon av hendelser, sett gjennom kommentarene hans til den underliggende kommuniserte beskjeden fra den impliserte forfatteren, og gjort oss opp egne moralske synspunkter som er annerledes enn protagonistens vurdering. Han har også vært åpen om sin insomnia og mentale forvirring hele veien, og handlet på måter som burde få oss til å tvile på hans sinnstilstand, som å lage såpe av stjålet menneskefett. Jeg tror forskjellen ligger i noe Kozloff nevner, at det finnes en konvensjon om at *bildet* aldri lyver, om vi ser noe fysisk i diegesen forventer vi at det er sant med mindre noe annet blir klart kommunisert (som Fortellerens fantasier) [Kozloff, 1988: s. 115]. Kameraets mest grunnleggende egenskap er at det filmer noe som eksisterer i den virkelige verden og gjengir det for

oss, et kamera kan ikke egentlig filme noens fantasifigur. I tidligere kollisjoner mellom fortellerstemme og bilde i filmen har bildet alltid representert sannheten, mens stemmen har representert Fortellerens subjektivitet.

Kozloff bruker *Stage Fright* [1950] som eksempel på en film hvor en upålitelig forteller bruker bildet til å lyve. Denne Hitchcock-filmen har et flashback tidlig i handlingen, som sent i filmen viser seg å være en løgnaktig forklaring fra karakteren som fortalte om den aktuelle hendelsen. I dette tilfellet hadde kritikere problemer med å akseptere plot-twisten, og Hitchcock gjentok aldri dette eksperimentet i senere filmer [Kozloff, 1988: s. 115]. Også i mottakelsen av *Fight Club* kan vi finne den samme reaksjonen. Adam Smith fra Empire Magazine var svært positiv til filmen, men mente den dessverre var «*afflicted with one flaw that just ejects it from the masterpiece category*», nemlig «*a twist out of the bottom of a cornflakes packet*» [<http://www.empireonline.com/reviews/reviewcomplete.asp?DVDID=6365>]. Også generelt svært positive Richard Schickel fra Time Magazine faller litt av på slutten: «*There's something conventionally gimmicky about the way it plays its reality/unreality game*» [<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,31832,00.html>].

Men nettopp denne gimmicken, et spill mellom filmen og tilskueren om virkelighet og uvirkelighet, var en tendens i Hollywood tiåret rundt *Fight Clubs* premiere. Thomas Elsaesser forsøker å beskrive det han kaller «*The Mind-Game Film*» [Elsaesser, 2009, gjengitt i red: Buckland, 2009: s. 13 – 41], filmer hvor enten protagonisten blir lekt med, ofte av en sadistisk antagonist, slik som etterforskerne i Finchers *Se7en* [1995], eller hvor publikum blir lekt med av filmen selv, ofte gjennom tilbakeholding eller ambivalent presentasjon av nødvendig informasjon, slik som i *Fight Club* [Elsaesser, 2009: s. 14]. Blant eksemplene til Elsaesser finner vi en rekke filmer fra rundt årtusenskiftet som alle gjør bruk av en stor plot-twist, et punkt i filmen hvor en ny virkelighet presenteres og det vi tidligere har opplevd viser seg å være feilaktig i en eller annen grad; *The Usual Suspects* [1995], *The Sixth Sense* [1999], *Memento* [2000], og *The Others* [2001]. Alle disse filmene gjør bruk av en subjektiv virkelighetsframstilling, uten at vi som tilskuere er klar over subjektivitetens grad. Vi tror vi befinner oss i noens subjektive fortelling om fortiden i *The Usual Suspects*, men alt har egentlig vært ren fantasi fra den upålitelige fortelleren (hele filmen er slik sett en videreføring av konseptet til Hitchcocks *Stage Fright*). Vi tror vi befinner oss i en verden slik vi felles kan oppleve den i *The Sixth Sense*, med innslag av spøkelser kun lille Cole ser, men i slutten viser det seg at protagonisten vi har fulgt hele veien selv er et spøkelse, han har bare ikke innsett det selv. Som i *Fight Club* sammenfaller plot-twisten med øyeblikket da protagonisten selv innser sin feiltakelse, vi er det Murray Smith kaller *aligned* med denne karakterens informasjon. Overraskelsen blir også her etterfulgt av forklarende flashbacks, sammen med voice-over bestående

av tidligere replikker som understreker subjektiviteten vi har opplevd: «*They only see what they wanna see*». *The Others* bruker den samme plot-twisten; protagonisten innser mot slutten at hun er et spøkelse og vi forstår det i samme øyeblikk, opplever åpenbaringen med henne. Også i *Memento*, en film som stokker scenene i baklengs kronologi, får protagonisten viktig informasjon om seg selv i filmens slutt, informasjon som endrer vår oppfattelse av alt som har skjedd tidligere. Forskjellen er at i diegesens egentlige kronologi skjer dette i starten, protagonisten er derfor ikke noe visere i handlingens slutt, som er filmens begynnelse. Han lider nemlig av hukommelsestap.

Nettopp psykisk sykdom er et gjennomgående tema i denne kategorien filmer, slik som i *Donnie Darko* [2001], *Spider* [2002] og *The Machinist* [2004], hvor den aktuelle patologien ofte har en konstruktiv funksjon for protagonisten, hjelper han eller hun med å lære noe han eller hun trenger å forstå [Elsaesser, 2009: s. 28]. Gjennom å la seeren oppleve protagonistens forvridd verdenssyn innenfra unngår filmene å framvise det patologiske perspektivet som «feil», i kontrast til en «riktig», objektiv verdensanskuelse, og lar oss slik ta del i den læringsopplevelsen protagonisten går igjennom. Tyler Durden forklarer selv til Fortelleren hvilken funksjon han har, i dialogen etter den store avsløringen: «*You were looking for a way to change your life. You could not do this on your own. All the ways you wish you could be, that's me*». Den personlige transformasjonen Tyler framstår som en mentor for; å omfavne livets kaos, å gi slipp på behovet for trygghet, er en livsanskuelse vi selv må ta stilling til, på nytt og på nytt, for hvert steg Fortellerens liv tar på veien fra orden til kaos. Hadde vi ikke hatt hans subjektive opplevelse som utgangspunkt for fortellingen, hadde vi sannsynligvis avskrevet protagonistens nye retning fra første stund han begynner å snakke med seg selv på flyet.

Elsaesser beskriver hvordan denne typen filmer skaper enorm entusiasme blant seere som, i motsetning til de tidligere siterte anmelderne av *Fight Club*, kjøper filmens konsept [Elsaesser, 2009: s. 13]. For disse seerne består den spesielle gleden ved slike «spill-filmer» i det å forsøke å forstå spillets regler, å dekode konseptet og dedusere dets implikasjoner for fortellingen [Elsaesser, 2009: s. 35], slik som når man forsøker å forstå hvordan Tyler Durden og Fortelleren kan ha vært samme person hele veien. Denne typen detektiv-arbeid øker også gjensynsverdien til filmen. Etter å ha sett *Fight Club* én gang, kjenner man til hemmeligheten ved Fortellerens schizofreni, og opplever derfor filmen fullstendig annerledes ved neste gjensyn. Jeg finner klare tegn på at filmskaperne er bevisst denne effekten, og har benyttet den ved å bygge inn flere elementer i filmen som får en ny betydning når man som seer kjenner til plot-twisten.

Det klareste eksempelet forekommer i scenen hvor Fortelleren banker seg selv foran sjefen sin. Han gjør dette mens han hele tiden later som om det er sjefen som overfaller ham, roper til ham som om det er hans slag som treffer. Norton holder seg selv i et fast grep etter skjortekragen, ser bak

seg på glasshyllene i det pene kontoret og utbryter til sjefen «*Oh God, no, please no!*» før han kraftfullt kaster seg mot dem. Så fryser bildet, med Norton hengende i luften, kraftig fordreid av motion blur i kameraet. Fortellerstemmen kimer inn: «*For some reason, I thought of my first fight...*», kutt til nærbilde av sjefens forvirrede ansiktsuttrykk i samme fryste øyeblikk, «*... with Tyler*». Så fortsetter tiden igjen, og Fortelleren kræsjer inn i hyllene. Ved første gjennomsyn er denne kommentaren vanskelig å tolke, man kan kanskje si at Fortellerens valg om å gjøre opprør mot bedriften sin ved å utpresse sjefen har noe av den samme dristige kraften ved seg som hans tidligere valg om å starte sin første slåsskamp, men jeg finner ingen klar, fastlagt mening. Ved andre gjennomsyn derimot, skjønner vi lett hvorfor Fortelleren assosierer situasjonen med sin første kamp med Tyler; begge kampene involverer egentlig bare Fortelleren som går løs på seg selv. Dette blir et slags tredje lag med ironi, den impliserte forfatteren viser seg igjen med klare hint bak fortellerstemmen, men i dette tilfellet har man ikke tilgang til betydningen før etter at man har sett filmen første gang. Vi finner en rekke lignende eksempler i det som kanskje er den ultimate plot-twist-filmen, *The Matrix* [1999], hvor omtrent alle replikker fram til Neo våkner får en ny betydning ved andre gjennomsyn, når man vet hva «*The Matrix*» er («*You believe that you are special, that somehow the rules do not apply to you*» kjefter sjefen til Neo i starten).

På denne måten kan man hevde at den narrative strukturen i disse filmene strekker seg forbi et klassisk start-til-slutt-forløp, den fulle meningen av verket kan kun verdsettes etter flere gjennomsyn, når man er klar over den (mer) objektive virkeligheten utenfor filmens subjektive, upålitelige framstilling. Derfor er det også interessant å merke seg at *Fight Club* først begynte å tjene penger gjennom DVD-salg, og har blitt langt mer verdsatt i ettertid enn den var ved første slipp på kino, særlig i hjemlandet [O'Hara, 2009]. Elsaesser spekulerer derfor i at noe av den økonomiske bakgrunnen for trenden med «spill-filmer» kan være den økende bruken av visnings situasjoner med mulighet for gjensyn [Elsaesser, 2009: s. 38]. En slik struktur, med nye lag med mening idet filmen vises flere ganger, blir i *Fight Club* muliggjort av filmens subjektive perspektiv, et perspektiv filmskaperne kommuniserer klart gjennom filmens voice-over.

Kronologi

This is your life, and it's ending one minute at a time

Den episke situasjonen som stadfestes i løpet av de fire første minuttene av filmen, hvor og når historien fortelles [Kozloff, 1988: s. 50], har viktige implikasjoner for filmens kronologi. Vi er vitne til et tilbakeblikk, befinner oss på et eller annet vis i Fortellerens subjektive gjenfortelling av det

som har skjedd. Dette innebærer at det eksisterer to typer tid i filmen; tidspunktet historien fortelles *i* og tidspunktet *i* historien *som* fortelles. Chatman beskriver denne kronologiske splittelsen som henholdsvis *narrativ nåtid* og *historie-nåtid* [Chatman, 1978: s. 63], to begreper jeg velger å bruke her, men med en liten personlig forenkling; *narrativ tid* og *historie-tid*. Fortellerstemmen har makt til å hoppe fritt i historie-tiden, en evne som blir demonstrert først når vi hopper fra støttegruppa og Bob til perioden hvor Fortelleren lider av insomnia. Det er altså Fortelleren som styrer hvordan vi beveger oss kronologisk, en makt han utøver ved hjelp av signaler gitt i voice-over («... *let me start earlier*»). Denne evnen minner om hvordan vi alle er i stand til å bevege oss kronologisk fritt i våre egne minner, og understreker dermed subjektiviteten i historien som fortelles, samtidig som nettopp subjektiviteten er det nødvendige utgangspunktet for disse tidshoppene. Vi befinner oss altså i en slags *minnetid*.

Ved hjelp av denne episke situasjonen får filmen muligheten til å kutte vekk unødvendige deler av handlingen, fortelle kun det som er interessant for seeren. Dette betyr ikke at filmer *uten* denne episke situasjonen *ikke* har denne muligheten, kun at i *Fight Club* er det nettopp tilbakeblikket, *minnetiden*, som er begrunnelsen for tidshoppene. Men denne subjektive kronologien brukes til mer enn kun spoling fram og tilbake i handlingen, i *Fight Club* finner vi nemlig en hel rekke eksempler på det Genette definerer som *iterativ tid* [Genette, 1980: s. 116]. Dette er et begrep Genette utviklet i sin narratologiske analyse av Marcel Prousts romanserie *À la recherche du temps perdu* [1918], et semi-selvbiografisk verk som er et tidlig eksempel på den psykologiske romanen, hvor fokuset ligger på indre handling (i likhet med Hamsuns *Sult* [1890]). I den klassiske romanen skapes en narrativ rytme som kjennetegnes av alternering mellom oppsummeringer (spole fram i tid) og enkeltscener (vanlig tidsforløp). Men Proust skriver annerledes, istedenfor å oppsummere («den gang da»), beskriver han heller en type hendelse som gjentar seg over tid («hver gang når»), alternerer mellom slike passasjer og enkeltscener (og blander de to formene) [Genette, 1980: s. 143]. Slik beskrivelse betyr ikke egentlig at nøyaktig den samme hendelsen gjentar seg, det er for eksempel umulig at nøyaktig den samme solen står opp hver morgen, ingenting er statisk over tid. Gjentakelsene består heller av en serie hendelser over tid, beskrevet ut ifra deres likhet. Man kan si at man tar ut søpla hver morgen, selv om man ikke tar ut *den samme* søpla på *den samme* måten hver morgen. Gjentakelsen oppnås gjennom abstraksjon. *Iterativ tid* er dermed å beskrive en at én hendelse, abstrahert fra flere hendelser med bestemte likhetstrekk, forekommer flere ganger [Genette, 1980: s. 113 – 117].

Så hvordan oppnår man denne effekten i filmmediet? *Fight Club* bruker i stor grad fortellerstemmen. Jeg har tidligere nevnt hvordan voice-over ofte beskriver hendelser som gjentar seg over tid, og disse setningene er i seg selv nok til å kunne kalles eksempler på denne narrative

formen, slik som «*Every week, Tyler gave the rules that he and I decided*». Men film er mer enn kun stemme, og det er i samspillet mellom fortellerstemme og øvrig filmspråk at *Fight Club* skaper en rekke sekvenser som gir en langt rikere opplevelse av iterativ tid. Et eksempel er Fortellerens beskrivelse av jobbreisene sine. Scenen begynner med lyden av et fly som lander, kutt til Fortelleren som sitter i et passasjerfly. En elektronisk trommerytme begynner å spille. Protagonen åpner øynene idet vi hører hjulene treffe bakken, og fortellerstemmen lyder: «*You wake up at Sea-Tac*». Kutt til et nærmere bilde av Fortelleren som sover i et annet fly mens en annonserende kvinnestemme høres i bakgrunnen, sterkt fordreid av kraftig ekko. Norton våkner igjen mens voice-over nevner flere amerikanske flyplasser: «*SFO. LAX*». Kutt til et totalbilde av Fortelleren som tar bilde av en vraket bil i veikanten. Trommerytmen spiller videre mens stemmen fortsetter: «*You wake up at O'Hare. Dallas Fort-Worth*». Kutt til et nærmere bilde av samme situasjon i veikanten, og stemmen sier: «*BWI*». Nå befinner Fortelleren seg på en flyplass, kamera følger ham bort til innsjekk-skranken. Forskjellige tidssoner nevnes: «*Pacific, Mountain, Central. Lose an hour, gain an hour*». Voice-over blir avløst av en replikk fra dama i skranken: «*Check in for that flight doesn't begin for another two hours, Sir*». Fortelleren ser forvirret opp, et nytt utsnitt viser klokka han stirrer på. Fortellerstemmen kommer inn igjen mens stigende synth preget av dissonans akkompagnerer trommene: «*This is your life, and it's ending one minute at a time*». Sekvensen fortsetter etter lignende mønster i to minutter, før den ender med en spesifikk situasjon hvor Fortelleren undersøker et forbrent bilvrak.

Det denne scenen beskriver er Fortellerens arbeidsliv, slik det repetetivt utspiller seg over en ukjent mengde tid. Men istedenfor en setning som «*Jeg våknet stadig på forskjellige flyplasser*» bruker fortellerstemmen spesifikke eksempler og henvender seg i andre person, du-form, på en måte som ligner norsk upersonlig pronomen, som «*man våkner på Sea-Tac*». Slik beskriver setningen noe spesifikt, i det at det er en spesifikk flyplass som nevnes, samtidig som den også blir en abstraksjon, i det at det ikke er en bestemt gang man våknet der det refereres til. Ved å sette opp en rekke av disse eksemplene, spesifikke i sted men abstrahert i tid og dermed eventuelt antall, oppnår stemmen å beskrive en tilstand av at noe skjer igjen og igjen. Det er en rekke forskjellige hendelser beskrevet ut fra deres likhetstrekk, en repetisjon, og dermed en form for iterativ tid. Denne spesielle metoden gir, i motsetning til «*jeg våknet stadig på forskjellige flyplasser*», en poetisk rytme gjennom gjentakelse, som igjen ligner en rytme vi finner i romanens samsvarende kapittel, der det også stadig gjentas forskjellige flyplasser Fortelleren våkner på. I filmen blir rytme-effekten også sterkt understreket av musikken.

En annen effekt av denne typen iterativ tid er at den samarbeider med bildesiden på et spesielt vis. Det er vanskelig å framstille en abstrahert repetisjon over tid gjennom fotografiske

bilder, som jo i utgangspunktet viser noe konkret og spesifikt. Når man ser Norton våkne på et fly, ser man ham våkne på dette konkrete flyet denne konkrete gangen. Men i kombinasjon med fortellerstemmens «*You wake up at Sea-Tac*» oppnår man en abstraksjon i tid, dette er ikke den ene gangen, men et eksempel på noe som skjer ofte. I klippen blir så en rekke forskjellige ganger Fortelleren våkner stilt kronologisk etter hverandre (kun to i delen jeg beskriver over, totalt fem i hele sekvensen), og disse scenene ligner hverandre visuelt: det er samme dagslys, Fortelleren bruker samme grå dress, det hvite fly-interiøret har ingen spesielle identitetsmarkører. Dette framhever likhetstrekkene i de konkrete eksemplene, slik at den totale effekten blir en form for abstraksjon; dette er denne *typen* hendelse, ikke først denne hendelsen, så denne hendelsen, deretter denne hendelsen. Også musikken er en viktig del av å skape en større sammenheng mellom de forskjellige klippene, samt lydeffekten av annonsør-stemmen, som gjennom sin fordreining og lengde (den varer over klipp fra forskjellige steder og er dermed ikke bundet til en konkret kilde) oppnår en lignende abstraksjon. Uten voice-over kunne likevel denne sekvensen blitt oppfattet som et spesifikt antall reiser protagonisten drar ut på, kronologisk framstilt og kuttet svært raskt, en oppsummering. Et slags eksempel på dette forekommer i *Snatch*. [2000] når Avi reiser til London, en raskt kuttet sekvens med typiske reisehandlinger som likevel oppfattes som kun én bestemt reise. Sekvensen framstiller altså en periode i Fortellerens liv hvor bestemte hendelser stadig gjentar seg. Den forteller derimot ikke hvor lang denne perioden er, den kan ha vart ti år eller en måned. Fokuset er på Fortellerens opplevelse av denne tiden, sekvensen gir oss et subjektivt innblikk i forvirringen denne livsstilen skaper for Fortelleren: et abstrahert liv, preget av meningsløse repetisjoner og «... *ending one minute at a time*».

Men *Fight Club* har ikke bare én slik sekvens, jeg identifiserer totalt ni deler av filmen som sekvenser i iterativ tid. Disse sekvensene er tiden når Fortelleren har insomnia, når han finner frelse gjennom støttegrupper, når han irriterer seg over Marla, når han reiser med jobben, når han har flyttet inn med Tyler, når *Fight Club* er igang, når Marla og Tyler har en affære, når Tyler har forsvunnet, og til sist når han leter etter Tyler rundt om i landet. Disse sekvensene har klare likhetstrekk, de skildrer en tilstand hvor en viss type hendelser gjentar seg over en periode av uspesifisert lengde, med fokus på hvordan perioden oppleves av Fortelleren. Alle sekvensene har gjennomgående bruk av voice-over, som uttaler seg i iterativ tid: «*Everytime it rained, we had to kill the power*», «*Except for their humping, Tyler and Marla were never in the same room*», «*I was living in a state of perpetual déjà vu*». Hvor like de er i utførelsen varierer derimot, noen av sekvensene er raske og rytmiske som jobbreisesekvensen, andre har et treigere klippetempo og er uten gjennomgående musikk, slik som sekvensen om å bo med Tyler. Sekvensene forekommer når handlingen når en viss stabilitet, de er beskrivelser av Fortellerens tilstand i perioder hvor plottet

står relativt stille mellom to større vendinger. *Fight Club* alternerer mellom disse sekvensene med iterativ tid og enkeltscener, slik Genette beskriver den narrative rytmen i *À la recherche du temps perdu*. De to formene er vel å merke ikke strengt adskilt, som også hos Proust. Midt i en iterativ sekvens kan en kort enkeltscene eller to forekomme, før vi havner tilbake i iterativ tid som beskriver den samme tilstanden. Klassifiseringen av ni slike sekvenser er dermed ikke helt objektiv, men heller en skjønnsvurdering fra min side. Jeg har for eksempel utelatt en lignende sekvens hvor Project Mayhem vokser seg til, fordi jeg synes den er preget for mye av utvikling heller enn repetisjon og dermed stillstand. Sekvensen om at Tyler er borte er muligens kun ment å være én enkelt dag, det er heller ingen repetisjoner på bildesiden, men beskrivelsene i voice-over gjør at vi får et innblikk i hvordan det var å leve i huset i denne perioden, en periode som strekker seg lenger tilbake i tid.

Man skulle kanskje forvente at denne kronologien er hentet fra romanen, noe som delvis er riktig. Romanen gjør utstrakt bruk av iterativ tid, men sekvensene er strukturert på en litt annen måte. De fleste kapitlene er lagt opp slik at de begynner med en spesifikk hendelse, som at Fortelleren finner en brukt kondom i do [Palahniuk, 1996: s. 56] eller at Tyler og Fortelleren stopper en heis mellom to etasjer [Palahniuk, 1996: s. 79], for så å bruke denne hendelsen som episk situasjon (en episk situasjon som fortsatt er situert i historie-tiden etablert av den opprinnelige episke situasjonen) mens Fortelleren beveger seg fritt i historie-tiden, hopper rundt i kronologien omkring dette øyeblikket, som regel for å forklare situasjonens kontekst og bakhistorie. Inimellom tidshoppene, som ofte involverer flere tilfeller av iterativ tid, skrider også handlingen i den episke situasjonen videre, før kapitlet som regel ender opp i slutten av situasjonen som ble introdusert i de første linjene (kapittel 10 er et godt eksempel). Slik speiler hvert kapittel i boka den kronologiske oppbygningen til romanens og også filmens helhet; vi begynner i en gitt situasjon som historien fortelles fra, får forklart gjennom tilbakeblikk, som blant annet benytter iterativ tid, hvordan Fortelleren endte opp slik, før vi ender opp i den episke situasjonen som enkeltscene igjen. Forskjellen er at verken boka eller filmen nevner den episke situasjonen underveis, etter etableringen i bokas første kapittel og filmens første fire minutter kommer vi ikke tilbake til den narrative tiden før helt til slutt, mens bokas kapitler stadig skifter mellom narrativ tid og historie-tid.

Ifølge etterordet til boka, var nettopp den kronologiske modellen selve utgangspunktet for romanen. Palahniuk skriver om den opprinnelige novellen: «*It was just an experiment to kill a slow afternoon at work. Instead of walking a character from scene to scene in a story, there had to be some way to just – cut, cut, cut. [...] To show every aspect of a story, but only the kernel of each aspect*» [Palahniuk, 1996: s. 213]. Her kan man merke seg filmspråket forfatteren bruker for å forklare, han skriver dessuten at nettopp en film var inspirasjonen til ideen: «*Think of the movie*

Citizen Kane [1941], and how the faceless, nameless newsreel reporters create the framework for telling the story from a lot of different sources. That's what I wanted to do» [Palahniuk, 1996: s. 213].

Filmen har altså beholdt enkelte aspekter ved kronologien i boka; den opprinnelige episke situasjonen med tilbakeblikk og bruk av iterativ tid, men har fritt lekt med materialet for å komme fram til sin egen struktur, samt en kreativ måte å skildre denne strukturen på i filmmediet. Fortellerstemmen er det som binder det hele sammen, den er Fortellerens verktøy for å bevege seg i historie-tiden og filmskapernes verktøy for å signalisere disse bevegelsene, slik Kozloff påpeker at voice-over ofte gjør [Kozloff, 1988: s. 41]. Resultatet er en fortellende form som gir mye plass til det subjektive opplevelsesaspektet ved handlingen, på bekostning av mer konkret informasjon om kronologien slik en mer tradisjonell form kunne fortalt. Den kronologiske strukturen i *Fight Club* minner mer om den psykologiske romanserien *À la recherche du temps perdu* enn noen film jeg kan komme på.

Bazin og mediespesifisitet

If you wake up at a different time, in a different place, could you wake up as a different person?

Voice-over i film har ofte blitt kritisert for å være et litterært virkemiddel – og dermed implisitt en misforståelse av hva film skal være [Kozloff, 1988: s. 17]. En film som derimot omfavner nettopp det litterære, er Robert Bressons *Journal d'un Curé de Campagne* [1951], noe som inspirerte André Bazin til å diskutere den i forhold til adaptasjon og mediespesifisitet i «*Le Journal d'un Curé de Campagne and the Stylistics of Robert Bresson*» [Bazin, 1951, gjengitt i red: Hugh Gray, 1967: s. 125 - 143]. Bresson adapterte romanen ved samme navn, skrevet av Georges Bernanos og utgitt i 1936, med et uttalt mål om å «følge boka ord for ord» [Bazin, 1951: s. 126], å tilpasse den filmspråket i så liten grad som mulig. Bresson gjør utstrakt bruk av voice-over fra protagonistens førsteperson-perspektiv for å klare dette, som i *Fight Club* er det en voice-over basert på romanens tekst. Men når denne teksten skulle tilpasses filmmediet, i motsetning til *Fight Club*, ble så lite som mulig forkortet eller forenklet. Handlingen, om en ung prest som nettopp har fått ansvaret for et landlig kirkedistrikt, ble tilpasset en lengde på 115 minutter ved å kutte fullstendige deler av boka, og la de delene som sto igjen være nærmest intakte, fortellerstemme og alt. Resultatet er en film som kanskje har flere ord i voice-over enn i replikker, hvor dialog mellom protagonisten og de andre karakterene er omtrent like preget av fortellerstemmens beskrivelser som av skuespillet. Fortellerstemmen er motivert gjennom prestens dagbok (skrivningen av denne er fortellerens episke

situasjon) og beskriver både handling, karakterer, steder og protagonistens tanker. Ofte overlapper informasjonen i stemme og skuespill, som når presten spør den lokale gårdseieren om hvorfor hans datter virker så trist, og han reagerer med å strengt avfeie spørsmålet før han kaller presten gal og går sin vei. Denne scenen blir etterfulgt av et skudd av prestens hånd som skriver i dagboka mens stemmen uttaler notatene; en oppsummering av hvordan gårdseierens ansikt hardnet til ved dette spørsmålet, noe vi jo nettopp var vitne til på bildesiden. Slik dobbelthet er en annen av de typiske kritikkene rettet mot voice-over nevnt av Kozloff, Lee Bobker blir blant annet sitert på at dette representerer «... *the worst possible use of narration*» [Kozloff, 1988: s. 19].

Bazin er derimot av en helt annen oppfatning: «*The most moving moments in the film are those in which text [voice-over] and image are saying the same thing, each however in its own way. The sound never serves simply to fill out what we see. It strengthens it and multiplies it just as the echo chamber of a violin...*» [Bazin, 1951: s. 140]. Bazin hyller Bresson for hans strenge trofasthet mot bokas tekst, men kaller denne trofastheten «*the most insidious kind of fidelity, a most pervasive form of creative license*» [Bazin, 1951: s. 126]. Hva slags kreativ frihet snakker Bazin om her? I sin tekst om adaptasjon som generelt fenomen, «*Adaptation, or the Cinema as Digest*» [Bazin, 1948, gjengitt i *Film adaptation*, red: Naremore, 2000] hevder Bazin at det er fullt mulig å oversette – ikke bare historien, men også selve stilen – i en roman til filmmediet: «*All it takes is for the filmmakers to have enough visual imagination to create the cinematic equivalent of the style of the original...*» [Bazin, 1948: s. 20]. Ved å forsøke å skildre litteraturens stil gjennom filmmediet finner Bresson en kreativ utfordring som leder til et unikt og nyskapende filmspråk. Eirik Frisvold Hanssen skriver i sin behandling av Bazins tekster om adaptasjon at målet med denne typen «*radikal trofasthet*» for Bazin er å utvide filmspråket, ved å bryte narrative og stilistiske konvensjoner; «... *film can be renewed through the apparent negation of what one hitherto has believed to be cinema*». [Hanssen, 2013, gjengitt i red: Bruhn et al, 2013: s. 144 – 145]. Den filmatiske stilen i *Journal d'un Curé de Campagne* er ikke en kopi av romanens stil for Bazin, men noe nytt som oppstår idet Bresson forsøker å strekke filmmediets grenser ved å skildre ikke bare en romans handling, men også hvordan den forteller denne handlingen.

Bazins adaptasjonsteori har flere likhetstrekk med Hutcheons. Begge omtaler adaptasjon som noe som har eksistert gjennom hele kunsthistorien innenfor flere disipliner, [Bazin, 1948: s. 23 – 24, Hutcheon, 2006: s. 2], begge hevder at et verk nødvendigvis forandres når det blir oversatt til et nytt medium [Bazin, 1951: s. 127, Hutcheon, 2006: s. 16 – 18] og begge framhever og hyller det kreative elementet i denne prosessen [Bazin, 1948: s. 20, Hutcheon, 2006: s. 18 – 21]. Forskjellene ligger i at Bazin kanskje går lengre i sin formulering om at kunstnere kan finne «*equivalents*» til et tidligere verk i et nytt medium, og at Bazin har et *normativt* prosjekt som går utenfor Hutcheons

deskriptive teori. Utgangspunktet for Bazins hyllest av *Journal d'un Curé de Campagne* er at denne typen oppfinnsomhet er *riktig*, noe filmskapere burde gjøre. Basert på disse verdiene kan Bazin også beskrive andre adaptasjoner, som ikke forholder seg til kildematerialets stil på samme måte, som mindre vellykket, til og med som «*indefensible*» [Bazin, 1948: s. 21].

I Bazins hyllest av Bressons litterære adaptasjon fra 1951 finner jeg igjen mye av min egen beundring for *Fight Club*. Finchers film er kjennetegnet av et dynamisk og kreativt filmspråk, den overrasker stadig med potente filmatiske skildringer jeg ikke har sett maken til, utnytter mediet til det fulle gjennom uhyre bevisst bruk av både lyd og bilde. Etter å ha lest romanen finner jeg igjen kilden til mange av disse virkemidlene i skriftlig form, noen av de mest nyskapende sekvensene i filmen er nettopp filmatiske tolkninger av det som er mer vanlige litterære virkemidler. De dataanimerte kjøringene gjennom bygninger og søppelbøtter er det som skjer om man lar et kamera fysisk følge Fortellerens tankesprang i boka, den refleksive introduksjonen av Tyler Durden hvor Edward Norton snakker direkte til kamera er en ganske vanlig litterær fortellerstemme men framført av en synlig skuespiller, filmens heftige intro-sekvens er en visuell demonstrasjon av det romanen forteller fra første gang den bruker jeg-formen: at historien stammer fra protagonistens hode. Selve utgangspunktet for disse kreative virkemidlene i *Fight Club* er valget om å kreativt gjenskape romanens fortellerstil til filmmediet, og den tydeligste manifestasjonen av denne stilen er fortellerstemmen. Både Fincher og Bresson har adaptert bokas fortellerstemme til filmatisk voice-over, og brukt den til å la protagonistens subjektivitet gjennomsyre filmen, skildre det Bazin kaller «*the subjective character of something remembered...*» [Bazin, 1951: s. 128]. Mens Bresson lar fortellerstemmen integreres i filmen gjennom tett samspill med dialog og skuespill, tar skaperne av *Fight Club* hele filmspråket i bruk for å kommunisere sammen med stemmen, med kreativ gjenskaping av romanens stil i alle produksjonens ledd.

Konklusjon

Would you like to say a few words to mark the occasion?

I denne oppgaven har jeg forsøkt å vise hvordan fortellerstemmen i romanen *Fight Club* steg-for-steg har blitt adaptert til fortellende voice-over i filmen ved samme navn. Jeg har deretter undersøkt de mange og vidtrekkende implikasjonene denne fortellerstemmen har for filmen, hvordan stemmen har åpnet muligheter som filmskaperne har benyttet til å skildre handlingen gjennom et usedvanlig kreativt og nyskapende filmspråk. I møtet mellom voice-over og resten av filmspråket har filmskaperne oppnådd ironisk humor, poengtert satire, en radikal subjektivitet som gir oss et unikt

innblikk i protagonistens psyke og leder opp til en enda mer radikal plot-twist, iterativ tid slik kun film kunne framstilt det, og en spennende seersituasjon som krever aktiv tankevirksomhet, både for å forstå filmens spilleregler og for å moralsk ta stilling til dens etiske problemstillinger. I et forsøk på å gjøre rede for disse mange og varierte fenomenene har jeg belyst filmen ved hjelp en rekke forskjellige teoretikere, blant annet Hutcheon, Kozloff, Elsaesser, Genette, Chatman, Braaten, Smith og Bazin.

I sistnevnte tekster om adaptasjon har jeg funnet en interessant teori om utgangspunktet for denne kreativiteten; å forsøke å skildre romanens *stil* gjennom film, ikke bare dens innhold. Dette passer svært godt med min egen opplevelse av *Fight Club*, hvor jeg mener å finne kilden til mange av filmens mest radikale grep i romanens språk. Hanssen påpeker hvordan filmmediets essens, ifølge Bazin, er å skildre det som er utenfor seg selv [Hanssen, 2013: s. 144], man retter kameraet mot noe i virkeligheten og transformerer det til film. På dette viset kan man «rette kameraet» mot et annet medium, som litteratur, og ved å forsøke å transformere det til film blir man tvunget til å kreativt utvide grensene for filmspråket. Eisenstein har påpekt hvordan Dickens romaner var utgangspunktet for Griffiths viktige innovasjoner innen filmklipp [Eisenstein, gjengitt i red: Jay Leyda, 1949: s. 200 – 201], på samme vis var inspirasjonen til mange av de kreative grepene i romanen *Fight Club* en film, *Citizen Kane*, som hadde aspekter ved sin narrative stil som Palahniuk ønsket å skildre gjennom litteratur. For å trekke det litt videre synes jeg dette er en interessant modell for kunstnerisk innovasjon generelt; man finner nye måter å fortelle på i sitt medium gjennom å rette det mot noe nytt, enten det er stilistiske elementer i et annet medium (*Journal d'un Curé de Campagne*), et aspekt ved ens egen subjektive opplevelse av verden (*À la recherche du temps perdu*) eller noe helt annet.

Litteraturliste

Red: Jørgen Bruhn, Anne Gjelsvik og Eirik Frisvold Hanssen, *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions* 2013, Bloomsbury Academic

Red: Warren Buckland, *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* 2009, Blackwell Publishing

Thomas Leitch, *Film Adaptation and Its Discontents: From Gone With the Wind to Passion of the Christ* 2007, John Hopkins University Press

David Bordwell, *Poetics of Cinema*

2007, Routledge

Linda Hutcheon, *A Theory of Adaptation*

2006, Routledge

Mireia Aragay, *Books in Motion: Adaptation, Intertextuality, Authorship*

2005, Rodopi

Robert Stam, *Literature Through Film: Realism, Magic, and the Art of Adaptation*

2004, Blackwell Publishing

David Sonnenschein, *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*

2001, Micheal Wiese Productions

Red: James Naremore, *Film Adaptation*

2000, Rutgers University Press

Sarah Kozloff, *Invisible Storytellers: Voice-Over Narration in American Fiction Film*

1988, University of California Press

Lars Thomas Braaten, *Filmfortelling og subjektivitet*

1984, Universitetsforlaget

Gérard Genette, *Narrative Discourse: An Essay in Method*

1980, Cornell University Press

Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*

1978, Cornell University Press

Red: Hugh Gray, *What is Cinema, Vol. 1*

1967, University of California Press

George Bluestone, *Novels into Film*

1957, University of California Press

Red: Jay Leyda, *Film Form: Essays in Film Theory*

1949, Harcourt

Dennis Lim, «*Fight Club*» *Fight Goes On*

2009, The New York Times

http://www.nytimes.com/2009/11/08/movies/homevideo/08lim.html?_r=0

Nev Pierce, *The Greatest Film of Our Lifetime*

2005, Total Film

<http://nevpierce.com/wp-content/uploads/2011/03/Fight-Club-Making-Of-Nev-Pierce.pdf>

Helen O'Hara, *The Story of Fight Club*

2009, Empire Magazine Online

<http://www.empireonline.com/features/the-story-of-fight-club/default.asp?page=1>

Marcel Proust, *På sporet av den tapte tid: I skyggen av piker i blomst*

Aktuell utgave: 2000, Gyldendahl Norsk Forlag

Chuck Palahniuk, *Invisible Monsters*

1999, W & W Norton and Company

Chuck Palahniuk, *Survivor*

1999, Vintage

Chuck Palahniuk, *Fight Club*

1996, Vintage

Knut Hamsun, *Sult*

1890, Philipsen

Filmliste

Utburd, 2014

12 Years a Slave, 2013

The Machinist, 2004

Enter the Void, 2009

Spider, 2002

Donnie Darko, 2001

The Others, 2001

Lord of the Rings, 2001

Memento, 2000

Snatch., 2000

American Beauty, 1999

The Cider House Rules, 1999

Fight Club, 1999

The Matrix, 1999
The Sixth Sense, 1999
Fear and Loathing in Las Vegas, 1998
Ringu, 1998
The Usual Suspects, 1995
Se7en, 1995
Forrest Gump, 1994
True Romance, 1993
Edward Scissorhands, 1990
Brazil, 1985
Barry Lyndon, 1975
Profondo Rosso, 1975
Sult, 1966
Journal d'un Curé de Campagne, 1951
Stage Fright, 1950
Possessed, 1947
Lady in the Lake, 1947
Double Indemnity, 1944
Citizen Kane, 1941

Watching white moon face
The stars never feel anger
Blah, blah, blah, the end