

## **Ge mig ett wham!**

Sujetten som reproduktionsformel och ceremoniell förvaltare av  
auran i det minimalistiska filmnarrativet

*“All is Lost”*

Författare: Fredrik Stomberg

Filmvetenskap

Masteruppsats FL2910

Ventileringsstermin: Vårterminen 2015

Handledare: Boel Ulfsson

Examinator: Ola Stockfelt

## ABSTRACT

Ämne: Filmvetenskap

Institution: Institutionen för kulturvetenskaper, Göteborgs Universitet

Examinator: Ola Stockfelt

Titel: Ge mig ett wham! -Sujetten som reproduktionsformel och ceremoniell förvaltare av auran i det minimalistiska filmnarrativet

Författare: Fredrik Stomberg

Typ av uppsats: Masteruppsats

Ventileringsstermin: Vårterminen 2015

In this essay, I have studied the narrative structure of the minimalistic adventure film *All is Lost*. The aim of this study has been to show a reproductive discrepancy between the narrative structure and the narrative substance on the basis of the filmic context and how this discrepancy affects the auratic nature of the filmic narrative within a postclassical context. This discrepancy has emanated from a narrative scheme called the *whammo chart* which through its reproductive tendencies towards the minimalistic narrative have revealed an anomaly between the narrative structure and the narrative context. David Bordwells view of the terms *fabula* and *syuzhet* has therefore acted like a tool to dissect the narrative in order to expose and to contextualize the narrative structure and anomaly that occurs in *All is Lost*. The *whammo chart* normally appears within the context of high-concept films in the soul purpose to generate kinetic effects which tends to subordinate the characters in order to substantiate the spectacle. When the *whammo chart* is being used within a minimalistic narrative, such as *All is Lost*, the scheme tends to aim its reproductive tendencies towards the central protagonist instead of the external environment. In this process the auratic nature within the narrative changes from generating a ceremonial meaning to instead generate an aura around the filmstar who portrays the protagonist. Instead of generating kinetic effects that incapsulates the quiescent audience the *whammo chart* analyses the protagonist by using the conventions that the high concept-film corresponds to. In order to contextualize my analysis, I have used Walter Benjamin's theory *Art in the Age of Mechanical Reproduction* in correlation with *The Storyteller* which explains the theory of the decline of the art in storytelling and its transformation against the backdrop of a mercantile impact. To further expand Benjamins thoughts and to be able to transfer them into a modern kontext I have bridged Benjamins theories with Justin Wyatts theory of high concept to substantialize the reproductive nature that occurs within the narrative structure of *All is Lost*.

Keywords: whammo chart, plot point, reproductibility, syuzhet, fabula, momentum, aura, high concept, art cinema, minimalism, classical narrative, post classical narrative.

# Innehållsförteckning

<b>1. Inledning</b> .....	s. 1
1.1 Bakgrund .....	s. 2
1.2 Syfte .....	s. 3
1.3 Frågeställning .....	s. 4
1.4 Avgränsningar .....	s. 4
1.5 Metod och material .....	s. 6
<b>2. Teoretiska utgångspunkter</b> .....	s. 7
2.1 Walter Benjamin .....	s. 7
2.1.1 <i>Art in the Age of Mechanical Reproduction</i> .....	s. 8
2.1.2 Aurabegreppet .....	s. 12
2.1.3 <i>The Storyteller</i> .....	s. 15
2.2 Justin Wyatt och High Concept .....	s. 20
<b>3. Forskningsöversikt</b> .....	s. 25
3.1 Syd Fields whammo chart .....	s. 25
3.2 Minimalism och Art Cinema .....	s. 32
3.3 Klassicism och postklassicism inom Hollywoodfilmen .....	s. 35
3.4 Syd Field och arvet från Aristoteles paradigm om de tre akterna .....	s. 41
3.5 Kristin Thompsons perspektiv på fyra akter - <i>Terminator 2</i> .....	s. 44
3.6 Robert McKees perspektiv på fem akter - <i>Aliens</i> .....	s. 49
<b>4. Analys av <i>All is Lost</i></b> .....	s. 53
4.1 Synopsis .....	s. 53
4.2 Analys av <i>All is Lost</i> utifrån Syd Fields whammo chart .....	s. 54
4.3 <i>All is Lost</i> sett utifrån Thompsons och McKees perspektiv .....	s. 58
4.4 Problematisering av whammo chart och det minimalistiska berättarspråket .....	s. 60
<b>5. Avslutande diskussion</b> .....	s. 62
5.1 Whammo chart i sin relation med High Concept .....	s. 63
5.2 High Concept som ceremoniell reproduktionsformel .....	s. 65
5.3 Berättarkonstens förmedling genom <i>All is Lost</i> .....	s. 84
<b>6. Sammanfattning</b> .....	s. 93

## **Käll- och litteraturförteckning**

Tryckta källor och anförd litteratur .....

Filmer som omnämnts i uppsatsen .....

## **Appendix**

Whammo Chart - Filmexempel .....

## 1. Inledning

”Please don’t bore us. Don’t make us sit for hours on those hard marble seats listening to choral chants and laments while nothing actually happens.”<sup>1</sup> -Robert McKees tolkning av Aristoteles tankar om akternas vändpunkter.

Sedan en tid tillbaka har jag uppmärksammat ett populärkulturellt fenomen inom amerikansk high concept-film. Fenomenet kan alltigenom liknas vid ett kontinuerligt momentum som renderar en prydlig paketering av narrativet. Ge mig ett wham! Så löd orden mot Syd Field när han fick i uppgift att effektivisera manusen till ett stort antal amerikanska filmer under 1970-talet.<sup>2</sup> Direktivet kom från Foud Said, en chef på Cinemobile and Cine Artists där Field, under samma decennium, var verksam som manusredaktör.<sup>3</sup> Orsaken bakom direktivet handlade ursprungligen om att undvika dalande transportsträckor i tv- och filmmanus. Dalande transportsträckor är något som drygar ut berättandet vilket medför att narrativet tappas sitt momentum. Enligt Fields egen utsago förespråkade Foud Said ständigt låga omkostnader på sina film- och tv-produktioner, vilket till följd kunde motiveras av en effektivare och en mer reproducerbar berättarstruktur.<sup>4</sup>

När Field efter varje mödosam gallring av potentiella filmmanus presenterade sina kandidater inför sin chef kom alltid den obligatoriska frågan: Finns det några *whammos* i manuset?<sup>5</sup> Utefter det motto Said predikade kunde ett narrativ inte bäras upp av enbart dialog, narrativet måste dessutom präglas av en visuell stil som gör avtryck i det skrivna manuset, helst på var tionde sida.<sup>6</sup> Efter flera meningsutbyten mellan Syd Field och Foud Said om vad ett whammo egentligen innefattade dröjde det inte länge tills det narrativa schemat *whammo chart* hade sett dagens ljus. Syd Field utvecklade schemat med syftet att förse berättarstrukturer till film och television med jämna intervaller av *plot points*. Vad är då en plot point? Enligt Syd Field innefattar en plot point någon form av initierande händelse i narrativet, något som greppar tag och leder berättandet i en ny riktning.<sup>7</sup> Henry James tillskriver att en plot point även kan vara mycket subtil men samtidigt vara mycket avgörande.<sup>8</sup> Premissen i Fields narrativa schema föranleder att det med jämna intervaller, cirka var tionde minut i den färdiga produktionen, bör uppstå ett momentum som väcker engagemanget hos åskådaren, vilket på så vis transporterar berättandet framåt. Principen lyder att åskådaren aldrig får ha tråkigt. Whammo chart kan av den anledningen liknas vid en jämn puls begrävd djupt inuti berättandet, en puls som enligt schemats regler aldrig får upphöra med att slå.

---

<sup>1</sup> Robert McKee, *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting* (United Kingdom: Methuen, 1998), s. 217.

<sup>2</sup> Syd Field, *Going to the Movies: A Personal Journey Through Four Decades of Modern Film* (New York: Bantam Dell, 2005), s. 151.

<sup>3</sup> *Ibid.*, s. 141-142.

<sup>4</sup> Syd Field, *Selling a Screenplay: The Screenwriter’s Guide to Hollywood* (New York: Bantam Dell, 2005), s. 81.

<sup>5</sup> Field, *Going to the Movies*, s. 151.

<sup>6</sup> *Ibid.*, s. 154.

<sup>7</sup> Syd Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (New York: Dell Publishing, 1994), s. 115.

<sup>8</sup> McKee, *Story*, s. 206.

## 1.1 Bakgrund

I samband med kursen Manusanalys under höstterminen 2014 fick jag upp ögonen för begreppet whammo chart, en term jag aldrig tidigare hört talas om. Begreppen fabula och subjett samt hur de båda begreppen tenderar att påverka varandra bringade i det här sammanhanget en ny mening för mig. David Bordwell har lånat begreppen fabula och subjett från den ryska formalismen i syfte att lättare kunna definiera narratologin i filmberättandet, det vill säga hur narrativet och hur dess struktur förhåller sig till varandra rent teoretiskt.<sup>9</sup> Fabulan representerar i det avseendet den narrativa substansen medan sujetten representerar den interna struktur som upprätthåller den narrativa substansen. Bordwell deducerar således fabulan likt ett kronologiskt innehåll där sujetten tillhandahåller ramverket som fabulan förhåller sig till.<sup>10</sup> Utifrån en närläsning av manuset till en high concept-film lyckades jag delvis, med utgångspunkt i de principer Syd Fields whammo chart föreskriver, ringa in ett förändrat beteende hos den protagonist som narrativet kretsade kring. I min undersökning jämförde jag protagonistens framställning mellan två olika filmatiseringar, en föregångare och en uppföljare. Vad som fick mig att reagera var att protagonisten framställdes annorlunda i uppföljaren till skillnad mot i föregångaren. Orsaken berodde på att man i uppföljaren utnyttjade whammo chart med avsikten att maximera den kinetiska energin i narrativet. Man skulle kunna hävda att narrativet i uppföljaren konsekvent följde schemats grundsatser, vilket radikalt förändrade protagonistens funktion i narrativet. Intensiteten i narrativet medförde således att protagonisten mer eller mindre enbart förflyttades mellan narrativets spektakulära moment. Protagonisten erhöll därmed en sekundär position i narrativets händelseutveckling varvid spektaklet istället fick en mer primär funktion.

Slutsatsen blev följaktligen att whammo chart utnyttjades med intentionen att genom en reproduktiv berättarstruktur enbart frambringa kinetiska effekter på bekostnad av protagonistens framställning. Att whammo chart användes mer frekvent i uppföljaren jämfört med i föregångaren kan härledas till att man i uppföljaren önskade överträffa originalet i intensitet och audiovisuell praktfullhet. Eftersom whammo chart är ekvivalent med en produktionsformel medför det således att schemat, utifrån sina reproduktiva principer, kan jämföras med en subjett, det vill säga en narrativ struktur. Whammo chart tillhandahåller därför en inramning tillika en reproduktiv sammanhållning av high concept-narrativets fabula vilket leder till en selektiv berättarform när narrativet förses med de värdeladdningar som high concept-filmen vill förmedla. Av den anledningen låter man whammo chart motivera spektaklet på bekostnad av narrativets karaktärer, vilket medför att high concept-filmen lättare kan kommunicera en specifik audiovisuell stil åt en specifik målgrupp tack vare ett underliggande tillika reproduktivt momentum i narrativet. Syd Fields whammo chart fyller sålunda ett reproduktivt syfte i narrativets progression.

---

<sup>9</sup> David Bordwell, *Poetics of Cinema*, (New York, London: Routledge, 2008), s. 98.

<sup>10</sup> *Ibid.*, s. 388-389.

Paradoxalt nog tycks det inte finnas någon vidare forskning om Syd Fields narrativa schema. I *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique* hänvisar Kristin Thompson till David Bordwell som i sin tur menar att ingen empirisk studie hittills bekräftat att en sådan jämn fördelning av plot points normalt förekommer inom filmberättande.<sup>11</sup> Med hänsyn till att Thompsons bok skrevs för sexton år sedan förefaller det dock fortfarande vara mycket glest med studier kring detta narrativa fenomen. Whammo chart efterlämnar sig snarare intrycket av att sedan länge ha varit en djupt bevarad industrihemlighet som via skrönor och rykten frambringat olika uppfattningar om dess existens och innebörd. Under de senaste decennierna har jag däremot noterat att den här formen av reproduktiv berättarstruktur flitigt förekommit inom high concept-film utan att jag för den sakens skull reflekterat över varför strukturen förekommer så frekvent. Ett urval av filmexempel, nyare likaså äldre, där jag uppmärksammat att berättandet anpassats efter Fields whammo chart kan åter ses i uppsatsens appendix. Jag anser följaktligen att Syd Fields whammo chart övergått i någonting mer som sträcker sig utöver filmnarrativets gränser, att schemat förutom att alstra kinetiska effekter även görs verksamt i syfte att generera ett ceremoniellt mervärde. I det avseendet tolkar jag whammo chart likt en narrativ formel som innehåller reproduktiva tendenser vars egenskaper inte bara påverkar filmnarrativets neutrala värde, schemats stringens äger även en förmåga att styra narrativet i en särskild riktning utefter bestämda ändamål som avspeglar sig i kulturen. Utifrån den bemärkelsen att high concept-filmen frekvent använder whammo chart som en primär berättarplattform och stilförmedlare i avseendet att bibehålla ett konstant momentum i berättandet, vill jag med detta som bakgrund närmare granska hur Fields narrativa schema fungerar i ett minimalistiskt filmnarrativ där high concept-filmens konventioner genljuder.

## 1.2 Syfte

Det huvudsakliga syftet i undersökningen handlar om att belysa reproduktiva tendenser inuti en reproduktiv berättarstruktur. Detta gör jag genom att jämföra whammo chart med de narrativa strukturer som Kristin Thompson och Robert McKee föreskriver. Därefter placerar jag resultat i en kultursociologisk kontext för att därutöver problematisera de reproduktiva tendenser som uppstår mellan fabulan och sujetten när de förenas i ett minimalistiskt filmberättande. Valet av analysobjekt faller således på den minimalistiska äventyrsfilmen *All is Lost* (J.C. Chandor, USA, 2013). Syd Fields whammo chart förekommer frekvent inom ramen av storskaliga och effektdrivna high concept-filmer. Whammo chart ter sig därför vara reproduktivt utifrån två förhållningssätt, dels uppvisar schemat inte bara en reproduktiv narrativ struktur, den reproduktiva strukturen gör även avtryck i kulturen när schemat utrustas med de värdeladdningar som high concept-filmen skänker narrativet. Syftet med följande uppsats går således ut på att belysa hur whammo chart, som subjett, fungerar i ett minimalistiskt sammanhang för att därutöver peka på schemats auratiska förmåga att utifrån sin fabula generera ett reproduktivt mönster med en ceremoniell innebörd. Med ett

---

<sup>11</sup> Kristin Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 388.

minimalistiskt sammanhang avser jag ett filmberättande vars uttryck tangerar de konventioner Art Cinema förhåller sig till. För att kunna kontextualisera denna ceremoniella tillika auratiska innebörd ämnar jag förankra whammo chart i två teoretiska tillika kulturkritiska perspektiv tillsammans med ett filmteoretiskt perspektiv. Med anledning av att termen whammo chart enbart berörs i teoretiska och kortfattade diskussioner inom akademisk litteratur och forskning vill jag i min undersökning lyfta fram och placera termen i ett bredare sammanhang. Ändamålet med undersökningen handlar således om att problematisera begreppet whammo chart, men även att bygga ett kultursociologiskt resonemang utifrån den berättarstruktur jag anser uppträda i narrativet i *All is Lost*.

Resonemanget som följer inom diskussionsavsnittet avser jag placera i en kultursociologisk kontext baserat på Walter Benjamins kulturkritiska teser *Art in the Age of Mechanical Reproduction* och *The Storyteller*. I det avseendet förankrar jag de narrativa principer whammo chart föreskriver i ett kultursociologiskt sammanhang vilket jag parallellt sammanför med Justin Wyatts high concept-hypotes. Med stöd från Benjamins kultursociologiska teser och Wyatts filmteoretiska aspekt avser jag belysa de reproduktiva tendenser som uppkommer utifrån den narrativa struktur som whammo chart förvaltar åt high concept-filmen vilket jag anser reläas genom *All is Lost*. Forskning om whammo chart som narrativ struktur är förhållandevis liten och anspråkslös, därför hoppas jag att resultatet av min undersökning kommer bidra med ett underlag till vidare analyser och diskussioner.

### 1.3 Frågeställning

Frågeställningarna kommer att profilera whammo chart mot de berättarstrukturer som Kristin Thompson och Robert McKee förespråkar. Då problematiseringen av whammo chart i relation med narrativets aura mot bakgrund av high concept-filmens konventioner och Art Cinema innefattar fundamentet i min diskussion kommer uppsatsen att vederlägga följande frågeställningar:

- Varför är whammo chart anpassligt till high concept?
- Hur kan whammo chart fungera som en rituell förmedlare och bevarare av auran när fabulan i ett minimalistiskt filmnarrativ formas enligt en subjett som normalt förekommer inom high concept?
- Hur kan whammo chart påverka och samtidigt förvalta epiken inom filmberättandet när det minimalistiska filmnarrativet formas utefter en subjett som är anpassad efter high concept?

### 1.4 Avgränsningar

Utifrån den aspekten att whammo chart, enligt min egen närläsning, frekvent reproduceras inom high concept-film, det vill säga filmer där innehållet är starkt marknadsanpassat, fokuserar min undersökning på hur whammo chart förhåller sig till ett minimalistiskt filmnarrativ. Med minimalism avser jag filmer där berättarspråket i någon mening är kraftigt



reducerat, där narrativet exempelvis förmedlar sin fabula med en frånvaro av dialog. Rollistan i *All is Lost* utgörs således av en isolerad protagonist skeppsbruten ute på indiska oceanen med en total dialogtid på sammanlagt två minuter i ett narrativ bestående av 106 minuter inklusive eftertexter. I narrativet markeras inte plot points av visuella effekter utan anges istället av mindre initierande händelser vilket medför att narrativets progression tangerar Art Cinema. High concept-film tillika Art Cinema kommer sålunda att agera likt två motsatta förhållningssätt genom analysen. Att enbart studera Fields schema mot bakgrund av en bred publikfilm ter sig inte vara lika intressant då man i en sådan studie enbart bekräftar det man söker. Att till skillnad mot en konventionell high concept-film istället genomföra en närläsning av *All is Lost*, en film där narrativet är baserat på ett minimalistiskt förhållningssätt, tillåts man lättare urskilja hur whammo chart aktiveras allteftersom narrativet fortskrider. Ett sådant systematiskt tillvägagångssätt underlättar analyseringen av hur den narrativa strukturen inramar och förhåller sig till det som berättas. Med utgångspunkt i ett minimalistiskt filmnarrativ underlättar man på så vis exponeringen av narrativets inre mekaniska struktur. Inom high concept-film emellertid, maskerar man annars gärna narrativets struktur med plot points som dirigeras av genomgripande kinetiska effekter för att tydligt motivera och frambringa ett spektakulärt berättande, vilket som resultat medför en lättare lokalisering av whammets förekomst.

Innan jag redogör för Walter Benjamins och Justin Wyatts teoretiska perspektiv som utgör det primära incitamentet i min undersökning, vill jag i uppsatsen även ge en historisk överblick över hur skilda filmteoretiker avläser och tolkar det narratologiska landskap som förekommer inom det klassiska likaså det postklassiska filmberättandet. Syftet med en sådan översikt går ut på att begränsa men även att etablera en generaliserad bild över hur den narrativa strukturen inom film beskrivs i teoretiska sammanhang. Eftersom vidden av litteratur inom ämnet narratologi i relation till film är mycket vidsträckt väljer jag att avgränsa mig till blott fyra stycken grundläggande teoretiker som behandlar detta område utifrån olika perspektiv. Syd Field, Kristin Thompson, David Bordwell och Robert McKee är visserligen överens om mycket men de har alla en varierad syn på filmnarrativets struktur och sammansättning. Att de därutöver är överens om Aristoteles treaktstruktur utgör inget problem, men problemkomplexen växer när man granskar hur teoretikerna, på olika sätt, tolkar och raffinerar strukturen som Aristoteles ursprungliga tre akter är baserad på. Genom att diskutera och jämföra hur Field, Thompson, Bordwell och McKee resonerar angående filmnarrativets grundläggande struktur vill jag bereda väg för begreppet whammo chart och hur detta specifika schema kan bidra med en alternativ sammanlänkning av akternas funktioner och narrativets struktur i sin helhet. Syftet med den historiska redogörelsen går således ut på att avgränsa men samtidigt att lyfta whammo chart ur den klassiska likaså postklassiska kontexten av traditionellt filmberättande.

I min undersökning fokuserar jag därför endast på narratologi, det vill säga berättarteori. Fokus kommer således inte att inbegripa en närläsning av filmmanus, utan istället innefatta en

studie av narrativet i *All is Lost* sett utifrån ett kultursociologiskt perspektiv. Ramverket till undersökningen består följaktligen av en närläsning av narrativet till ett enskilt minimalistiskt filmverk som jag sedan sätter i relation till den narrativa konstruktionen mot bakgrund av en kultursociologisk kontext. Begreppen fabula och sujett kommer gemensamt att fungera som en akronym för begreppet whammo chart eftersom jag tolkar whammo chart som en gemensam förvaltare av både narrativets substans och den narrativa strukturen. Förhållandet mellan fabula och sujett, det vill säga relationen mellan narrativet och den narrativa konstruktionen, utgör av den anledningen den centrala delen i undersökningen. Walter Benjamins aurabegrepp kommer sedermera att diskuteras och problematiseras i korrelationen mellan fabula och sujett. I analysavsnittet använder jag Syd Fields whammo chart likt en kombinerad metod och teori i samspråk med att jag utvecklar resultatet utifrån en jämförande litteraturstudie med utgångspunkt i narratologi anknutet till filmberättande. Walter Benjamins kultursociologiska teser *Art in the Age of Mechanical Reproduction* och *The Storyteller* använder jag i diskussionsavsnittet som ett kultursociologiskt incitament till mitt resonemang eftersom Benjamin och jag vill belysa samma reproduktiva företeelse inom kulturen. Fokuspunkten i undersökningen kommer endast att centreras kring narrativet i *All is Lost* där whammo chart som ceremoniell förvaltare av high concept problematiseras och diskuteras. Genom att uteslutande skärskåda det enskilda filmnarrativet lämnar jag därigenom, till större delen, de estetiska bitarna utanför undersökningen. Klassiskt- samt postklassiskt Hollywoodnarrativ kommer följaktligen att utgöra en bakomliggande helhetskontext vilket undersökningen ämnar förankra sig i. Begreppen high concept och Art Cinema utgör i det här sammanhanget en polarisering gentemot varandra. Termen whammo chart kommer i undersökningen att förkortas med *wham* eller *whammo* beroende på i vilket sammanhang begreppet förekommer.

### **1.5 Metod och material**

I min analys och diskussion av narrativet i *All is Lost* koncentrerar jag mig på narratologi där jag jämför whammo chart med andra teoretiska perspektiv på berättarstrukturer. Det första steget i analysmomentet avser således att beskriva hur whammo chart arbetar och förhåller sig till ett minimalistisk filmberättande där jag först inleder med en beskrivning och kartläggning av filmens narrativ i syfte att lokalisera de avsnitt där whammo chart inträder. Lokaliseringen av whammo chart sker därför i form av tidskoder med en kortfattad beskrivning av vad som sker i de specifika scenerna och hur narrativet därefter utvecklas i förenlighet med det minimalistiska berättarspråket. Analysen inträder sedan i det andra avsnittet där jag låter Kristin Thompsons och Robert McKees perspektiv fungera som en jämförande diskussion mot den föregående analysen av filmnarrativet. I det tredje analysavsnittet problematiseras whammo chart och det minimalistiska berättarspråket mot bakgrund av de konventioner som kännetecknar Art Cinema. I det avslutande diskussionsavsnittet låter jag Walter Benjamins teser *Art in the Age of Mechanical Reproduction* och *The Storyteller* sedermera behandla resultatet av analysen tillsammans med Justin Wyatts high concept-teori. Jag använder således Benjamins teorier med avsikt att identifiera reproduktiva tillika ceremoniella tendenser inom

high concept varvid jag därefter sätter i relation med det minimalistiska berättarspråket som uppträder i *All is Lost*. I avsikt att kontextualisera mitt resonemang ämnar jag i mitt diskussionsavsnitt att sätta Syd Fields narrativa schema i relation till den aura, eller det autonoma värde, som Walter Benjamin anser omge och samtidigt innesluta det enskilda verket/objektet.<sup>12</sup> Auran utgörs i det här sammanhanget av filmnarrativets neutrala värde. Whammo chart tolkar jag därför som en extern kraft som är kapabel till att påverka narrativets neutrala värde eftersom whammo chart är förknippat med filmnarrativ som innehåller tydliga värdeladdningar. Utifrån ett kultursociologiskt perspektiv tillika ett filmteoretiskt perspektiv som riktar fokus mot filmens kommersiella likaså politiska anspråk kan jag därmed lättare urskilja hur whammo chart påverkar det Benjamin beskriver som narrativets aura och hur auran förmedlas när narrativet formas efter en kommersiell narrativ struktur. I min undersökning likställer jag därför auran med filmens narrativ i förhållande till filmens narrativa konstruktion, det vill säga relationen mellan *fabula* och *sujet*t och hur föreningen där i mellan antingen berövar eller frambringar ett autonomt värde. Genom en sådan infallsvinkel problematiseras relationen mellan fabulan och sujetten. Metoden i analys- och diskussionsavsnittet består i det ändamålet av en närläsning likaså en jämförande litteraturstudie.

## 2. Teoretiska utgångspunkter

### 2.1 Walter Benjamin

Då jag använder narratologi i syfte att skärskåda det jag finner vara en rationaliserad berättarstruktur i ett minimalistiskt filmverk förefaller Walter Benjamins teser *Art in the Age of Mechanical Reproduction* och *The Storyteller* vara lämpliga utgångspunkter i syfte att underbygga mitt resonemang. Reproduktionsteorin tillika teorin om epikens förfall och transformering anser jag materialiseras i filmberättandet i *All is Lost*. Varför jag väljer att utgå från Benjamins teoretiska utgångspunkter grundar sig i David Bordwells utlåtande då han anser att narratologi och epik, likaså dess inverkan på kulturen, enbart kan förstås genom interdisciplinära förhållningssätt.<sup>13</sup> Med avsikt att definiera och förstå narratologi i en kulturell kontext behöver man därför skåda fenomenet genom ett tvärvetenskapligt perspektiv med hjälp av teoretiska infallsvinklar som ter sig främmande inför analysmaterialet. Teserna *Art in the Age of Mechanical Reproduction* och *The Storyteller* är således vagt anknutna till film och av den anledningen använder jag teserna likt ett verktyg i syfte att på ett mer distinkt sätt profilera whammo chart mot en kultursociologisk bakgrund. Substansen i Benjamins texter ter sig även vara delvis motsägelsefulla vilket tillför en polaritet mot min egen undersökning. Vad som är gemensamt med teserna yttrar sig i hur Benjamin likställer epikens förfall och transformation utefter samma premisser som reproduktionsteorin behandlar förlusten av auran inom konsten. Eftersom aurabegreppet och reproduktionsteorin ter sig vara mycket vidsträckt och långsökt i den mening när det sammanförs med narratologi ämnar jag

---

<sup>12</sup> Walter Benjamin, *Bild och Dialektik: Essäer i urval* (Göteborg: Daidalos AB, 2014), s. 69.

<sup>13</sup> Bordwell, *Poetics of Cinema*, s. 86.

därför ge en utförlig överblick av vad Benjamin i grunden menar med begreppen *reproduktion* och *aura* hur dessa begrepp kan främja undersökningen.

### 2.1.1 Art in the Age of Mechanical Reproduction

Walter Benjamin använde en konstdiskurs för att förenkla vad han menade med sin reproduktionsteori. Men Benjamin ville gå längre och påvisa att reproduktiva tendenser återfinns överallt och har genom historien alltid gjort så, vilket gör teorin flexibel och lätt att applicera när man vill påvisa reproduktiva strukturer inom olika områden. Hypotesen kretsar därför kring hur reproduktivitet främst yttrar sig genom fysisk manifestation, men jag vill använda tesen i syfte att identifiera interna mönster tillika reproduktiva strukturer i filmberättandet. Benjamin hävdade att all strävan efter att estetisera politiken kulminerar vid ett bestämt tillfälle, detta bestämda tillfälle utgjorde enligt honom krigets epicentrum.<sup>14</sup> Krig äger enligt Benjamin en förmåga att mobilisera en masspublik mot ett nytt mål där syftet går ut på att bevara de traditionella egendomsförhållandena.<sup>15</sup> Denna företeelse började snabbt gro i 30-talets Europa. Benjamins fascination för kriget grundar sig således i att efterdyningarna av stora konflikter alltsomoftast genererar nya kulturella mönster och företeelser. Utifrån den bemärkelsen syftade Benjamin på att krig, i efterhand, alltid gav en näringsrik injektion i förhållandet mellan kulturen, politiken och samhället. Benjamin förkastade visserligen krigets väsen, men syftade på att konflikter alltid ger upphov till nya arkitekturer och strukturer inom kulturen och konsten.<sup>16</sup> Problematiken i Benjamins samtid låg i att fascismen ville estetisera och politisera konsten, medan kommunismen strävade efter att politisera kulturen.<sup>17</sup>

Tesen *Art in the Age of Mechanical Reproduction* problematiserar och kontextualiserar mer specifikt modernismens och teknologins inverkan på det autonoma värdet i konsten. Walter Benjamin förutspådde att 1900-talet och den moderna människans sökande efter logiska strukturer skulle definieras utifrån ett övergripande system han kallade för *den eviga återkomsten av det samma*, att den kollektiva massan skulle leva och bestämmas utifrån en gemensam kontext utan historik styrd utifrån bestämda och underliggande strukturer.<sup>18</sup> Han uppmärksammade även olika segment i den samtida kulturen, där dolda former och strukturer sedan länge väntat på att väckas till liv varvid kapitalismen skulle lägga anspråk och tömma på integritet.<sup>19</sup> Här belyser Benjamin de reproduktiva friktioner som sedermera skulle uppstå sinsemellan konsten och det framtida samhället. Skälet till varför jag anser att *Art in the Age of Mechanical Reproduction* skulle kunna generera kraft i mitt eget resonemang är dels förankrat i hur Benjamin relaterar den reproduktiva strukturen inom filmberättandet men även

---

<sup>14</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 95.

<sup>15</sup> *Ibid.*, s. 95.

<sup>16</sup> *Ibid.*, s. 96.

<sup>17</sup> *Ibid.*, s. 97.

<sup>18</sup> Howard Eiland och Kevin McLaughlin, *Walter Benjamin: The Arcades Project* (Cambridge, MA och London, England: The Belknap Press och Harvard University Press, 1999), s. 936.

<sup>19</sup> *Ibid.*, s. 935.

hur filmberättandet, på grund av sina reproduktiva egenskaper, kan fungera som ett ceremoniellt forum för åskådarmassan. Även om Walter Benjamin gick bort 1940 verkar det som om att Benjamin i sina teser *Art in the Age of Mechanical Reproduction* och *The Storyteller* förutspådde de revolutionära tendenser som sedermera skulle karaktärisera delar av den postklassiska filmperioden. Efter 1960 ter det sig som om konsten och filmen alltmera blivit politiserad i samma bemärkelse som den blivit estetiserad. En konvergens sinsemellan konsten och politiken tycks därför ha uppstått där de olika politiska värderingarna gett upphov till att bestämda mönster uppkommit inom filmberättandet vilket konsekvent påverkat konsten att berätta genom film. Benjamin menar att filmmediet tillåter åskådaren att falla in en förströdd och okoncentrerad roll varvid filmen trycker tillbaka kultmomentet.<sup>20</sup> Filmens förströdda publik var i Benjamins ögon synonymt med en ny marknad som utifrån den nya form av aura som återgavs genom reproduktionen av filmmediet skänkte åskådaren en ny identitet.<sup>21</sup> Fotografiet gick däremot miste om sin aura likaså sitt kultvärde när fotografiet blev utställbart, men filmen däremot fick genom sin utställbarhet en helt ny betydelse.<sup>22</sup> Utifrån detta hävdar Benjamin att den värderande attityden mot filmmediet inte kräver någon som helst uppmärksamhet från publiken i syfte att frambringa ett kultvärde tillika utställningsvärde.<sup>23</sup> Benjamin underströk således att filmkonsten skulle erkännas vara det samtida ämne som enskilt gav näring åt perceptionseorin.<sup>24</sup>

I *Art in the Age of Mechanical Reproduction* resonerar Benjamin också om konstens fortlevande och emulerande mot bakgrund av den synergi som uppkommit mellan kapitalismen och politiseringen i den moderna världen. Det elementära begrepp Benjamin redogör för i essän innefattar hur verkets aura påverkas av den moderna tidens reproduktiva inverkan. Här vill Benjamin belysa de reproduktiva tillika repeterande tendenser som alltmer inträder och påverkar samtliga konstuttryck. Han menar att konstverket, i alla kulturer, under alla år och i alla dess former varit föremål för reproduktion, men att autenticiteten hos verket förringats då verket reproducerats utefter strukturer som uppkommit under modernismen.<sup>25</sup> Benjamin översätter således den historiska reproduktionsprocessen till alla de övergångar som de konstnärliga uttrycken genomgått under århundraden i form av träsnitt till kopparsnitt, litografi till tryckpress och slutligen fotografi till film.<sup>26</sup> Reproduktion har alltid återfunnits i hantverket men under modernismen blev reproduktionen moderniserad och raffinerad vilket ledde till en större integrering av reproduktiva strukturer i flera sammanhang, däribland konstnärliga uttryck. Reproduktion är inget nytt fenomen, men när reproduktionen blev strukturaliserad och integrerad i samband med konsten i det moderna samhället fick begreppet

---

<sup>20</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 94.

<sup>21</sup> *Ibid.*, s. 81.

<sup>22</sup> *Ibid.*, s. 73-74.

<sup>23</sup> *Ibid.*, s. 94.

<sup>24</sup> Walter Benjamin, "Experience and Poverty" vol 4, i (red.) Michael W. Jennings, *Selected Writings* (Cambridge, MA: Harvard University Press, Belknap Press, 1996-2003), s. 120.

<sup>25</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 62-63.

<sup>26</sup> *Ibid.*, s. 63.

*reproduktion* en ny värdeladdning. Efter sekelskiftet 1800/1900 inträdde reproduktionen i en ny mekaniserad fas, där reproduktionen av konst och fotografi blev en alltmer integrerad del i kulturen likaså i det moderna samhället. En mekaniserad princip som härstammar från industrin satte nu sitt avtryck inom de konstnärliga uttrycken.

När reproducering sker förlorar konstverket sin aura och äkthet i det upplevda nuet, förordade Benjamin.<sup>27</sup> Det autonoma värde och den integritet ett konstverk besitter övergår således till något annat, vilket kan liknas vid en ny tradition av ceremoniell betydelse. Benjamin syftar på att traditionssammanhanget är fundamentalt i hur konstverkets autonoma värde, det vill säga dess aura, integreras, kommuniceras och bevaras.<sup>28</sup> Det är traditionssammanhanget som definierar verkets aura. Orsaken till aurans förfall härleder Benjamin således till sociala faktorer som uppkommit i reproduktionsåldern i sin nya relation till konsten.<sup>29</sup> Fotografiet kan därför ses ha överfört en sådan ny form av rituell tradition till filmen, eftersom filmen har en förmåga att hänföra massan gentemot det enskilda fotografiet. Reproduktionstekniken anser Benjamin, av den anledningen, neutralisera traditionssammanhanget, att konst och tradition istället fragmenteras i massupplagor vilket sedan projiceras tillbaka mot en masspublik.<sup>30</sup> Filmkonsten utgör i reproduktionens grepp en ny kulturell plattform som förmår, i analogi med Benjamins ord, ge upphov till en likvidering av traditionsvärdet i kulturarvet.<sup>31</sup> Men denna likvidering tycks Benjamin tolka som positiv, eftersom rörlig bild, enligt honom, utgör en konstart vars mekaniska öga fångar en annorlunda verklighet än det mänskliga ögat.<sup>32</sup>

Benjamin påpekar även att traditionssammanhanget inom konsten alltid haft som uppgift att framkalla en efterfrågan, att konsten ständigt ska tillfredsställa ett behov.<sup>33</sup> Aurabegreppet blir av den anledningen centralt i Benjamins tes eftersom auran, utifrån Benjamins tankesätt, är synonymt med verkets så kallade engångskaraktär.<sup>34</sup> I syfte att låta auran i konstverket komma till liv, att låta verket bli autonomt och integrerat i en kontext, behövde verket adresseras genom någon form av ritual. Reproduktionen av auran kan i samband med filmmediet, till skillnad från fotografiet, utkristallisera en sådan ceremoniell plattform. Bakåt i historien emanerade ritualen, enligt Benjamins utsago, utifrån religiösa och magiska sammanhang, men har under modernismen uppkommit i alltmer profana kontexter och sociala plattformar.<sup>35</sup> Tidigare ägde exempelvis sakrala helgonmålningar en aura när de skådades av många i ett kyrkligt rum, men när helgonmålningarna placerades utanför detta rum deklinerade auran eftersom verkets inre betydelse inte kunde förmå kanaliseras utanför det sakrala rummet. Auran i konstverket, det inneslutande autonoma fenomen som Benjamin

---

<sup>27</sup> Ibid., s. 64-65.

<sup>28</sup> Ibid., s. 69.

<sup>29</sup> Ibid., s. 67.

<sup>30</sup> Ibid., s. 66.

<sup>31</sup> Ibid., s. 66.

<sup>32</sup> Ibid., s. 89.

<sup>33</sup> Ibid., s. 89.

<sup>34</sup> Ibid., s. 69.

<sup>35</sup> Ibid., s. 69.

problematiserar, har därmed gått förlorat i takt med att reproduktionen av konsten i den moderna världen fortskridit utanför sina tänkta rum. Därför anser Benjamin att den moderna tidens reproduktion förändrat den stora massans förenlighet med filmkonsten, att den stora gruppens närvaro framför filmen skänker filmverket en ny innebörd och betydelse.<sup>36</sup> Filmmediet genererar därför en egen aura kring sig självt.

Filmmediet, till skillnad från exempelvis måleriet, kan av den anledningen låta publiken ta del av en kollektiv konsumtion, där upplevelsen inför verket är organiserat snarare än hierarkiskt förmedlat.<sup>37</sup> Här påvisar Benjamin behovet av den inre struktur, eller aura, som filmen gör sig beroende av i syfte att generera samhörighet, en gemenskap han benämner för den kollektiva massan. Differensen mellan en sluten kollektiv massa som skådar ett måleri jämfört med en oreserverad biopublik som betraktar en film ter sig därför vara polariserad.<sup>38</sup> Filmmediet medför således att det blir lättare att definiera vilka kulturella effekter och fenomen som uppstår när publiken konsumerar det reproducerade materialet på bioduken. Reproduktionen ersatte på så vis verkets autonoma värde med en massupplaga och till följd av detta kunde det reproducerade verket komma närmare individen. Filmen, ansåg Benjamin därför utgöra den främsta kandidaten.<sup>39</sup> I sin relation med den reproduktiva processen gav filmmediet och åskådarmassan upphov till en ny inkarnation av auran, vilket manifesterade det som Benjamin förutspådde med reproduktionstekniken.

Subtil samhällskritik, en egenskap som kan sägas förekomma inom high concept-film, kan även jämföras med Benjamins tidiga betoning av filmkapitalets förmåga att kritisera konsten likaså samhället. Benjamin förutsåg tidigt att ett samband mellan filmkonsten och kapitalet, tillsammans med skådepelarens stjärnstatus ägde förmågan att kritisera och förändra sociala system.<sup>40</sup> Detta samband är påtagligt uppenbart inom dagens high concept-film. När Benjamin sätter filmmediet i relation till reproduktionsåldern påpekar han att film, utifrån hela sin struktur och estetik, är den enda konstform vars kropp är anpassningsbar utefter en reproducerbar mall.<sup>41</sup> Därför anser Benjamin att den moderna reproduktionsåldern medfört att den sociala funktionen inom konsten kullkastats, att ritualen som tidigare underblåste konstverkets aura istället ersatts av uttryck med politisk tillika kommersiell udd.<sup>42</sup> Av den anledningen utgör filmmediet, till skillnad från annan konst, en revolution i den mening att filmmediet konserverar ritualen men blir samtidigt en förlängning av politiken, en tendens som high concept-film ofta praktiserar men aldrig erkänner.

---

<sup>36</sup> Ibid., s. 85.

<sup>37</sup> Ibid., s. 86.

<sup>38</sup> Ibid., s. 87.

<sup>39</sup> Ibid., s. 66.

<sup>40</sup> Ibid., s. 81.

<sup>41</sup> Ibid., s. 70-71.

<sup>42</sup> Benjamin, *Selected Writings*, s. 106.

### 2.1.2 Aurabegreppet

Auran utgör det centrala begrepp som Walter Benjamin problematiserar i sin reproduktionsteori. Aurabegreppet betecknar Benjamin följaktligen som konstverkets autonoma värde där en tillfällig kommunikation mellan subjekt och objekt uppstår i ett ceremoniellt skeende som omsveper betraktarens sinne.<sup>43</sup> Auran kommunicerar därmed en unik ceremoniell innebörd innehållandes ett autonomt värde som återfinns inuti alla konstverk när verket associeras till en specifik kontext. Enligt Benjamin inleddes aurans förfall när det kapitalistiska greppet om konsten blev stramare varvid teknologin och reproduktionen ställde sig i kapitalismens tjänst.<sup>44</sup> Reproduktionen av ett konstverk fråntar således verkets autonoma värde, ett värde som verket förmedlar när det reläas utifrån ett specifikt sammanhang.<sup>45</sup> Alla objekt innehar enligt Benjamins utlåtande en aura, men för att detta autonoma värde ska kunna aktiveras behöver verket placeras i ett ceremoniellt sammanhang. Benjamin deducerade därför auran likaså ritualen till all historisk konst där han i modern tid sedermera ansåg att den fotografiska processen var först med att frigöra det avbildade från dess isolering av ceremoniella sammanhang.<sup>46</sup> Jämfört med andra konstuttryck påverkade fotografiet auran kring det avbildade på ett annorlunda sätt, men inte nödvändigtvis på ett destruktivt sätt. När det avbildade verket sedan placerades i reproduktiva sammanhang, vilket Benjamin likställde med filmmidiet, förändrades fotografiets aura eftersom den ceremoniella kontexten som fotografiet tidigare varit beroende av hade förändrats. Ett fotografi eller en film kan enligt Benjamin inte kommunicera under samma förutsättningar som exempelvis en helig altartavla eller någon annan form av statisk konst.

Auran, tillika verkets autonoma värde, tenderar av den anledningen, enligt Benjamin, att tillskrivas en ny betydelse likaså substans allteftersom verket placeras i reproduktiva och repetitiva sammanhang.<sup>47</sup> I modern tid hävdar Benjamin att ritualens sedvana, som förut präglade konstverket i ett specifikt och slutet historisk sammanhang, ofta religiöst, numera övergått i en politisk praxis.<sup>48</sup> Förlusten av auran inom filmmidiet kan därför ses generera en ny formel, vilket inbegriper att *reproduktion* leder till en *distraktion* vilket i sin tur leder till en *politisering*.<sup>49</sup> Filmmidiets förmåga att upplösa auran tolkade Benjamin därför som en ny och betydelsefull likaså social kommunikationsplattform eftersom filmmidiet ställde nya anspråk på åskådarmassan till skillnad från de sakrala och statiska objekt som tidigare centraliserats i samband med äldre ceremoniella kontexter. Georges Duhamel, en samtida teoretiker till Benjamin, höll inte med honom i det påståendet. Duhamel ansåg att filmmidiet enbart

---

<sup>43</sup> Esther Leslie, *Walter Benjamin: Overpowering Conformism* (London, Stirling, Virginia: Pluto Press, 2000), s. 51-52.

<sup>44</sup> *Ibid.*, s. 53-54.

<sup>45</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 65.

<sup>46</sup> *Ibid.*, s. 70.

<sup>47</sup> *Ibid.*, s. 69.

<sup>48</sup> *Ibid.*, s. 71.

<sup>49</sup> Susan Buck-Morss, *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and The Arcades Project* (Cambridge, MA: MIT Press, 1999), s. 245.



fördummade åskådaren, att det slöa och passiva tidsfördrivet förmådde lura iväg åskådaren in i patetiska tankar om att bli en internationell filmstjärna.<sup>50</sup> Men Benjamin upptäckte en ny horisont i takt med att åskådarmassan samlades inför det reproducerade filmmediet.

Teknisk reproduktion och reduceringen av auran medförde, enligt Benjamin, sålunda en förändring i relationen mellan verket och åskådarmassan där den sociala upplevelsen som filmmediet medförde sedermera skulle definiera mediets potential gentemot kulturen.<sup>51</sup> Här menar Benjamin att den framtida biopubliken skulle kategoriseras och definieras utifrån sin förenlighet till filmen, att filmmediet skulle fånga publikens uppmärksamhet och i processen anpassa publiken efter det som projicerades. Den samtida filmteoretikern Béla Balázs var inne på samma spår som Benjamin när det handlade om filmmediets roll med åskådarmassan. Balázs resonerade i sina texter om hur filmkonstens inträde i kulturen kunde likställas med hur tryckkonsten förändrade det kulturella landskapet för litteraturen under medeltiden, att filmen likaså litteraturen reformerade kulturen i sin helhet men att effekterna på subjektet, den enskilde individen, i sin relation med filmen hela tiden försumrats.<sup>52</sup> Balázs pekade på att endast filmmediet tillhandahöll tillräcklig kapacitet att påverka de stora massorna såväl som den enskilde individen på ett sätt som ingen annan konstform varit kapabel till tidigare. Filmmediet, till skillnad från andra konstuttryck, ansåg Balázs under 1900-talet bli en alltmer integrerad tradition i sättet att manifesteras kultur och förmedla epik.<sup>53</sup> Han tolkade därför filmen som en kontinuerlig förmedlare av kulturellt värde till skillnad från den statiska konsten vars estetik och närvaro enbart förkroppsligade en uppsättning tecken formade efter tradition och historia vid ett specifikt skeende i tiden.<sup>54</sup>

Här tangerar Balázs det aurabegrepp som Walter Benjamin problematiserade i förhållandet mellan den statiska konsten och den rörliga bilden. Till skillnad från Benjamin tolkade Balázs filmmediet, i sin begynnelse, likt ett universalspråk som i sin vagga ägde förmågan att bli kreativt i sin relation med det mänskliga sinnet snarare än att filmen istället lät ombilda sinnet hos åskådaren.<sup>55</sup> Därför kunde filmkonsten, enligt Balázs, inte tillhöra någon särskild klass, utan bestod istället av ett språk som inte var beroende av en intellektuell översättning då alla kunde, enligt Balázs, förlika sig med filmens tal och skrift.<sup>56</sup> Skillnaden mellan Balázs och Benjamin i det här avseendet var att Benjamin fruktade att överklassen skulle lägga anspråk på de förändringar som filmmediet och dess reproduktion bringade mot sin åskådarmassa. Benjamin befärade sålunda att filmmediet inte skulle få förbli en klassfri uttrycksform. Filmkonsten ansåg Balázs därför utgöra en nya visuell plattform av fundamental styrka, vars

---

<sup>50</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 92-93.

<sup>51</sup> *Ibid.*, s. 85-86.

<sup>52</sup> Béla Balázs, *Early Film Theory: Visible Man and The Spirit of Film* (New York, Oxford: Berghahn Books, 2010), s. 9.

<sup>53</sup> *Ibid.*, s. 96.

<sup>54</sup> *Ibid.*, s. 96.

<sup>55</sup> *Ibid.*, s. 14.

<sup>56</sup> *Ibid.*, s. 97.

uttrycksform skulle, om inte leda, i alla fall bidra med ett genomträngande dialektiskt inslag av den kulturella utvecklingen i framtiden.<sup>57</sup>

Vad som i grunden åtskilde Walter Benjamin och Béla Balázs var att Balázs ansåg att filmmediet inte bringade något utbildningsvärde. Balázs ansåg att filmmediet endast fyllde syftet att stimulera och underhålla, att film på så vis inledde en dialektisk förenlighet mellan det naiva och fina där man som åskådare inte behövde känna skam när detta upplevdes.<sup>58</sup> Balázs menade att filmmediet, vilket i början enligt många sågs företräda en ytlig och ringa konstform, istället representerade en autonom kultur vars progressiva och kommunikativa förmåga lösgjorde sig över det som ansågs vara fin konst.<sup>59</sup> Filmmediet utgjorde enligt Balázs århundradets främsta populärkonst, en konstform som var lika beroende av sin arkitekt som sin betraktare.<sup>60</sup> Här kan ses att Balázs evangeliserar det framtida syfte high concept-filmen skulle fylla mot sin åskådarmassa. Att filmmediet var lika beroende av sin arkitekt tillika åskådare materialiserar sålunda den reproduktion som sedermera skulle infinna sig när filmnarrativet, på grund av sin merkantila inverkan, sträcker sig utanför narrativet, en tendens som rimmar väl på high concept-filmens konventioner. Åskådarmassan som mötte filmen definierade Walter Benjamin därför som en kvalitativ stöpform varvid nya kulturella mönster kunde förmå uppstå utifrån.<sup>61</sup> Aurabegreppet fick i samband med filmmediet och sin nya publik samtidigt en ny innebörd. Föreningen mellan reproduktionen och auran inom filmmediet medförde följaktligen att biopubliken inbringade ett socialt mervärde till det som projicerades. Beträffande Aristoteles, såg även han ett väsentligt samband mellan reproduktion av konst och poesi och hur konstverkets autonoma värde och kommunikativa förmåga förändrades i takt med det återgavs i imiterad form. Reproduktionen i sig, det vill säga avbildningen, ansåg Aristoteles bringa ett mer formellt och högre värde än originalet och medgav därför en högre mening vilket således fyllde ett högre syfte.<sup>62</sup> Enligt Aristoteles ter sig reproduktion därför bestå av en naturlig urvalsprocess där aurans frånvaro, genom reproduktionens händer, istället låter betraktaren uppskatta verkets nya yta och utformning snarare än dess autonomi och innebörd.<sup>63</sup>

I relation med film förekommer auran numera i sammanhang där den enbart tillåts kommunicera utifrån en reproduktiv princip som underblåser en ny form av ritual som kan härledas till en politisk och kommersiell diskrepans. När exempelvis whammo chart och high concept-filmens konventioner kombineras åskådliggörs ett sådant ceremoniellt fenomen. Här fungerar symbiosen mellan whammo chart och high concept-filmen som ett gemensamt

---

<sup>57</sup> Ibid., s. 13.

<sup>58</sup> Ibid., s. 7.

<sup>59</sup> Ibid., s. 95.

<sup>60</sup> Ibid., s. 4.

<sup>61</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 92.

<sup>62</sup> Aristoteles, *The Poetics of Aristotle: Translated with a Critical Text by S.H. Butcher* (London, New York: Macmillan and CO, 1895), s. 53. [elektronisk resurs] [2015-03-09].

<sup>63</sup> Aristoteles och Butcher, s. 15.

underlag i undersökningen. Utifrån aurabegreppet menar Benjamin således att filmmediet tenderar att konstruera en pågående cykel av reproduktion, att filmmediet konstant reproducerar sin egenskap för konstens egen skull på grund av att sociala tillika kommersiella faktorer numera lagt anspråk på uttrycksformen.<sup>64</sup> Enligt Benjamin innehar filmmediet även förmågan att representera kollektiva drömmar, att den mekaniska reproduktionen som filmen inbringar äger förmågan att uppmuntra individens egen självdistans.<sup>65</sup> Filmmediet utgör enligt Benjamin följaktligen den enda konstform som fungerar likt ett praktiskt instrument vilkens egenskaper kan påverka och förena den kollektiva massan.<sup>66</sup> Maskineriet och reproduktionen som filmmediet underkastat sig måste av den anledningen integreras med människan i syfte att förstå hur verkligheten fungerar, film representerar således en alternativ natur att skåda verkligheten utifrån.<sup>67</sup> Utifrån Benjamins perspektiv tillhandahåller filmmediet även ett verktyg som avläser och analyserar specifika mönster som uppstår i filmens och kulturens spår. Benjamin hävdar följaktligen att möjligheterna som ligger begravda inuti filmmediets reproduktiva förmåga, som i relation till filmmediets kontinuitet och sensationsförmåga, innehar en kapacitet till att definiera samtiden.<sup>68</sup>

Inom filmberättandet tolkar jag följaktligen auran som narrativet i sin helhet när det sätts i relation med en värdeladdning, denna värdeladdning kan exempelvis likställas med de konventioner high concept-filmen förvaltar. Sujetten, det vill säga den narrativa struktur som utformar narrativet, vilket i undersökningen utgörs av whammo chart, tolkar jag i det avseendet likt en faktor som kan påverka förmedlandet av auran i narrativet. Beträffande whammo chart så likställer jag följaktligen schemat med de reproduktiva tendenser som subjekten åstadkommer gentemot sin fabula. Av den anledningen innehar whammo chart en förmåga att påverka narrativets neutrala värde. Auran i narrativet kommer således till liv när verket förankras och aktiveras i ett specifikt ceremoniellt sammanhang. Whammo chart kan i den bemärkelsen, i egenskap av sin struktur, tolkas som en förlösare av narrativets aura eftersom auran i filmnarrativ vanligtvis är bunden till filmkoncept vars syfte går ut på att infånga en samlad masspublik. Med hänsyn till att *All is Lost*, på grund av sitt minimalistiska förhållningsätt, är mer besläktad med Art Cinema än high concept, uppstår därför ett problem.

### 2.1.3 The Storyteller

I *The Storyteller* behandlar Walter Benjamin visserligen berättarkonstens relation till berättartraditionen, men tesen har en del likheter med det innehåll Benjamin kommunicerar genom reproduktionsteorin. *The Storyteller* kan därför tolkas likt ett begrepp som sammanfattar berättarkonstens förfall och transformation till någonting annat där merkantila aspekter råder över berättarkonsten och dess tradition. Benjamin talar inte om en erosion av berättarkonsten, utan att berättarkonsten ständigt förändras och anpassas på grund av

---

<sup>64</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 70.

<sup>65</sup> Norbert Bolz och Willem van Reijen, *Walter Benjamin* (New Jersey: Humanities Press, 1996), s. 77.

<sup>66</sup> *Ibid.*, s. 75.

<sup>67</sup> *Ibid.*, s. 76.

<sup>68</sup> Bolz och van Reijen, *Walter Benjamin*, s. 74-75.

reproduktionens inverkan. Filmmediet utgjorde enligt Benjamin en ny berättarplattform som tagit över stafettpipen från den äldre tidens berättarkonst på grund av filmens kollektiva förutsättningar, en social egenskap som Benjamin ansåg att det tryckta ordet saknade.<sup>69</sup> I *The Storyteller* redogör Benjamin utifrån ett påstående där han beskriver hur berättarkonsten i den moderna världen komponeras utefter kapitalistiska ramverk, att epiken formats utefter kommersiella strukturer i syfte att låta berättartraditionen fortleva. Benjamin utvecklar detta där han menar att de nedärvda tendenserna inom epikens berättarstruktur ursprungligen härstammar från hantverksmässiga principer, där det handlade om att ständigt raffinera medlen som fängade läsarens uppmärksamhet.<sup>70</sup> En perfekt yrkesskicklighet leder till en perfekt arbetsgång vilket således leder till ett perfekt resultat. Benjamin förankrar därmed sin utgångspunkt i den roll som novellen inbringande i samband med introduktionen av tryckpressen där det tryckta ordet i massupplaga enligt Benjamin innebar slutet för epiken och början på en ny form av reproduktion där läsaren istället isolerades från kollektivet.<sup>71</sup>

Problematiken kring reproduktionen av konst som Benjamin behandlade i reproduktionstesen återkommer och kontextualiseras mer konkret i *The Storyteller*. Den tradition av epik som förmedlades via hantverkare och resande handelsmän under medeltiden har i sin värdegrund inte förändrats, därför menar Benjamin att berättarkonsten alltid utgått från en kommersiell kontext.<sup>72</sup> Men den kommersiella kontexten har i den moderna världen blivit alltmer integrerad i berättandet. De strukturer som exempelvis upprätthåller ett filmnarrativ ter sig således vara mer anpassade utefter kommersiella riktlinjer. I sin tes fokuserar Benjamin på hur epiken, det vill säga hur berättarkonsten och dess tradition, förändrats i takt med att nya mediala plattformar framkommit under det senaste seklet. Som exempel utgår han från den värld som första världskriget efterlämnade sig. Första världskriget utgjorde enligt Benjamin en vattendelare mellan en äldre traditionsbunden värld och en nytt informationsdrivet samhälle.<sup>73</sup> Den nya informationsvärlden var synonymt med ett högre samhälle där informationsflödet prioriterades framför berättarkonsten vilket bidrog till epikens förfall. Under modernismen fokuserade man enligt Benjamin mer på *hur* information förmedlades snarare än på själva substansen i berättandet. Fokus låg därför mer på hur sujetten var konstruerad snarare än på fabulans innebörd. Konvergensen mellan epik, reproduktion, kommersialism och informationsflöde påverkade enligt Benjamin epiken i sitt fundament.

Förmedlaren av epikens aura, vilket Benjamin ansåg var synonymt med den verbala och traditionsbundna historieberättaren, hade under modernismen blivit alltmer avlägsen och frånvarande. Anledningen berodde enligt Benjamin på att den verbala traditionen som tidigare förde epiken vidare hade tynat bort på grund av att det nya informationssamhället förlorat

---

<sup>69</sup> David S. Ferris, *The Cambridge Introduction to Walter Benjamin* (Cambridge: Cambridge University Press, 2008), s. 112.

<sup>70</sup> Walter Benjamin, *Illuminations: Essays and Reflections* (New York: First Shocks, 2007), s. 101.

<sup>71</sup> *Ibid.*, s. 87.

<sup>72</sup> *Ibid.*, s. 85.

<sup>73</sup> *Ibid.*, s. 84.

erfarenheten av att förmedla epiken.<sup>74</sup> Erfarenheten, att muntligt kunna föra epiken vidare, har istället ersatts av ett konstant informationsutbyte. När Benjamin skrev *The Storyteller* bedömde han att berättarkonsten, sedan lång tid tillbaka närmast sig en avsats, att berättarkonsten började falla ner i en avgrund orsakat av förnuftets frånvaro.<sup>75</sup> Uteblivandet av vishet i berättandet utgjorde därmed ett symptom på förfall av epikens aura, sekulära krafter i den moderna tiden hade således börjat underminera epiken i narrativen.<sup>76</sup> Benjamin tillade att det inte längre fanns några begåvningar kvar som kunde förmedla en bra berättelse, heller fanns det inte några begåvningar kvar som kunde undgå pinsamheter när berättelsen väl förmedlades.<sup>77</sup> Under modernismen gjorde således de kommersiella krafterna anspråk på att föra berättarkonsten vidare. Här ansåg Benjamin att en irreversibel konvergens mellan film och litteratur hade uppstått, filmmediet skulle bli den nya förvaltaren av epiken och filmen var samtidigt strängt kommersialiserad. Bertolt Brecht sammanfattade det enligt följande, att filmåskådaren ser berättelser på ett annorlunda sätt, men historieskrivaren ser även han på film, filmen kommer där av att ersätta rollen i att förmedla berättarkonst.<sup>78</sup>

Det kollektiva minnet utgör i Benjamins ordalag en traditionsmässig händelsekedja som förmedlar företeelser genom flera generationer utifrån epikens form, hågkomsten har därigenom försvunnit inom epiken.<sup>79</sup> Minnet utgör enligt Benjamin därmed den huvudsakliga fakulteten som motiverar reproduktionsprocessen.<sup>80</sup> Benjamin verkar föreslå att berättarplattformar, audiovisuella såväl som skrivna, behöver vara kommunicerbara över stora tidsspann. Filmkonsten såg Benjamin därför utgöra ett forum vars breda kommunikativa förmåga kunde förmå nå ut till en bred publik. Här understryker Benjamin vikten av passiviteten hos lyssnaren och betraktaren. Epikens vagga ligger således i den okoncentrerade roll som lyssnaren besitter.<sup>81</sup> Tråkigheten och passiviteten utgjorde enligt honom grogrunden till epikens fortlevnad, eftersom rytmen i det monotona hantverksarbetet ledde till att lyssnaren och betraktaren lättare kunde koncentrera sig på historieberättandet.<sup>82</sup> Narrativet förmedlades därigenom via verbala traditioner eftersom det monotona arbetet underlättade koncentrationen. Samtidigt menar Benjamin att den moderna världen med sina storstäder och sin hektiska tillvaro förpassat lyssnarens koncentration. Lyssnaren och betraktaren har genom storstadens etablering blivit mer tankspridd varvid epiken förlorat kontakten med åskådaren. Filmmediet kan som resultat därför ses utgöra en arvtagare av den episka litteraturen där filmmediet genom sin reproduktiva förmåga invaggar betraktaren i en förströdd roll. Dagstidningen såg Benjamin emellertid som ett hot mot berättarkonsten eftersom

---

<sup>74</sup> Ibid., s. 83-84.

<sup>75</sup> Ibid., s. 87.

<sup>76</sup> Ibid., s. 87.

<sup>77</sup> Ibid., s. 83.

<sup>78</sup> Bertolt Brecht, "The Threepenny Lawsuit: A Sociological Experiment", i (red.) Marc Silberman, *Brecht on Film and Radio* (London: Methuen, 2000), s. 161.

<sup>79</sup> Benjamin, *Illuminations*, s. 98.

<sup>80</sup> Ibid., s. 97.

<sup>81</sup> Ibid., s. 91.

<sup>82</sup> Ibid., s. 91.

dagstidningen enbart kommunicerade information framför epik. Informationssamhället, i samverkan med en kapitalistisk strävan, bedömde han på så vis utgöra en kris för epiken, att dagens informationssamhälle genomsyrat berättartraditionen.<sup>83</sup> Här understryker Benjamin att orsaken till epikens förfall beror på den inflation som informationsflödet bidragit med, att det är en konstform i sig självt att kunna undvika inflation av information som konstant reproduceras i berättandet.<sup>84</sup> Med andra ord ter det sig vara svårt att undvika berättarstrukturer likaså berättarmönster som ger struktur åt epiken utefter ett överflöd av information i narrativet. Information lever av den anledningen under samma förutsättningar som en dagslända, men narrativet i en berättelse konserverar istället sin information och fördelar informationen gradvis varefter narrativet utvecklas.<sup>85</sup> Motsägelsefullt hävdar Benjamin också att repetitiva mönster utgör grunden i konsten att berätta, att det är rytmen tillika repetitionen i berättandet som avgör hur läsaren tillgodoser sig informationen i epiken, den reproduktiva strukturen tjänar enligt Benjamin som berättarkonstens vagga.<sup>86</sup>

Genom *The Storyteller* förebrådde Benjamin sålunda att traditionen inom berättarkonsten skulle överleva, men att dess skepnad inte skulle anta formen av litterära verk utan snarare övergå i audivisueella uttryck, däribland filmmediet.<sup>87</sup> De narrativa principer som filmmediet fordrar, karaktäristiska principer som utgår ifrån en regelmässig och episodisk struktur, skulle enligt Benjamin utgöra den berättarplattform som i bästa mån kunde kommunicera med den kollektiva massan.<sup>88</sup> Benjamin exemplifierar detta med filmer som Mickey Mouse, där rytmen i berättandet äger förmågan att engagera en hel publik, men rytmen äger inte förmågan att engagera den enskilde individen.<sup>89</sup> Rytmen i narrativet tilltalade således inte alla. Där av övergår berättarkonsten inom film, enligt Benjamins förhållningssätt, till en egen konstform vars egenskap innefattar konsten att hålla processen av berättandet vid liv allteftersom berättarformen utvecklas.<sup>90</sup> Spänning, hävdar Benjamin, är den mest elementära beståndsdel i berättarkonsten, en invariabel spänning kan sägas vara synonymt med det ständiga vinddraget som tillför syre till en öppen eld.<sup>91</sup> Skickligheten med att vidmakthålla en konstant spänning i berättandet grundar sig i att återspegla läsarens behov av en potentiell död, en nära död som enbart upplevs genom läsningen.<sup>92</sup> Emfasen måste konstant ligga på narrativets struktur i syfte att upprätthålla spänningen. Avsaknaden av ett momentum i narrativet medför således att spänningen gradvis avtar.

---

<sup>83</sup> Ibid., s. 88.

<sup>84</sup> Ibid., s. 89.

<sup>85</sup> Ibid., s. 90.

<sup>86</sup> Ibid., s. 91.

<sup>87</sup> Walter Benjamin, "Gesammelte Schriften" vol 7, i (red.) Theodor W. Adorno, Gershom Scholem, and Rolf Tiedemann, (Frankfurt: Suhrkamp, 1972-1999), s. 1282-1283.

<sup>88</sup> Uwe Steiner, *Walter Benjamin: An Introduction to His Work and Thought* (Chicago, London: The University of Chicago Press, 2010), s. 131.

<sup>89</sup> Benjamin, "Gesammelte Schriften", s. 962.

<sup>90</sup> Steiner, *Walter Benjamin*, s. 130.

<sup>91</sup> Benjamin, *Illuminations*, s. 100.

<sup>92</sup> Ibid., s. 101.

Med utgångspunkt i det här sammanhanget hävdar Benjamin att berättarkonsten, utifrån den stringenta narrativa strukturer som uppträder i filmmediet, istället övergår till att bli en avbild av den kollektiva erfarenheten.<sup>93</sup> Det är inte längre individen som utgör subjektet som modelleras utifrån effekterna av det nya narrativa strukturerna som förekommer inom filmberättandet, utan kollektivet i sin helhet.<sup>94</sup> En narrativ struktur som upprätthåller berättarkonsten bör i samspråk med Benjamin således tilltala den breda publiken. Kärnpunkten i *The Storyteller* kan därför ses behandla narrativet som struktur tillika meningsbärare, att narrativet likt livet alltid finner en väg till överlevnad. Raffineringen som uppstår i samband med denna överlevnadsprocess kan därför ses bli mer strukturerad allteftersom epiken utvecklas. Av den anledningen såg Benjamin filmen som en ny förlossare av epiken vars inre narrativa struktur ägde förmågan att föra traditionen av berättarkonsten vidare till kollektivet, något som exempelvis novellen inte var kapabel till. Vidare undersöker Walter Benjamin ursprunget till berättarkonstens anpassbara likaså stringenta faser då han hänvisar till Paul Valéry som likställer berättarkonstens utformning med naturens urval. Valéry menar att epikens resa genom historien alltigenom kan liknas vid en lång period av ständig förädling tillika emulering, att alltefter människans strävan efter mönster och strukturer låtit narrativen blivit mönstergilla utefter naturens regler.<sup>95</sup> Utifrån Valérys synsätt strävar den moderna människan hela tiden efter att effektivisera och förkorta, att ju mer raffinerad den narrativa strukturen är desto mer effektivt kan man förmedla berättandet.<sup>96</sup> Valéry menar följaktligen att epiken följer samma regler som allt annat i naturen, närmare bestämt den väg som bjuder minst motstånd. På samma sätt bör man granska den narrativa strukturen i ett filmnarrativ, inte genom att närläsa narrativet inifrån och ut, utan genom att granska strukturen i relation med en mer omfattande och kulturell utvecklingsprocess. Endast då kan man urskilja den berättarmässiga tradition som präglar en specifik filmgenre eller ett filmkoncept.

Walter Benjamin sökte i grunden en relation och samstämmighet mellan filmens reproduktiva struktur och individens plats i den sociala omgivningen. Den reproducerade novellen tolkade Benjamin däremot som ett avskärmande och isolerande element medan filmmediet utgjorde en form av berättarkonst där den kollektiva erfarenheten definierade individen, men som Benjamin fruktade blev alltmer assimilerad utefter kapitalistiska intressen.<sup>97</sup> Mycket tidigt uppenbarade Benjamin de kultursociologiska aspekter som filmmediet och dess reproduktiva förmåga genererade. Benjamin fokuserade inte uteslutande på hur filmkonsten förfogade över tendenser att påverka sinnet hos den enskilde individen, han förmådde även bringa ljus över hur filmkonsten kunde bistå individen till att söka efter en kulturell identitet i en modernistisk värld som övergick till att bli alltmer strukturerad tillika kommersialiserad. Originaliteten som återfinns i de teser som Benjamin redogjorde för finner jag vara mycket väsentliga i mitt

---

<sup>93</sup> Benjamin, *Selected Writings*, s. 157.

<sup>94</sup> Steiner, *Walter Benjamin*, s. 131.

<sup>95</sup> Benjamin, *Illuminations*, s. 92-93.

<sup>96</sup> *Ibid.*, s. 92.

<sup>97</sup> Ferris, *The Cambridge Introduction to Walter Benjamin*, s. 113.

arbete, eftersom jag söker återknyta resultaten av min analys av den narrativa konstruktionen i ett modernt filmnarrativ till ett originellt tankesätt, ett tankesätt som vid sin tidpunkt tolkade filmmediet och dess narrativa struktur likaså innebörd med en icke kontaminerad nyfikenhet. Med en icke kontaminerad nyfikenhet avser jag en teoretiker vars infallsvinkel närmade sig filmen som medium när filmkonsten fortfarande befann sig i ett infantilt stadium, en tid då filmkonsten endast hade studerats med ett begränsat intresse utan större påverkan från något annat håll. Benjamin exponerade och tolkade mycket tidigt den underliggande mekaniska struktur som låg gömt inuti filmmediet parallellt med att han belyste hur strukturen stod redo att erövra och permanent förändra människans sinne och slutligen även världen. Av den anledningen anser jag att Benjamin utgör en originell tillika relevant utgångspunkt vars syn på filmmediet gick utöver den estetiska upplevelsen likaså det audiovisuella berättandet med ändamålet att istället erkänna filmmediet som en ny konstform med benägenhet att konstruera nya och oanade mekaniska strukturer utifrån filmverkens narrativ.

## 2.2 Justin Wyatt och High Concept

Begreppet high concept är svårt att generalisera. Men för att skapa ett kontrastförhållande gentemot Art Cinema och det minimalistiska förhållningsättet använder jag high concept-begreppets strävan efter överflöd som en övergripande term i mitt diskussionsavsnitt. I följande avsnitt ämnar jag etablera en genomgripande översikt av vad high concept innefattar utifrån den hypotes Justin Wyatt förordar. Vissa segment av redogörelsen används inte som underlag i diskussionsavsnittet, däribland high concept-filmens anspråk på reklamplattformar. Men jag anser att en övergripande förklaring är berättigat i syfte att utkristallisera whammo chart mot bakgrund av high concept-filmens konventioner. Skälet till varför jag redogör för begreppet high concept grundar sig dels i att översikten underlättar separeringen av mitt eget analysobjekt från de konventioner och riktlinjer som high concept annars renderar. Redogörelsen underlättar även för en vidare förståelse om varför high concept och whammo chart så ofta integreras med varandra. High concept-teorin sätter jag senare i diskussionsavsnittet i relation med Walter Benjamins teser *Art in the Age of Mechanical Reproduction* och *The Storyteller*. Exempel på high concept-filmer där narrativet genererats utefter whammo chart kan återses i uppsatsens appendix. Den generella överensstämmelsen med filmexemplen i appendix grundar sig således i att whammo chart tas i anspråk med avsikt att generera kinetiska effekter i berättandet. Filmnarrativen i appendix motiveras således av en intern rörelseenergi som därtill berättigar bruket av audiovisuella effekter som överlappar narrativet och ger näring åt spektaklet.

Dokumentärfilmaren och journalisten Richard Schickel sammanfattade termen high concept likt ett försäljningspaket där filmens premiss och handling skulle kunna summeras och säljas i en enda mening.<sup>98</sup> David Bordwell levererar följaktligen en lång summerande lista på high concept-genrer som sedan länge agerat likt en isolerande vägg mot de alternativa genrer som

---

<sup>98</sup> Richard Schickel, "Review of Irreconcilable Differences", *Time*, 8/10 (1984), s. 82.



den postklassiska Hollywoodkontexten inbegriper.<sup>99</sup> Bordwell vill utifrån sin omfattande lista av filmgenrer därmed hävda att high concept inte är genrespecifikt. Ett sedvanligt påstående som Bordwell även anser karaktärisera high concept innefattar att spektaklet alltid prioriteras före narrativet, att den episodiska naturen som spektaklet bringar narrativet reducerar det klassiska linjära berättandet.<sup>100</sup> Utifrån Bordwells perspektiv erhåller spektaklet i en high concept-film lika hög betydelsegrad som exempelvis dialogen gör inom Art Cinema. Enligt Bordwell utgör spektaklet, inom ramen av high concept, narrativets primära drivkraft, men åsyftar samtidigt att relationen sinsemellan narrativ och spektakel bör vara balanserad om berättandet ska kunna motiveras.<sup>101</sup> Filmteoretikern Geoff King hävdar däremot att spektaklet inom high concept förvisso överskuggar narrativet, men att genetiken före den postklassiska filmperioden aldrig går att tvätta bort, filmnarrativen inom high concept tvingas därför till ett mer marknadsanpassat ställningstagande.<sup>102</sup> Kristin Thompson understryker således att referensramarna inom high concept därför kan ses vara en kondensation av den klassiska Hollywoodperioden, att high concept-film utgör en form av förlängning av den postklassiska Hollywoodfilmen i egenskap av narrativets förmåga att sälja sitt innehåll genom relativt enkla men dock integrerade kommunikationsmedel.<sup>103</sup> Enkelheten och klarheten som återfinns inom high concept-filmen överensstämmer således med de principer den klassiska Hollywoodfilmen föreskriver, high concept utgör på så vis inte något alternativ utan är snarare en samtida modell av den klassiska filmperioden.<sup>104</sup> I likhet med Thompson ter sig high concept utgöra ett modernt sätt att producera, förpacka och sälja en simpel narrativ premiss till en masspublik med understöd från de grundformler som den klassiska Hollywood-filmen alltid utgått ifrån.<sup>105</sup>

Justin Wyatt anser att vad som i regel karaktäriserar själva begreppet high concept grundar sig i den förhandsförsäljning och det identifikationsvärde filmen är bunden till, vare sig det inbegriper en känd filmstjärna, ett familjärt ämne, en historisk företeelse eller en uppföljare.<sup>106</sup> Wyatt förklarar att begreppet high concept i början emanerade från tv- och filmindustrin, men att termen omedelbart blev ett skällsord eftersom media utnyttjade begreppet när de menade att filmbolagen enbart uppmärksammade sina dyraste alster.<sup>107</sup> Utifrån den aspekten har begreppet high concept blivit synonymt med en bristande kreativitet, att kritik ständigt riktas mot Hollywood där filmbolagen anklagas för att enbart reproducera och kopiera tidigare

---

<sup>99</sup> Bordwell, David, *The Way Hollywood Tells It* (Berkeley, CA: University of California Press, 2006), s. 10.

<sup>100</sup> Ibid., s. 104.

<sup>101</sup> Ibid., s. 105.

<sup>102</sup> Geoff King, *New Hollywood Cinema: An Introduction* (London, New York: I.B. Tauris & Co Ltd, 2002), s. 201.

<sup>103</sup> Kristin Thompson, *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique* (London, England: Harvard University Press, 1999), s. 152.

<sup>104</sup> Ibid., s. 153.

<sup>105</sup> Ibid., s. 154.

<sup>106</sup> Justin Wyatt, *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood* (Austin: University of Texas Press, 2006), s. 129.

<sup>107</sup> Ibid., s. 7.

filmidéer och berättarstrukturer i syfte att inbringa balanserade intäkter.<sup>108</sup> High concept-filmen måste av den anledningen förhålla sig till särskilda ramar och riktlinjer. Narrativet bör exempelvis vara kommersiellt gångbart, filmen bör innehålla minst en känd filmstjärna där premissen och innehållet i filmen gärna få anspela på stjärnans fysiska eller intellektuella attribut, ämnet som filmen behandlar får dessutom gärna vara samtida.<sup>109</sup> Grundprincipen består av att filmidén måste vara koncis och kommunicerbar men också marknadsanpassad utifrån två förhållningssätt, att idén lätt kan sammanställas till ett projekt och att idén, utifrån projektets initierande, enkelt ska kunna översättas till en marknadskampanj.<sup>110</sup>

David Bordwell understryker med att anslaget i en high concept-film tillsammans med titeln och förtexterna är av betydande art och att narrativet redan här tenderar att tillföra en stor mängd information om vad filmen handlar om.<sup>111</sup> Uttrycket *The Look, the Hook, and the Book* har utifrån den aspekten blivit en form av sammanfattande begrepp över vad high concept-film vill kommunicera. Stilen och ämnet som high concept-filmen förmedlar, vilket skulle kunna utgå från en känd litterär förlaga, ska kunna översättas till en enskild produkt som sedermera bör underlätta integreringen av filmens marknadsanspråk.<sup>112</sup> *The Look* innefattar således filmens audiovisuella förpackning, *The Hook* motsvarar marknadsanspråket och *The Book* blir synonymt med den litterära förlaga filmen vill integrera i sin marknadskampanj.<sup>113</sup> Stil utgör av den anledningen en viktig aspekt som Justin Wyatt understryker, där av uttrycket *The Look*. Betoningen på stil är rakt igenom avgörande för hur high concept-filmen ska marknadsföras och säljas, förhållandet mellan filmens ämne och den tilltänkta målgruppen bör därför vara förtroligt.<sup>114</sup> Filmer inom high concept bör sålunda förespråka en särskild stil som inte enbart inkapslar filmens ämne i en stilistisk förpackning utan stilen bör även befinna sig i samspråk med filmens marknadsföring.<sup>115</sup> *The Look* bör av den anledningen innefatta filmens övergripande audiovisuella design så som fotografi, musik, kända skådespelare, visuella effekter och genrespecifika drag med mera.<sup>116</sup> Syftet med en genomgående stil grundar sig i att målgruppen inte ska behöva tolka det innehåll som filmen kommunicerar, filmen bör därför kunna förmedla ett direkt tilltalande intryck vilket underbygger en omedelbar igenkänningsfaktor. High concept-film använder sålunda reklam till att underbygga en känsla av stil, men i det här sammanhanget är filmen också beroende av reklamens övertygelseförmåga där bilder bör inneha kapaciteten att kommunicera utöver filmnarrativets kontext.<sup>117</sup> Den övergripande stilen i en high concept-film ska på så vis kunna lanseras genom minsta möjliga reklamplattform. *The Look* ska utifrån sitt överflöd av material

---

<sup>108</sup> Ibid., s. 13-14.

<sup>109</sup> Ibid., s. 12-13.

<sup>110</sup> Ibid., s. 8.

<sup>111</sup> David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (London: Methuen, 1985), s. 66.

<sup>112</sup> Wyatt, *High Concept*, s. 20.

<sup>113</sup> Ibid., s. 22.

<sup>114</sup> Ibid., s. 131.

<sup>115</sup> Ibid., s. 23.

<sup>116</sup> Ibid., s. 24.

<sup>117</sup> Ibid., s. 25.

därför ha förmågan att representera en sammanfattad fysisk manifestation av filmens estetiska framtoning och filmens audiovisuella språk, vilket till följd ska underlätta kommunikationen mellan filmens ämne och det tilltänkta subjektet.<sup>118</sup> Wyatt menar exempelvis att ett enskilt fotografi från en high concept-film både ska kunna sammanfatta, kommunicera och samtidigt marknadsföra hela filmen.<sup>119</sup> Detta blir synonymt med att filmens visuella stil måste vara överföringsbar i sin marknadsföring, filmens koncept är av den anledningen beroende av ett visuellt formspråk som kan säljas från ett stort antal varierande försäljningsplattformar.<sup>120</sup>

Ett annat avgörande element som karaktäriserar begreppet high concept kännetecknas av det breda omfång filmerna marknadsförs på, det vill säga *The Hook*. Registret är mycket vidsträckt över det olika tillvägagångssätt high concept-film lanseras på. Wyatt menar att syftet med en omfångsrik lanseringsmodell främst går ut på att alstra ett direkt medvetande om filmens existens, varumärkeskampanjer och musikvideos är därtill tänkt att upprätthålla aktualiteten av filmen.<sup>121</sup> Reklamen som tillkommer high concept-film är heller inte slumpartad, varje filmproduktion koncentrerar *sin* specifika marknadsföring mot respektive målgrupp.<sup>122</sup> Kan en high concept-film reduceras till enbart en kommunikativ bild underlättar detta markant för en utökad varulicensiering.<sup>123</sup> Valet av bilder som bemöter och kommunicerar med betraktaren utgör av den anledningen ett fundamentalt element inom marknadsföringen.<sup>124</sup> Substansen i bilderna bör, i egenskap av i vilket sammanhang de förekommer vara unika, lakoniska och reducerbara men samtidigt inrymma en styrka och lockelse av att vilja se filmen.<sup>125</sup> Numera hävdar Justin Wyatt att varumärkeslicensiering inom high concept-film är en obligatorisk och integrerad del av filmernas marknadsföringsprocesser.<sup>126</sup> En sådan standardisering fråntar till viss del filmernas lekfullhet då reproduceringen av varumärket istället riskerar att skapa inflation av filmens substans.

Termen *star power* ter sig därför vara särskilt utmärkande för high concept-film där den här egenskapen, i regel självständigt, innehar förmågan att rättfärdiga ett filmprojekt på grund av filmstjärnans breda marknadsvärde.<sup>127</sup> Geoff King använder begreppet *star-as-persona*, där filmstjärnans närvaro i den fiktiva världen underblåser utvecklingen av narrativet utan att skådespelaren nödvändigtvis agerar särskilt mycket.<sup>128</sup> Bristen på karaktärsfördjupning, en betydande aspekt som kan ses känneteckna high concept-filmerna, leder konsekvent till att bristen måste kompenseras genom en fysisk utstrålning som alltigenom sammanfattar och

---

<sup>118</sup> Ibid., s. 36.

<sup>119</sup> Ibid., s. 36.

<sup>120</sup> Ibid., s. 23.

<sup>121</sup> Ibid., s. 113.

<sup>122</sup> Ibid., s. 119.

<sup>123</sup> Ibid., s. 148.

<sup>124</sup> Ibid., s. 122.

<sup>125</sup> Ibid., s. 122.

<sup>126</sup> Ibid., s. 153.

<sup>127</sup> Ibid., s. 10.

<sup>128</sup> King, *New Hollywood Cinema*, s. 181.

förleder karaktärens uppförande.<sup>129</sup> Betingelsen för att ett filmprojekt ska kunna falla inom ramen av high concept är av den anledningen förankrad i filmstjärnans personlighet. King menar att skådespelarens berömmelse, tillika fysiska attribut, emellertid utgör den mest centrala igenkänningsfaktorn som självständigt kan förmå inkapsla och marknadsföra ett filmprojekt.<sup>130</sup> Filmstjärnans varierande attribut likaså breda marknadsvärde bör därför vara synonymt med filmens kontext och ämnesinnehåll.<sup>131</sup> Det mänskliga kapital som i det sammanhanget genereras utifrån filmstjärnan anspelar främst på skådespelarens fysiska egenskaper, vilket även kan motivera till särskilda moment i filmen som underblåser skådespelarens attribut.<sup>132</sup>

Enligt Justin Wyatt tenderar high concept-film även fungera likt en politisk vindvimpel som indikerar vilka aktuella vindar som rör sig över samhället varvid modern Hollywood-film följaktligen behöver förhålla sig till.<sup>133</sup> Här menar Wyatt att det framgår extra tydligt när man ser sambandet mellan high concept-film och den samtida kultur, politik, teknologi och finansiella marknad som råder under den tidpunkt filmerna produceras och distribueras.<sup>134</sup> Sker det exempelvis en banbrytande teknologisk utveckling i världen som förändrar det ekonomiska landskapet, i takt med att en bästsäljande bok om ett högaktuellt ämne anlant i affärerna parallellt med att det uppstått en politisk oro i omvärlden, skulle dessa inslag om möjligt kunna korsbefruktas i en high concept-film. Är dessutom rymdvarelser eller någon känd karismatisk skådespelare på tapeten finns det säkert utrymme för dem också. Resultatet blir att den aktuella filmen frambringar en utmärkande avbild, eller en parentes, av *sin* specifika samtid, varvid filmen markerar *sin* specifika plats i decenniets populärkulturella kontext. Den här pågående relationen mellan samtida film, kultur, politik, ekonomi och teknologi utgör high concept-filmens grundpelare eftersom avsikten med high concept-film är att frambringa en stil som är gemensam för sin samtid.<sup>135</sup>

I mitten av 90-talet uppmärksammandes en företeelse av kosmisk art där efterverkningarna inom populärkulturen överensstämde med Wyatts hypotes. I samband med att kometen Hale-Bopp kretsat över himlavalvet 1996 och 1997 följde en våg av populärkulturella referenser där substansen i filmnarrativen tydligt refererade till rymden. Under åren 1996, 1997 och 1998 breddades biorepertoaren betydligt av high concept-film där tematiken i filmerna innefattades av hotande asteroidnedslag i skepnad av *Deep Impact* (Mimi Leder, USA, 1998) och *Armageddon* (Michael Bay, USA, 1998) följt av närkontakter med utomjordingar i filmer som *Contact* (Robert Zemeckis, USA, 1997), *The Arrival* (David Twohy, USA/Mexiko, 1996), *Dark City* (Alex Proyas, Australien/USA, 1998) och *The X-Files: Fight the Future*

---

<sup>129</sup> Wyatt, *High Concept*, s. 56.

<sup>130</sup> *Ibid.*, s. 160.

<sup>131</sup> *Ibid.*, s. 10-12.

<sup>132</sup> *Ibid.*, s. 31.

<sup>133</sup> *Ibid.*, s. 15-16.

<sup>134</sup> *Ibid.*, s. 188-189.

<sup>135</sup> *Ibid.*, s. 15.

(Rob Bowman, USA, 1998). Filmproduktioner med en kombinerad krig- och science fiction-tematik förekom även i varierad grad med exempel som *Starship Troopers* (Paul Verhoeven, USA, 1997), *Alien: Resurrection* (Jean-Pierre Jeunet, USA, 1997) och *Independence Day* (Roland Emmerich, USA, 1996). Övriga high concept-filmer som refererade till rymden men där narrativen istället präglades av mer humoristiska undertoner förekom i bland annat *Mars Attacks* (Tim Burton, USA, 1996), *The Fifth Element* (Luc Besson, Frankrike, 1997) och *Men in Black* (Barry Sonnenfeld, USA, 1997). Kristin Thompson sammanfattar således att high concept består av en intensifiering av enskilda marknadssegment som emanerat från den klassiska Hollywoodfilmen, att synergien mellan olika marknadsaktörer under den postklassiska filmperioden gett upphov till en marknadsplattform som är lika beroende av sina filmer som sin publik och sin samtid.<sup>136</sup> Justin Wyatt noterar däremot att high concept-film bara utgör en av flera kommersiella kanaliseringar som emanerat utifrån den postklassiska Hollywoodfilmen.<sup>137</sup>

### 3. Forskningsöversikt

#### 3.1 Syd Fields whammo chart

Prototypen whammo chart anstiftades ursprungligen av Syd Field. Idén realiserades i samband med att Field, i ett samtal med Foud Said, diskuterade manuset till en amerikansk tv-serie som Said arbetade med under 60-talet.<sup>138</sup> Suids motto aspirerade på att manus prompt skulle innehålla tio minuter dialog och sedan ett whammo osv. Syd Field berättar att Said hela tiden strävade efter att rationalisera filmnarrativ, whammet ansåg Siad därför vara synonymt med ett kvalitetssignum.<sup>139</sup> Att förhålla sig till manus där berättarstrukturen utgörs av bestämda intervaller av vändpunkter borde av den anledningen underlätta produktionen och följaktligen effektivisera arbetsprocessen. Vid utformningen av whammo chart konstruerade Field således en matematisk graf där han först ritade en vertikal linje vilket bestod av en sifferskala som sträckte sig mellan 1 till 10, därefter ritade Field en horisontal linje under den vertikala linjen som markerade sidorna 1 till 120 i manuset. På så vis generaliserade Field Hollywoodfilmens optimala längd till två timmar där varje enskild sida i manuset summerade cirka en minut av spelfilm.<sup>140</sup> Utifrån grafen kunde Field sedermera dra en linje mellan manusets sidnummer där whammet skulle förkomma och sedan återkoppla linjen mellan siffran 1 till 10 som motsvarade storleken på whammet.<sup>141</sup> Syd Field påpekar att idén om att matematisk kartlägga och effektivisera ett manus utefter Suids whammo-rekommendationer i början lät föga orimligt, men Field upptäckte att logiken i en sådan disciplinerad princip av vändpunkter inte skulle underskattas.<sup>142</sup> Fields modell påminner alltigenom om den interna

---

<sup>136</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 153.

<sup>137</sup> Wyatt, *High Concept*, s. 18.

<sup>138</sup> Field, *Selling a Screenplay*, s. 81.

<sup>139</sup> Field, *Going to the Movies*, s. 151.

<sup>140</sup> Syd Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (New York: Dell Publishing, 1994), s. 12.

<sup>141</sup> Field, *Selling a Screenplay*, s. 82.

<sup>142</sup> Field, *Going to the Movies*, s. 153.

makrostruktur Bordwell hävdar omsluta fabulan, det vill säga filmnarrativet. Med makrostruktur syftar Bordwell på en сюжет, ett narrativt regelverk som är format utefter en design som åberopar en matematisk princip, likt en grafisk kurva som indikerar variationer i fabulan.<sup>143</sup> Syd Fields narrativa schema kan därför ses utgöra antitesen, eller en simplificerad modifikation av Gustav Freytags dramaturgiska pyramid. Freytag förespråkade nämligen en liknande variant av femaktsstruktur enligt samma premisser som Robert McKee förordar men där plot points istället utformar narrativets topografi och karaktärer till skillnad från whammo chart där plot points enbart bibehåller narrativets momentum.<sup>144</sup>

Enligt Syd Fields egna ordalag praktiserades denna matematiska modell i stor omfattning inom amerikansk film- och tv-industri under 70-talet, allt enligt principen om att det med jämna intervaller skulle förekomma en tydlig plot point på var tionde sida i manuset som väckte åskådarens intresse.<sup>145</sup> Det intressanta är att belägget inte rimmar på den akademiska forskningen där fokus mer ägnats åt hur akterna är strukturerade snarare än hur etableringen av plot points påverkar narrativet. Field understryker även att antalet whamos nödvändigtvis inte förebådar bättre kvalitet på manuset, det måste alltså uppstå en likvärdig variation mellan karaktärsutveckling och det dramaturgiska händelseförloppet.<sup>146</sup> Ett exempel där whammo chart missbrukats sker enligt Field i filmen *Indiana Jones and the Temple of Doom* (Steven Spielberg, USA, 1984). Anslaget i filmen inleds med ett stort whammo vilket fram till filmens klimax åtföljs av en konstant kedja av whamos som i princip aldrig varierar i storlek. Eftersom filmen levererar whamos på löpande band utan vare sig variation i storlek eller i omfattning menar Field att åskådaren måste få utrymme till återhämtning.<sup>147</sup>

Syd Field konstruerade whammo chart i ett specifikt syfte, nämligen att på ett generellt plan förenkla den narrativa strukturen i filmberättandet. Plot points ska enligt de principer whammo chart förhåller sig till bli etablerade utefter narrativet med intervaller om cirka tio minuter. Syftet går således ut på att upprätthålla en form av kontinuerlig ordning av plot points inom filmens narrativa landskap. Beträffande schemats analytiska egenskaper hävdar Field att whammo chart på så vis underlättade för den övergripande närläsningen av det enskilda filmmanuset, det blev helt enkelt lättare att lokalisera de svaga passagera tillika de överdimensionerade akterna i manusen när whammo chart användes som verktyg och underlag.<sup>148</sup> Avsikten med whammo chart handlar följaktligen om att bibehålla ett oavbrutet momentum i narrativet. Detta kan likställas med den interna rörlighet som Béla Balázs tidigt uppmärksammade inuti filmnarrativet, en intern medverkande kraft som han inte i lika hög grad tyckte sig uppmärksamma i stumfilmen.<sup>149</sup>

---

<sup>143</sup> Bordwell, *Poetics of Cinema*, s. 103.

<sup>144</sup> Ibid., s. 104-103.

<sup>145</sup> Field, *Going to the Movies*, s. 83.

<sup>146</sup> Ibid., s. 154.

<sup>147</sup> Field, *Selling a Screenplay*, s. 83.

<sup>148</sup> Field, *Going to the Movies*, s. 152-153.

<sup>149</sup> Balázs, *Early Film Theory*, s. 172.

I nuläget finns det ingen utmärkande forskning som specifikt inringar Syd Fields koncept förutom den litteratur Field själv bidragit med, vilket bör betraktas som en primärkälla. Utöver Fields egna beskrivningar förekommer termen whammo chart endast i marginalen inom populärkulturella sammanhang där begreppet enbart tangeras och ideligen avisas som en tom fras. Utöver Kristin Thompsons egna referenser i sin bok *Storytelling in the New Hollywood* har jag lokaliserat begreppet whammo chart i en rad litterära källor.<sup>150</sup> Ingen av författarna som tar upp begreppet ger någon djupare analys av Fields koncept, begreppet whammo chart tillåts därför aldrig arbeta i deras texter. Istället omnämns begreppet oftast i samband med populärkulturella referenser. I sin bok *Going to the Movies: A Personal Journey Through Four Decades of Modern Film* bekräftar exempelvis Syd Field att Joel Silver, filmproducenten bakom storproduktioner som *Die Hard* (John McTiernan, USA, 1988), *Lethal Weapon 1-4* (Richard Donner, USA, 1987-1997) och *The Matrix* (Andy Wachowski och Lana Wachowski, USA/Australien, 1999), då som nu, flitigt använder Fields narrativa schema som en integrerad del i produktionsprocessen.<sup>151</sup> Belägget från upphovsmannens sida om att whammo chart utnyttjas i större produktionssammanhang renderar en liten insikt om vilket inflytande Fields narrativa schema egentligen har fått på amerikansk high concept-film.

Paradigmet whammo chart ter sig därför besitta karaktären av en hypotes varvid begreppet sedermera förmedlats via verbal kommunikation mellan kontoren innanför Hollywoods korridorer. Ett sådant exempel sker i boken *Storytelling* där Kristin Thompson refererar till filmproducenten Art Linson där han i sin tur kortfattat definierar teorin under beteckningen *wham*, en branschförkortning av whammo chart.<sup>152</sup> Enligt Linsons egen utsago har teorin prövats och även bringat ett tillfredsställande resultat utifrån vetenskapliga grunder men han påpekar även att begreppet whammo chart, över tid, ådragit sig en legendstatus där begreppet sedermera återaktualiserats i ett samtal mellan Hollywoodproducenterna Lawrence Gordon och Joel Silver.<sup>153</sup> Linson framhåller, utifrån sin egen erfarenhet, att priset man som producent fick betala när ett manus prövades och godkändes utifrån whammo chart resulterade i relativt tunna karaktärer och en hårt driven story eftersom whammoteorin inte tillät manusförfattaren att ägna för mycket koncentration åt karaktärsfördjupning.<sup>154</sup> Art Linson betonar även att plot points, sett utifrån de premisser whammo chart förespråkar, heller inte får bestå av diskreta förändringar i narrativet utan vändpunkterna bör vara markerade och tydliga, helst bör ett wham bestå av en händelserik och omskakande scen som engagerar åskådarens

---

<sup>150</sup> Begreppet whammo chart förekommer kortfattat i följande litteratur: *The Way Hollywood Tells It* av David Bordwell, *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film* av Shilo T. McClean, *A Pound of Flesh: Perilous Tales of How to Produce Movies in Hollywood* av Art Linson, *The Devil's Guide to Hollywood: The Screenwriter as God!* av Joe Eszterhas och *You're Only as Good as Your Next One: 100 Great Films, 100 Good Films, and 100 for Which I Should Be Shot* av Mike Medavoy.

<sup>151</sup> Field, *Going to the Movies*, s. 154.

<sup>152</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 305.

<sup>153</sup> Art Linson, *A Pound of Flesh: Perilous Tales of How to Produce Movies in Hollywood* (New York: Grove Press, 1993), s. 64.

<sup>154</sup> *Ibid.*, s. 64.

uppmärksamhet.<sup>155</sup> Whammo chart medförde sedermera att det som tidigare utgjorde subtila progressioner i det färdiga manuset istället övergick till distinkta vändpunkter bestående av kortvariga men högintensiva actionscener.<sup>156</sup> Denna modifiering av schemat bidrog förmodligen till att high concept-filmen inkorporerade schemat i sin produktionsmodell. Linson likställer därför whammo chart med ett nödlösningsspaket när inga andra idéer tillhandahöll tillräcklig kapacitet att med ett ihållande momentum driva narrativet i rätt riktning.<sup>157</sup> Utifrån sin referens till Art Linson anspelar Kristin Thompson på att man i Hollywood, de senaste decennierna, avsiktligt reformerat narrativa vändpunkter i filmmanus i hopp om att hindra publiken från att lämna biografen.<sup>158</sup> Värt att nämna i sammanhanget är att filmproducenten Joel Silver varit mycket flitig i sitt sätt att hålla schemat levande och aktuellt vilket filmexemplen i appendix understryker.

Enligt Syd Fields egen beskrivning skulle whammo chart utifrån den bemärkelsen kunna betraktas som en integrerad produktionsformel eller ett produktionsschema. Strukturen i schemat förutsätter därför att filmmanuset konsekvent innehåller ett wham på cirka var tionde sida, att det uppstår någon form av initierande händelse cirka var tionde minut i den färdiga filmen.<sup>159</sup> Utifrån schemats reproduktiva principer förefaller whammo chart således upprätthålla en narrativ struktur driven av ett konstant momentum, en formel som dirigerar och doserar dramaturgin varefter narrativet utvecklas. Strukturen talar således för ett flödesschema som lätt ska kunna integreras med narrativet. Att jämföra whammo chart med ett produktionsschema tillika produktionsmodell, kan härledas till det Field säger om konceptets möjligheter, att whammo chart medför en indirekt analys av narrativets dramaturgiska struktur.<sup>160</sup> När Field inledde sitt arbete med att utforma schemat utgick han främst från att whammets karaktär borde bestå av en forcerande tillika provokativ vändpunkt, en plot point som skjutsar narrativet från ett stillastående läge till ett dramatiskt händelseförlopp som sedan pågår i jämna cykler.<sup>161</sup> Allteftersom Field utvecklade konceptet breddades även horisonten för vad ett whammo egentligen kunde innefatta. Följaktligen kunde vilken form och grad av vändpunkt rymmas inom Fields narrativa schema. Alltifrån storskaliga actionscener till en kyss mellan ett älskande par, även ljudet av ett dörrhandtag som vrids om mitt i den tysta natten ansåg Field kvalificera inom schemats grundläggande omfattning.<sup>162</sup> Arten och storleken på en plot point spelade därför ingen roll, det var principen som räknades. Den narrativa princip som Foud Said i början muntligen instiftade hade i Fields egna händer sålunda förädlats till en gångbar produktionsmall. Dock ska man inte tillskriva Field hela äran. Han berättar själv att filmskapare som exempelvis Lawrence Kasdan, George

---

<sup>155</sup> Ibid., s. 64.

<sup>156</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 305, 306.

<sup>157</sup> Linson, *A Pound of Flesh*, s. 64.

<sup>158</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 306.

<sup>159</sup> Field, *Selling a Screenplay*, s. 81-82.

<sup>160</sup> Field, *Going to the Movies*, s. 153.

<sup>161</sup> Ibid., s. 151.

<sup>162</sup> Ibid., s. 152.



Lucas och Steven Spielberg delvis inspirerats av tiominutersregeln som sägs härstamma från gamla tv-följetänger som deras generation vuxit upp med som små.<sup>163</sup> Att filmskaparnas gemensamma alster, *Radiers of the Lost Arc* (Steven Spielberg, USA, 1981) blev en sådan succé, kan de om möjligen inte enbart tacka sin barndom för, utan Syd Fields aktualisering av principen lär nog har överblickats även i detta sammanhang.

Whammo chart och schemats alltigenom utmärkande rytm tål även att likställas med Aristoteles syn på narrativets kvalitétér, hur Aristoteles exempelvis låter tragedin ge vika för ett kvalitativt innehåll till förmån för ett mer kvantitativt och händelserikt förlopp.<sup>164</sup> Det axiom whammo chart förhåller sig till kan ses manifesteras det som Aristoteles uttrycker, att man tydligt och konsekvent måste markera tyngdpunkterna i narrativet, antingen genom tonvikten på karaktärer eller på effektiviteten i berättandet.<sup>165</sup> Whammo chart bidrar således med en överblick av narrativets struktur likaså karaktärer och hur detta innehåll kan kartläggas och effektiviseras. Men den egentliga prövningen innefattar hur man ska kunna låta narrativets karaktärer bli levande utan att de för den sakens skull blir automatiserade och sekundära utifrån det pretentioner som Fields narrativa schema reglerar.

Hur framställs egentligen begreppet whammo chart inom litteratur och forskning?

Likt det jag tidigare poängterade beträffande förekomsten av termen inom akademisk litteratur så ter sig begreppet oavbrutet bli behandlat som ett odefinierbart fenomen snarare än ett vedertaget berättarverktyg. Ofta berörs termen whammo chart i sammanhang där författare inte tycks ha någon tydlig referens till vem som är den sanna upphovsmannen bakom begreppet, vilket ytterligare underbygger termens nebulösa anseende. Joe Eszterhas skriver exempelvis i *The Devil's Guide to Hollywood* att whammo chart är en berättarformel speciellt anpassad för actionfilm vars uppkomst kan tillskrivas filmproducenten Lawrence Gordon, vilket bara är delvis sant.<sup>166</sup> Utifrån Eszterhas beskrivning framställs whammo chart mer som ett heligt budord, något som Eszterhas sedermera missuppfattat för något han benämner för elva-minuters-regeln.<sup>167</sup> Liknande benägenheter på bollande av referenser berörs av både Art Linson och Kristin Thompson i sina respektive redogörelser där samma milda anspråk på hänvisningar förekommer. I sin bok *A Pound of Flesh* lyfter exempelvis Art Linson fram en långväga förgrening av rykten där whammo chart beskrivs likt en legend som härrör från en egyptisk filmarbetare som förmedlat begreppet till filmproducenten Lawrence Gordon som i sin tur förtäljt om begreppet för producenten Joel Silver.<sup>168</sup> I *Storytelling in the New Hollywood* citerar Thompson ordagrant samma rykte som Linson hänvisar till i sin bok.<sup>169</sup>

---

<sup>163</sup> Field, *Selling a Screenplay*, s. 80.

<sup>164</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 25.

<sup>165</sup> Ibid., s. 10-12.

<sup>166</sup> Eszterhas, Joe, *The Devil's Guide to Hollywood: The Screenwriter as God!* (New York: St. Martin's Press, 2006), s. 146.

<sup>167</sup> Ibid., s. 146.

<sup>168</sup> Linson, *A Pound of Flesh*, s. 64.

<sup>169</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 306.

Men vare sig Thompson eller Linson vågar framhäva att den egyptier som ryktet emanerat från i själva verket hade kommit från Syd Fields arbetsgivare, Foud Said.<sup>170</sup>

Den här typen av osäkra återgivningar av begreppets ursprung ter sig väldigt karaktäristiskt när whammo chart kommer på tal i akademiska likaså populärkulturella sammanhang. I *The Way Hollywood Tells It* utökar David Bordwell schemats fragila existens där Bordwell rubricerar whammo chart som en obestämbar berättarstruktur. Enligt honom praktiseras schemat inte i någon högre utsträckning, och om whammo chart praktiseras så kan schemat omöjligt tillämpa sina egna principer på narrativet enligt de förutsättningar schemat förordar.<sup>171</sup> Bordwell menar att ingen film, i synnerhet actionfilm, kan förmedla ett narrativ där en plot point introduceras exakt var tionde minut, heller inte strikt upprätthålla ett sådant jämt berättarmönster från början till slut. Granskar man vilka direktiv och tankar Syd Field utgick från när han i teorin konstruerade whammo chart så nämner Field som bekant att ett whammo inte nödvändigtvis behöver inbegripa en stor explosion eller en visuellt tilltalande actionscen.<sup>172</sup> Ett whammo kan i princip innefatta vad som helst i vilken grad som helst, huvudsaken är att narrativet skjutsas i en ny riktning med hjälp av ett bibehållet momentum.

Kristin Thompson spårar denna princip tillbaka till de första Bondfilmerna där begreppet whammo istället betecknades för *bumps*, det vill säga bulor eller upphöjningar vars förekomst i narrativet var ämnat att väcka och orientera åskådaren.<sup>173</sup> Thompson anspelar även på att det förekommer en allt högre förtätning av intensitet i Hollywoodnarrativen, detta är tydligt märkbart inom den postklassiska filmperioden. Thompson menar således att den postklassiska Hollywoodfilmen hellre tycks söka sig till ett ideal som borgar för kvantitet underbyggt av ett momentum snarare än att sträva efter ett kvalitativt berättande.<sup>174</sup> Ironiskt nog understryker Thompson att filmnarrativ i någon mening står i behov av att struktureras och effektiviseras i syfte att undvika långsamma passager, en riktlinje Syd Field strävade efter att uppfylla när han från allra första början initierade arbetet med whammo chart.<sup>175</sup> Thompson och Bordwell tycks varken vilja erkänna whammo chart som en seriös lösning på ett konstruktivt tillvägagångssätt, även om schemat uppfyller normen för ett klassiskt linjärt filmberättande. Whammo chart kristalliserar på så vis den förväntan och logiska följdriktighet som Béla Balázs underströk med filmmediets kommunikativa förmåga. Enligt Balázs ter sig en förväntan likaså en övergripande logisk utveckling av filmens narrativ vara nödvändig i syfte att ge narrativet en bestämd riktning och rytm, likt ett omslag som i sin helhet håller ihop narrativet utan att falla samman.<sup>176</sup> Istället tycks Thompson och Bordwell vara överens om att whammo chart utgör en form av narrativ raffinering som uppkommit i kölvattnet under den

---

<sup>170</sup> Field, *Going to the Movies*, s. 139.

<sup>171</sup> David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It* (Berkeley, CA: University of California Press, 2006), s. 112.

<sup>172</sup> Field, *Going to the Movies*, s. 152.

<sup>173</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 305.

<sup>174</sup> Ibid., s. 306.

<sup>175</sup> Ibid., s. 22.

<sup>176</sup> Balázs, *Early Film Theory*, s. 172.

postklassiska Hollywoodfilmens framfart, att raffineringen av narrativets struktur enbart syftar till en bred marknadsprofitering istället för att främja ett kvalitativt berättarspråk. Återigen inträder gravitationen kring schemats rykte där den etikettering som Art Linson skänkt begreppet återkommer då han endast likställer schemats inre kvalitéer likt ett simpelt nödlösningsspaket när ingen annan narrativ struktur fungerar.<sup>177</sup> Oavsett om ett filmnarrativ är indelat i tre separata akter eller fler så har whammo chart således till uppgift att fördela vändpunkterna som uppkommer mellan akterna med jämna intervaller. På det viset är det svårt att kritisera schemats principer. Övergångarna mellan akterna kan, vare sig det innefattar tre, fyra eller fem, lättare maskeras när Fields schema fogar samman narrativet med jämna mellanrum, detta gäller i synnerhet Thompsons och Robert McKees påpekande om att filmnarrativ består av fyra respektive fem akter istället för tre.<sup>178</sup>

Shilo T. McClean hävdar däremot att Fields narrativa schema bidragit med en ny efterfrågan på visuella effekter, att whammo chart i ett sådant sammanhang kan ses befinna sig i sitt rätta element.<sup>179</sup> Eftersom Fields schema så fördelaktigt lämpar sig för filmnarrativ som gärna tar avstamp i genrer som action- och äventyr ter det sig inte förvånande att schemat även underblåser behovet av kinetiska effekter. Men McClean understryker samtidigt bristerna med en sådan motivering, då McClean, liksom Thompson, betonar att schemats premisser inom den postklassiska Hollywoodfilmen numera enbart förlitar sig på visuella effekter, att whammo chart bara motiveras av den kinetiska energi som alstras av narrativets momentum.<sup>180</sup> Utifrån ett sådant perspektiv kan whammo chart både tolkas som ett problem tillika fördel. När narrativet stöps enligt en sådan specifik form som Syd Field förespråkar, en form som konsekvent åsidosätter karaktärsfördjupning till förmån för kinetiska effekter, uppmuntrar det till viss del appliceringen av ett audiovisuellt bildspråk ovanpå den redan prefabricerade berättarstrukturen. Det regelbundna schema som narrativet är bundet till bromsar som resultat berättandet vid jämna tidpunkter i avsikt att uppvisa och adressera narrativets audiovisuella bildspråk och tekniska finesser.<sup>181</sup> Enkelt översatt, whammo chart underlättar när filmskaparen vill uppvisa filmens höga budget och den filmtekniska briljans som symbiosen mellan schemats momentum och effekterna berikar åskådaren med. Thompson hävdar således att ett sådant tillvägagångssätt, att paketera ett narrativ utefter en kontinuerlig audiovisuell finess, egentligen bara varit en tillfällig parentes inom den postklassiska Hollywoodfilmen.<sup>182</sup> Enligt Thompson förefaller whammo chart bara utgöra ett av flera vägskalet som den samtida high concept-filmen inriktat sig på. Än så länge kan hon inte urskilja några bevis för att whammo chart varit synonymt med ett tillfälligt berättarmönster,

---

<sup>177</sup> Linson, *A Pound of Flesh*, s. 64.

<sup>178</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 27.

<sup>179</sup> Shilo T. McClean, *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film* (Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press, 2007), s. 33.

<sup>180</sup> Ibid., s. 33-34.

<sup>181</sup> Ibid., s. 154.

<sup>182</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 350.

eller om Fields schema faktiskt varit ett seriöst försök med ändamålet att ersätta det klassiska Hollywoodnarrativet.

Översiktslitteratur som tillhandahålls av bland andra David Bordwell och Kristin Thompson där grundläggande narratologiska principer diskuteras tycks ändå inte vilja tilldela whammo chart en prominent position inom det postklassiska Hollywoodnarrativet. I analogi med McCleans synsätt, om att schemats enda förmåga består av att ge skäl för bruket av audiovisuella effekter, inramar och sammanfattar i vissa avseenden schemats samtida förefintlighet. Bordwell kan sägas bli enig och begagna sig med att whammo chart i grund och botten är en konventionell standard, om än något odefinierad, men att schemat enbart underlättar när man vill separera narrativet från spektaklet.<sup>183</sup> Utifrån ett sådant perspektiv skapar whammo chart gynnsammare förutsättningar för analytiska diskurser då man lättare kan separera olika narrativa traditioner och strukturer inom den postklassiska Hollywoodkontexten. Vad som är intressant kring problematiken angående whammo chart och vad som även ter sig vara gemensamt för flera filmteoretiker är att ingen, eller väldigt få, verkar vilja titta bortom ramverket. Syd Field medger att han såg en potential i sin egen konstruktion, möjligtvis inte den mest primära och bästa, men whammo chart poängterade ändå hur viktig balansen är mellan sujetten och fabulan, det vill säga relation mellan den narrativa strukturen och den narrativa substansen. Att representanter från de stora filmbolagen hädanefter stod i kö med en förfrågan över hur whammo chart egentligen fungerade, likaså varför schemat var så fruktbart, kan alltigenom tolkas som ett kvitto på schemats gravitationskraft.<sup>184</sup>

### 3.2 Minimalism och Art Cinema

Att skildra anspråkslöshet och minimalism på film menade Béla Balázs var utmanande.<sup>185</sup> Eftersom filmen i analysen står i kontrast mot den narrativa kontext whammo chart vanligtvis förknippas med, närmare bestämt Hollywoodproducerad high concept-film, ter det sig vara lämpligt att beskriva förhållandet mellan film och minimalism som stil. Därför bör det minimalistiska berättarspråk som förekommer i *All is Lost* få utrymme att i analysen träda fram och sättas i relation med de konventioner minimalismen förespråkar. I korrelation med minimalism och Art Cinema ämnar jag att i analysen profilera *All is Lost* mot de narrativa överenskommelser som normalt uppstår i föreningen mellan high concept-film och whammo chart. Därmed kan man lättare urskilja hur ären från high concept-filmens konventioner fortfarande återfinns i narrativet trots det minimala anspråket. Följande avsnitt kommer att utifrån Edward Strickland, Geoff King och David Bordwell redogöra för de huvudsakliga konventioner som karaktäriserar minimalism respektive Art Cinema.

---

<sup>183</sup> Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, s. 112-113.

<sup>184</sup> Field, *Going to the Movies*, s. 154.

<sup>185</sup> Balázs, *Early Film Theory*, s. 105.

Minimalismens ursprung kan härledas till 1960-talets konstscen där stilen i början ansågs vara mer av ett tillfälligt fenomen snarare än en accepterad och signifikativ konstform, en konstform som sedermera skulle påverka den samtida konsten i sin helhet.<sup>186</sup> Syftet med ett minimalistiskt uttrycksätt handlar i grunden om att låta stilen definiera samtiden och dess kronologi, snarare än tvärtom, vilket annars är en vanlig tendens bland andra konstnärliga stiluttryck.<sup>187</sup> Till följd av minimalismens alternativa estetik och spartanska uttrycksförmåga inspirerade uttrycksformen alltifrån landskapskonst, skulptur, måleri och musik. Minimalismen blev även mer progressiv och visuellt inriktad när stilen absorberades av populärkulturen under 70- och 80-talet där stilens återhållsamma estetik omgående spred sig till reklam-tv, videokonst, mode, konsumtionsvaror och spelfilm.<sup>188</sup>

Här menar Geoff King att minimalismen tog till vara på det tråkiga i filmnarrativet jämfört med Hollywoodnarrativet där det tråkiga istället utelämnades, när minimalismen gjorde anspråk på filmkonsten konstruerade man sålunda hela narrativet runt det som ansågs vara tråkiga inslag i syfte att distansera sig från Hollywood.<sup>189</sup> Andy Warhols film *Empire* (Andy Warhol, USA, 1964) definierade föreningen mellan film och minimalism som stil då Warhol lät filma byggnaden Empire State Building oavbrutet i åtta timmar, likaså i Warhols *Sleep* (Andy Warhol, USA, 1964) där kameran i en enda tagning skildrade poeten John Giorno i fem timmar sovandes i en säng.<sup>190</sup> I sin enklaste definition kan minimalism översättas till ett ytterst avgränsat stiluttryck som använder explicita kommunikativa medel där tillståndet hos verket ska vara beständigt mot förändring, formuttrycket ska vara bestämt, struktur och textur ska vara förenklad och verket ska kunna deduceras till en större kontext om verkets mening ska kunna förmedlas.<sup>191</sup> Minimalism karaktäriseras även av en neutralisering av djup, stilen präglas även av en opersonlig ton samt ett icke-syftande och söker sig därför bort från traditionella sammanhang.<sup>192</sup> I vida mening ska minimalism exponera komponenterna inom sitt medium, stommen tillika verkets inre struktur ska således kunna reduceras och synliggöras och inte överklädas av överflödigt estetik.<sup>193</sup> Minimalismens konventioner ter sig av den anledningen vara ett tilldragande avantgardiskt grepp inom det konstnärliga filmberättandet då man genom stilens ifrågasättande och yttre sparsamhet kan tänja på regler och bestämda konventioner som den klassiska normen förvaltar.

Aristoteles var inte särskilt förtjust i narrativ som bröt mot harmonin, det vill säga ett berättande som ter sig episodiskt och osammanhängande.<sup>194</sup> David Bordwell hävdar att den generella konvention som skiljer Art Cinema från Hollywoodfilm kännetecknas av ett

---

<sup>186</sup> Edward Strickland, *Minimalism: Origins*, (Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1993), s. 5.

<sup>187</sup> Ibid., s. 7.

<sup>188</sup> Ibid., s. 9.

<sup>189</sup> Geoff King, *American Independent Cinema* (London, New York: I.B. Tauris & Co Ltd, 2005), s. 68.

<sup>190</sup> Ibid., s. 69.

<sup>191</sup> Strickland, *Minimalism*, s. 7.

<sup>192</sup> Ibid., s. 7.

<sup>193</sup> Ibid., s. 13.

<sup>194</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 35.

filmberättande vars anspråk på öppenhet och realism söker maximera tolkningsmöjligheterna som uppstår utifrån den mångtydiga berättarestetiken.<sup>195</sup> Art Cinema tenderar hellre att föredra öppna epiloger där tonvikten ligger på *hur* det berättas snarare än på själva berättandet, att man vänder på de klassiska reglerna.<sup>196</sup> Bordwell menar att grundsatserna som upprätthåller och motiverar uttryck och berättarmönster inom Art Cinema behöver en bakomliggande kontext som registrerar avvikelserna som konstfilmen vill kommunicera.<sup>197</sup> Principerna inom Art Cinema kan därför inte agera på egen hand utan den klassiska strukturen måste befinna sig i bakgrunden som en dialektisk motsats. Art Cinema ser därför Hollywoodfilmen både likt en ansatspunkt att bli definierad utifrån men samtidigt att en konvention att kontrastera sig mot.

Den praxis som Art Cinema förhåller sig till är enligt Bordwell förankrad i en *realism* som emanerat utifrån ett *auteurskap* med avsikt att frambringa psykologiska effekter som i samma utsträckning inte förekommer i det klassiska filmnarrativet.<sup>198</sup> Inom Art Cinema låter man därför stilens genomgående psykologiska undertoner leda narrativets progression snarare än att ge utrymme för spektaklet.<sup>199</sup> Bordwell understryker att under den postklassiska filmperioden efter 1960 blev föreningen mellan det klassiska narrativet och Art Cinema alltmer påvisbar i samband med att auctoren började blanda konstfilmens fria och psykologiska berättarspråk med den kommersiella filmens narrativa struktur.<sup>200</sup> Bordwell hävdar i det här sammanhanget att den psykologiska drivkraften är densamma både inom det klassiska Hollywoodnarrativet såväl som inom Art Cinema men att protagonistens mål skiljer sig.<sup>201</sup> Beträffande Hollywoodnarrativet är målen genom berättandet klara och tydliga, man vet vad protagonisten vill jämfört med de narrativ som förekommer inom Art Cinema där protagonistens mål alltigenom är svårlästa. Kristin Thompson hävdar således att narrativets relation med tiden är mer obunden inom Art Cinema, jämfört med Hollywoodnarrativet, där tiden i regel utgör en väsentlig faktor vilket protagonisten måste förhålla sig till.<sup>202</sup> Art Cinema aspirerar därför på protagonister tillika karaktärer som agerar irrationellt snarare än målmedvetet vilket frambringar ett berättarspråk som motsätter sig det berättarspråk som normalt förekommer i Hollywoodfilmen.<sup>203</sup> Syntesen som under den postklassiska filmperioden uppstod mellan ett anspråk på realism, auteurskap och classicism resulterade i en form av ingenmansland där de klassiska konventionerna blev helt eller delvis upplösta. Kontinuitet samt orsak- och verkan, den berättarstruktur som Hollywoodnarrativet karaktäriseras av, framställdes heller inte lika distinkt inom den postklassiska konstfilmen,

---

<sup>195</sup> Bordwell, *Poetics of Cinema*, s. 156.

<sup>196</sup> Ibid., s. 156.

<sup>197</sup> Ibid., s. 157.

<sup>198</sup> Ibid., s. 153-155.

<sup>199</sup> Ibid., s. 153.

<sup>200</sup> Ibid., s. 158.

<sup>201</sup> Ibid., s. 153.

<sup>202</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 16.

<sup>203</sup> Ibid., s. 153.

sambandet mellan olika scener föreföll av den anledningen bli medvetet obundna.<sup>204</sup> Här menar Bordwell också att Art Cinema och de konventioner som följde i dess spår gav upphov till nya narrativa strukturer vilket luckrade upp de strikta principer som det parallella Hollywoodnarrativet förespråkade.<sup>205</sup> Fusionen och konvergensen mellan Art Cinema och Hollywoodfilm blev under den postklassiska filmperioden därför mer naturlig eftersom båda stiluttrycken definierade varandra i det gemensamma mötet. Under den klassiska filmperioden före 1960 sökte man efter att minimera upplevelsen av de filmtekniska aspekterna till skillnad mot den postklassiska filmperioden där man istället gjorde det raka motsatta och lyfte fram de tekniska aspekterna, vilket tillförde tekniken en ny mening i filmberättandet.

### 3.3 Klassicism och postklassicism inom Hollywoodfilmen

Kristin Thompson, Syd Field och Robert McKee förespråkar skilda paradigmer över hur man strukturerar ett filmberättande. Därför vill jag utifrån David Bordwells beskrivning först etablera två begrepp som jag inom min egen undersökning kommer att använda som underlag. Det första begreppet innefattar den struktur som är generellt betecknande för det klassiska Hollywoodnarrativet, eller det man generellt benämner för klassisk Hollywoodfilm. Bordwell deducerar det klassiska Hollywoodnarrativet tillbaka till 1910-talets filmindustri eftersom den narrativa strukturen det senaste seklet alltigenom sett relativt oförändrad ut, det klassiska narrativet utgör således ett sammanhållet system där relationen mellan narrativet och spektaklet ges utrymme att agera på lika villkor.<sup>206</sup> Bordwell hävdar således att en historisk transparens i berättandet därför kan sägas vara ett uttryck som bäst karaktäriserar Hollywoodnarrativet.<sup>207</sup> Beträffande treaktsstrukturen, det som sedan länge utgjort grundkonstruktionen inom det klassiska filmberättandet kan Bordwell inte exakt härleda till en specifik källa, men att Aristoteles grundprinciper någon gång i tiden agerat som mall råder det enligt Bordwell inga tvivel om.<sup>208</sup> Någon formell enighet beträffande om ett drama ska delas in i tre akter eller fler förefaller under historiens gång heller aldrig blivit konkret förankrat. Bordwell går långt tillbaka i tiden och refererar till den romerska poeten Quintus Horatius Flaccus som hellre förespråkade fem akter, jämfört med Aristoteles val av tre.<sup>209</sup> Under 1500- och 1600-talets teater- och operascen kan Bordwell däremot härleda ursprunget för det som Georg Hegel ansåg utgöra det optimala standardformatet för en teaterpjäs, närmare bestämt tre akter.<sup>210</sup> Kristin Thompson poängterar att den klassicistiska strukturen i Hollywoodberättandet heller inte skiljer sig nämnvärt från övriga konstnärliga uttryck, att konst i alla dess konstitutioner förhåller sig till någon form av övergripande och proportionell

---

<sup>204</sup> Ibid., s. 152.

<sup>205</sup> Ibid., s. 158.

<sup>206</sup> Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, s. 107-108.

<sup>207</sup> Bordwell, *Poetics of Cinema*, s. 218-219.

<sup>208</sup> Ibid., s. 105.

<sup>209</sup> Ibid., s. 104.

<sup>210</sup> Ibid., s. 104.

makrostruktur, vare sig det innefattar musikstycken, sakrala altartavlor eller arkitekturmonument.<sup>211</sup>

Vad som gör det klassiska Hollywoodnarrativet gångbart och beständigt genom tid och rum grundar sig således i att strukturen är strikt sammanhållen och proportionsenlig, varvid innehållet i strukturen äger en förmåga att reflektera en genomträngande och linjär händelseutveckling mot sin betraktare.<sup>212</sup> Hur ter sig en sådan linjär händelseutveckling vara överskådlig och fattbar? I analogi med Aristoteles ter sig begreppet plot, enligt honom, utgöra arrangemanget av incidenter inuti helheten.<sup>213</sup> Bordwell definierar därför ett filmiskt berättande likt en dialektisk process som genereras av en fabula och en sujett. Med fabulan menas att narrativet ter sig som ett formbart material där sujetten är synonymt med ett bestämt strukturellt arrangemang som fabulan utformas och orienterar sig efter.<sup>214</sup> När fabula och sujett kombineras framställs en schematisk narrativ syntes som Bordwell kallar för *plot structure*, det vill säga hur den narrativa strukturen förhåller sig till den narrativa substansen och inte tvärtom.<sup>215</sup> Bordwell översätter sålunda syntesen till att narrativet kan liknas vid en orientering inuti en byggnad och att plot structure kan likställas med en uppdelad abstraktion av byggnadens arkitektoniska komponenter.<sup>216</sup> Plot structure blir följaktligen synonymt med en översikt av narrativets innehåll tillika strukturella element. I fusionen mellan fabulan och sujetten återger filmen sin substans, sin fabula, mot åskådaren utifrån en sujett, en organiserad narrativ konstruktion.<sup>217</sup> Den organiserade sammansättningen av akter som fördelas inuti narrativet kan därför översättas likt en guidad process när narrativet återges mot åskådaren. Hur den här strukturen av akter kan tolkas menar Bordwell är lika akademiskt problematiserat som traditionsbundet praktiserat, men att skåda ett narrativ utifrån ett makroperspektiv gör det lättare att särskilja hur fabulan och sujetten samverkar.<sup>218</sup> Bordwell påvisar även att den grundläggande konventionen inom kroppen av det klassiska Hollywoodnarrativet genereras av ett stabilt framåt drivande i samverkan med ett periferiperspektiv.<sup>219</sup> Narrativet kan, utifrån sin klassiska struktur, därmed lättare spegla likväl förmedla omvärlden på ett begripligt sätt. Sujetten kan utifrån det klassiska perspektivet lättare implicera en värdeladdning i fabulan. Här kan det påpekas att high concept-filmen har funnit en näringsrik grogrund.

Klassiskt filmberättande bör således eftersträva en formell balans av harmoni, proportion och ordning samt en respekt för berättartraditionen.<sup>220</sup> Följaktligen kan det klassiska

---

<sup>211</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 44.

<sup>212</sup> Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, s. 108.

<sup>213</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 23.

<sup>214</sup> Bordwell, *Poetics of Cinema*, s. 98.

<sup>215</sup> *Ibid.*, s. 102.

<sup>216</sup> *Ibid.*, s. 102.

<sup>217</sup> *Ibid.*, s. 98.

<sup>218</sup> *Ibid.*, s. 108-110.

<sup>219</sup> Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, s. 50.

<sup>220</sup> David Bordwell, Janet Staiger och Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* (New York: Routledge, 1985), s. 4.



filmnarrativet, enligt Bordwell, sägas vara likställt med ett alltigenom öppet och flödande berättande som inte söker komplicera sin egen natur.<sup>221</sup> Enkelt sammanfattat ska den klassiska principen omfatta en början, ett mellanparti och ett tydligt slut utan oklarheter. Enligt den klassiska mallen inleds filmer därför med en utmärkande självmedvetenhet, vilket i mitten av narrativet sedermera mynnar ut i en kommunikativ fas som vid slutet av narrativet sedan återförsäkras självmedvetenheten.<sup>222</sup> Filmen konserverar på så vis narrativet inuti sin egen händelseram. Disponeras den här ordningen på ett annorlunda sätt kan man säga att det förekommit en modifiering av den klassiska strukturen. Bordwell framhäver likaså att det klassiska Hollywoodnarrativet dock tillåter en viss flexibilitet och tillfälliga avvikelser från den klassiska normen, men att narrativet i slutändan inte får bli obegripligt.<sup>223</sup>

Det andra begreppet jag söker etablera, det man benämner för postklassisk Hollywoodfilm, ter sig vara mycket mer komplicerat. Postklassisk Hollywoodfilm kan sägas inbegripa en konvergens av populärkulturell film, europeisk Art Cinema och akademiska diskurser som uppkommit efter 1960 där ett ifrågasättande av Hollywood som kulturell institution inleddes.<sup>224</sup> Walter Benjamin likaså Béla Balázs kunde tidigt ses förutspå den fragmentering som skulle utmärka den postklassiska filmkontexten. I sin tes *Art in the Age of Mechanical Reproduction* nämner Benjamin ett samband mellan kapitalismen och de strikta ramarna västerländsk film under 1900-talet förhöll sig till, att de illusoriska spektaklen som Benjamin likställde med den tidiga Hollywoodfilmen, senare skulle förskjutas i en ny och meningsfull riktning likt den samtida ryska experimentella filmen.<sup>225</sup> Béla Balázs uppmärksammade tidigt hur influenser från filmmediet skulle inbringa ett nytt medvetande inom den samtida kulturen av akademiker, att det invanda och regelmässiga beteendet inom kulturen behövde fly undan sin egen förtvining i syfte att överleva.<sup>226</sup> Film ansåg Balázs därför utgöra en företeelse som stimulerade kollektivet att frångå sina invanda mönster, att filmmediet ägde en förmåga att bryta cementerade kulturella mönster och strukturer. Postklassisk film ter sig av den anledningen vara mer komplicerad att avgränsa. Generellt brukar man härleda postklassisk film till den deklinationsfas som under 1960-talet utmärkte det klassiska studiosystemets förfall. Reformationen av Hollywoods studiosystem inleddes som regel redan under 50-talet då den vertikala integrationen inom studiobolagen upplöstes.<sup>227</sup> Förfallet av det klassiska studiosystemet medförde således att portarna till Europa öppnades där tillströmningen av utländsk konstfilm eskalerade, något som den allmänna publiken och akademikerfronten så småningom omfamnade och började studera.<sup>228</sup> Mot bakgrund av studiosystemets förfall

---

<sup>221</sup> Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, s. 48.

<sup>222</sup> Bordwell, Staiger och Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, s. 25.

<sup>223</sup> *Ibid.*, s. 22.

<sup>224</sup> Geoff King, *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster* (London, New York: I.B. Tauris & Co Ltd, 2000), s. 36.

<sup>225</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 83.

<sup>226</sup> Balázs, *Early Film Theory*, s. 11-12.

<sup>227</sup> King, *New Hollywood Cinema*, s. 25.

<sup>228</sup> Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, s. 22.

hamnade den klassiska strukturen i nya händer varvid strukturen omformades och anpassades efter de premisser filmskaparna själva önskade, narrativa tillika estetiska aspekter och möjligheter blev sedermera oändliga.<sup>229</sup> Klassiskt filmberättande blev under den postklassiska filmperioden ansatt av en form av ikonoklasm, där förändringarna frigjorde snarare än fragmenterade klassicismens gömda identitet.

Traditionen av filmnarrativ som uppkom efter 1960 stod därmed inför ett helt annat kulturellt likaså socialt landskap än vad den klassiska Hollywoodfilmen stod inför innan. Influenser från europeisk film blandades med amerikansk film och konvergensen som uppstod där i mellan blev sedermera svår att klassificera och i lika hög grad svår att definiera. Postklassisk Hollywoodfilm präglades därför av en helt ny estetik och stilistisk trendriktning som till större delen var hämtad utanför Amerika.<sup>230</sup> Geoff King definierar i sin motsats den klassiska Hollywoodfilmen med sin kontinuitet likt en trygg avbild av en utgående social kontext som under 60-talet övergick i en fragmenteringsfas, att stilen inom den postklassiska Hollywoodfilmen medvetet inbringade en ny form av social otrygghet som tilltalade en ny grupp filmmakare som kommunicerade med nya medel till en ny form av publik.<sup>231</sup> Utifrån den aspekten blev postklassisk film alltmera synonymt i rollen som språkrör och kritiker åt både subjekt och samhälle såväl som den egna mytologin och arvet från den klassiska Hollywoodperioden.<sup>232</sup> Postklassisk Hollywoodfilm inledde följaktligen ett ifrågasättande av de värderingar och konventioner som den klassiska filmperioden tidigare instiftat. Syd Field poängterar således att filmnarrativens epilog och upplösning utgjorde ett utmärkande exempel på ett avvikande från den klassiska normen. Field hävdar att den postklassiska filmen, efter 60-talet, frångick ambitiösa och storslagna slut till förmån för mer abrupta och tolkningsbara epiloger.<sup>233</sup>

Bordwell menar att den postklassiska filmen, mot bakgrund av alla de sociala reformer som bidragit till det nya kulturella landskapet, blev alltmer accepterad inom det akademiska området vilket i sin tur ventilerade en medvetenhet om ämnet till allmänheten.<sup>234</sup> Sådana tendenser gav sedermera upphov till att nya filmtrender växte fram, vilket kännetecknades av att narrativen inom den postklassiska Hollywoodfilmen gärna anspelade och korsrefererade filmnarrativens olika innehåll. Bordwell åsyftar i det här sammanhanget på hur filmskapare, som vuxit upp med televisionen, sinsemellan gärna adresserade varandras och gångna tiders filmverk.<sup>235</sup> Postklassisk Hollywoodfilm blev på så vis mer integrerad och marknadsanpassad eftersom klassicismen inom Hollywood följaktligen hade fragmenterats till någonting mer formbart och kunde därtill lättare omvandlas i en industriell skala.<sup>236</sup> Postklassicism inom

---

<sup>229</sup> Ibid., s. 51.

<sup>230</sup> King, *New Hollywood Cinema*, s. 35.

<sup>231</sup> Ibid., s. 39.

<sup>232</sup> Ibid., s. 45.

<sup>233</sup> Field, *Screenplay*, s. 62.

<sup>234</sup> Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, s. 22.

<sup>235</sup> Ibid., s. 7.

<sup>236</sup> Ibid., s. 5.

Hollywoodfilm kännetecknas därför av en bredare kommersiell anspelning eftersom filmerna ska kunna kanaliseras och marknadsföras genom flera kommunikationsplattformar, varvid man lättare kan inbringa mer kapital. Tendenserna inom postklassisk Hollywoodfilm, konstnärliga likaså kommersiella, kan man därför återknyta till den profetia som Walter Benjamin menade låg och väntade på att synliggöras i takt med att reproduktionen inom filmmediet inleddes.<sup>237</sup> Postklassisk Hollywoodfilm talade även till en mer nyanserad publik utifrån sitt avseende att på ett bredare sätt referera till kultur och samtid. Reproduktionen av filmnarrativet över flera kommunikationsplattformar fick således en fundamental funktion i syfte att bredda filmnarrativets betydelse och marknadsvärde. Bordwell understryker i det här sammanhanget begreppet *story comprehension*, där substansen i filmnarrativen fick ett större omfång vilket sedermera ledde till att narrativen blev multidimensionella.<sup>238</sup> Synergin som uppkom efter 70-talet utgjorde också en bidragande faktor som underblåste de kommersiella tillika kulturella referenser som utmärkte postklassicismen. Med synergi menas att man marknadsför samma narrativa premisser över flera olika mediala plattformar, ett narrativ genomgår på så vis flera stadier av inkarnationer i syfte att nå ut till en större publik.<sup>239</sup>

Bordwell menar följaktligen att tendenserna inom postklassisk film gärna uppmärksammar sin egen filmteoretiska medvetenhet, att postklassisk film tenderar att uppvisa en praktisk och teoretisk färdighet i relationen till sitt eget medium.<sup>240</sup> Man kan även säga att postklassisk film inbringar en större självmedvetenhet tillika självreflexivitet då filmnarrativen uppvisar en strävan efter att utforska och kommunicera utanför sitt eget berättande snarare än att hålla sig innanför klassicismens strikta ramar.<sup>241</sup> Ytterligare en egenskap som särskiljer den postklassiska filmen från det klassiska förhållningssättet ter sig i hur filmnarrativets självmedvetenhet också återspeglas genom sitt sätt att manipulera den narrativa processen utifrån estetiska stilmedel.<sup>242</sup> Till skillnad från klassisk Hollywoodfilm kännetecknas den postklassiska Hollywoodfilmen av en mer artistisk uttrycksfullhet, auteuren tar sig i det här sammanhanget en större frihet att blanda gammalt och nytt.<sup>243</sup> Bordwell hävdar likaså att arvet från klassicismen alltigenom kommer att genljuda inom postklassicismen, att kontinuiteten mellan då och nu fortfarande är intakt och att narratologiska referenser till klassicismen ideligen framkommer inom den postklassiska Hollywoodfilmen.<sup>244</sup> De riktlinjer som anlades och utkristalliserades inom det klassiska filmberättandet mellan 1910 och 1960

---

<sup>237</sup> M. Keith Booker, *Postmodern Hollywood: What's New in Film and Why It Makes Us Feel So Strange* (Westport, Connecticut, London: Praeger Publishers, 2007), s. 3.

<sup>238</sup> Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, s. 59.

<sup>239</sup> Kristin Thompson, *Storytelling in Film and Television* (Cambridge, Massachusetts, London, England: Harvard University Press, 2003), s. 82.

<sup>240</sup> Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, s. 7.

<sup>241</sup> Eleftheria Thanouli, *Post-Classical Cinema: An International Poetics of Film Narration* (London, New York: Wallflower Press, 2009), s. 139.

<sup>242</sup> Ibid., s. 141.

<sup>243</sup> King, *New Hollywood Cinema*, s. 86.

<sup>244</sup> Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, s. 35.

kan, enligt Bordwell, fortfarande ses befinna sig i en utvecklingsfas som aldrig riktigt upphör utan snarare kommer att modifiera nya former av berättarstrukturer.<sup>245</sup>

Filmhistorikerna Thomas Elsaesser och Warren Buckland påpekar däremot att den postklassiska Hollywoodfilmen varken brutit förhållandet med det klassiska, men heller inte bidragit med något som kan kännetecknas vara unikt eller helt nytt.<sup>246</sup> Elsaesser och Buckland syftar till att postklassisk Hollywoodfilm istället utmärks av ett överflöd av klassicism som vältrar sig i sin egen självgodhet, vilket tillåter åskådaren att delta i ett reflexivt filmnarrativ som är öppet för olika tolkningar.<sup>247</sup> Utifrån ett sådant perspektiv innebär ett postklassiskt filmberättande endast en naturlig modifiering av den klassiska mallen. Kristin Thompson påpekar följaktligen att den mest omtalade definitionen av postklassicismen inbegriper en fragmentering av publiken, att postklassisk film kännetecknas av sin egenskap att splittra publiken i vilt skilda grupper.<sup>248</sup> Men Thompson understryker däremot, likaså Bordwell, att den klassiska strukturen och det paradigm strukturen förvaltar inte ter sig särskilt påverkad av de postklassiska influenserna. Anledningen härtill beror enligt Thompson på att den grundläggande produktionsprocessen inom Hollywoodfilmen varit oförändrad sedan sin begynnelse.<sup>249</sup> Enligt Thompson har principerna inom klassiskt filmberättande alltid funnits i bakgrunden av det postklassiska, där klassicismen alltigenom blomstrat inom den fragmenterade publik som bevittnat födseln av den postklassiska Hollywoodfilmen.<sup>250</sup>

Med utgångspunkt i Thompsons resonemang om att det klassiska hollywoodberättandet utifrån flera aspekter överlevt framfarten av den postklassiska filmen vill Geoff King, med förankring i high concept, särskilja mellan narrativ och spektakel. Här menar King att den nya grenen på det träd som utgör postklassisk Hollywoodfilm gett upphov till en ny problematik, att spektaklet fått företräde framför narrativet.<sup>251</sup> King hävdar att narrativet är centralt inom den postklassiska filmkontexten, men spektaklet har medfört att narrativets kapaciteter expanderat i proportioner.<sup>252</sup> King anser att man inte kan urskilja ett distinkt skifte mellan klassiskt och postklassisk filmberättande, men att den tätare integreringen av spektaklet i narrativet blivit alltmer framträdande under den postklassiska perioden, vilket gett upphov till nya narrativa strukturer.<sup>253</sup> Jämfört med relationen mellan narrativ och spektakel under den klassiska filmperioden har anspråket på spektakel ökat dramatiskt under den postklassiska eran, att spektaklet numera blivit normaliserat i den narrativa strukturen.<sup>254</sup> King

---

<sup>245</sup> Thanouli, *Post-Classical Cinema*, s. 184.

<sup>246</sup> Thomas Elsaesser och Warren Buckland, *Studying Contemporary American Film* (London: Arnold, Hodder Headline Group, 2002), s. 78.

<sup>247</sup> *Ibid.*, s. 78.

<sup>248</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 344-345.

<sup>249</sup> *Ibid.*, s. 346.

<sup>250</sup> *Ibid.*, s. 346-347.

<sup>251</sup> King, *New Hollywood Cinema*, s. 179.

<sup>252</sup> *Ibid.*, s. 180.

<sup>253</sup> *Ibid.*, s. 184.

<sup>254</sup> *Ibid.*, s. 185.

exemplifierar hur narrativen inom den klassiska filmperioden närmast uppvisar en passivitet mot de segment i narrativet som genererar spektaklet, medan samtida filmnarrativ uppvisar en principfast följdriktighet där narrativet och spektaklet är mer integrerat med varandra.<sup>255</sup> Enkelt sammanfattat betyder det att filmnarrativen inom high concept vill behålla samma linjära och kontinuerliga princip som den klassiska strukturen tillhandahåller, men på villkoret att strukturen implementeras utifrån jämna intervaller av plot points. Spektaklet och narrativet tvingas därför söka efter en gemensam balans. Geoff King nämner aldrig begreppet whammo chart i sin egen analys, men den kartläggning King genomfört ter sig överlag vara synonymt med begreppets inverkan på det postklassiska filmnarrativet. Den postklassiska filmkontexten kan av den anledningen ses utgöra en näringsrik grogrund åt de frikostiga tendenser som sedermera inspirerade idén bakom Syd Fields whammo chart. Sett utifrån den aspekten manifesterar Fields narrativa schema inte bara ett alternativt paradigm på hur man förmedlar ett reproduktivt filmnarrativ, schemat kan även ses manifestera en pik inom topografin i utvecklingen av det postklassiska filmberättandet. Att whamos, eller plot points, sedermera kan inneha vilken grad och omfattning som helst i berättandet kan också ses utgöra en raffinering av det postklassiska arvet som återfinns inom ramen av det klassiska Hollywoodnarrativet.

### 3.4 Syd Field och arvet från Aristoteles paradigm om de tre akterna

Aristoteles framhåller med att treaktsstrukturen utgör den totala helheten av det han anser vara ”det enda rätta”, närmare bestämt ett berättarparadigm som innefattar en början, en mittpunkt och ett uttryckligt slut.<sup>256</sup> Makrostrukturen av narrativets episoder, vilket består av tre akter, utgör enligt Aristoteles därmed det totala fundamentet i sättet att förmedla epik.<sup>257</sup> Boken *Screenplay* av Syd Field har under den postklassiska filmperioden betraktats som en helig text tillika handledare åt en generation manusförfattare där Aristoteles modell förvaltats, Fields kompendium har även ansetts vitalisera principen kring tre distinkta akter i filmberättandet.<sup>258</sup> Syd Field, likaså Aristoteles, omfamnar idealet om att narrativets sammansättning, i sin helhet, därför bör utgå från en grundläggande princip bestående av tre fristående akter.<sup>259</sup> Helhetsstrukturen om tre akter som Aristoteles instiftade översätter Field således till tre separata faser vilket han benämner för *setup*, *confrontation* och *resolution*, en treenighet som enligt Field utgör ett sammanfattande paradigm över hur ett filmnarrativ bör se ut.<sup>260</sup> Filmnarrativet ska utifrån denna makrostruktur transporteras i en linjär progression genom faserna *setup*, *confrontation* och *resolution*. Paradigmet utgör således det Field betecknar för *structure*, vilket innefattar det totala ramverket åt det som David Bordwell benämner för plot

---

<sup>255</sup> Ibid., s. 186-188.

<sup>256</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 29.

<sup>257</sup> Ibid. s. 25.

<sup>258</sup> Bordwell, *Poetics of Cinema*, s. 105.

<sup>259</sup> Field, *Screenplay*, s. 3.

<sup>260</sup> Ibid., s. 9.

structure, det vill säga hur den narrativa strukturen länkar samman den narrativa substansen.<sup>261</sup>

Akt I, det som Field benämner för *setup*, inbegriper följaktligen en etableringsfas av narrativets kontextuella landskap och hur de olika berättarelementen förhåller sig till detta landskap. Här poängterar Field ytterligare en väsentlig treenighet. De första tio minuterna i narrativet måste följaktligen etablera *vem* protagonisten är, *vad* den dramatiska premissen handlar om och vilka *omständigheter* som inverkar på premissen likaså protagonisten.<sup>262</sup> Inom *setup* etableras således narrativets dramatiska utgångspunkt, vilket inkluderar ett linjärt berättande bestående av en eller flera protagonister och sidokaraktärer samt plats- och miljöbeskrivningar.<sup>263</sup> Aristoteles summerade emellertid narrativets etablerande element med upp till sex olika enheter. Enligt den äldre modell som Aristoteles förespråkade bestod berättarelementen av *intrigen, karaktärerna, språket, tankarna, scenerierna* och *sången*.<sup>264</sup> Även om Aristoteles kategorisering och benämning ter sig antik har de sex nämnda elementen aldrig försvunnit utan snarare konvergerat med varandra inuti det moderna filmnarrativet.

Efterföljande segment, akt II, ter sig enligt Fields perspektiv utgöra en lång men händelserik transportsträcka. Akt II, *confrontation*, innefattar därför en solid enhet av dramaturgi där protagonisten konfronterar flera prövningar och som resultat uppfyller ett eller flera mål.<sup>265</sup> Här poängterar Field att protagonisten måste utsättas för en konstant kedja av motgångar i syfte att bibehålla ett momentum i berättandet, därför betonar Field etableringen av tre avgörande plot points vid varje enskild övergång mellan de tre akterna.<sup>266</sup> Utifrån Aristoteles synsätt utgör mellanakten narrativets huvudsakliga essens, resten anser Aristoteles enbart bestå av sammanhängande episoder med uppgift att antingen underblåsa eller kyla ner mellanakten.<sup>267</sup> *Confrontation* kan därför sägas underblåsa likaså bibehålla den dramaturgiska konflikten i berättandet jämfört med den inledande och avslutande akten. Field menar härmed att det är inom akt II som narrativets samtliga element verkligen får tillfälle att arbeta mot varandra.<sup>268</sup> Det sista segmentet i paradigmet, akt III, ska i samspråk med Field fungera som ett upplösande tillstånd av stora dramatiska proportioner, därmed betecknar Field den tredje och sista akten för *resolution*.<sup>269</sup> Akt III ska inte utgöra ett abrupt slut på berättandet, den avslutande akten bör istället upplösa narrativets samtliga problem genom att besvara narrativets huvudsakliga frågeställningar i syfte att befria protagonisten från sina problem. Principen lyder att ingenting får lämnas obesvarat efter den tredje akten. Samtliga premisser,

---

<sup>261</sup> Ibid., s. 60.

<sup>262</sup> Ibid., s. 71-72.

<sup>263</sup> Ibid., s. 10.

<sup>264</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 23.

<sup>265</sup> Field, *Screenplay*, s. 11.

<sup>266</sup> Ibid., s. 164.

<sup>267</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 61.

<sup>268</sup> Field, *Screenplay*, s. 158-159.

<sup>269</sup> Ibid., s. 12.

situationer och karaktärer som etablerats i narrativets inledning och under narrativets gång ska härmed slutas likt en cirkel.<sup>270</sup>

Utifrån sitt paradigm om tre akter betonar Syd Field att varje akt konsekvent bör avrundas med en plot point, det vill säga en väntande och avgörande vändpunkt som skjutsar iväg narrativet i en ny riktning.<sup>271</sup> Fields konstaterande rimmar alltigenom på Aristoteles ursprungliga grundsatser angående narrativets betydelsefulla vändpunkter. Aristoteles bedömde att en vändpunkt skulle infinna sig vid brytpunkten mellan akt I och akt II, vilket sedermera skulle motivera mellanakten att ledas mot en avslutande vändpunkt utifrån brytpunkten mellan akt II och akt III, vilket därifrån skulle leda narrativet mot slutet.<sup>272</sup> Vändpunkterna upprätthåller följaktligen hela narrativet med två bestämda markeringar utefter de tre akterna. Utefter Aristoteles princip innehar vändpunkterna således en värdefull betydelse i förenlighet till narrativets integritet eftersom vändpunkterna skapar ett sammanhållande mönster av överraskningsmoment som omsluter narrativet likt en underliggande puls som narrativet inte klarar sig utan.<sup>273</sup> En plot point, eller en vändpunkt som Aristoteles uttrycker det, utgör således en bärande dramaturgisk princip som med utgångspunkt i en början, en mitt och ett slut fullbordar den harmoniska organism som i egenskap av sin kropp kan gestalta en stabil och underhållande berättelse.<sup>274</sup>

Tragedi och epos ansåg Aristoteles vara två helt olika företeelser men att de i grunden var lika beroende av varandra. Eposet tolkade Aristoteles därför likt ett storskaligt berättande som var riktat till den intellektuelle och kultiverade betraktaren, tragedin ansåg han däremot vara ämnad åt den mindre kultiverade publiken beskådandes den avskilda teaterscenen.<sup>275</sup> Tragedin representerade enligt Aristoteles kampen mellan livet och döden, lyckan och lidandet.<sup>276</sup> Eposet representerade i sin motsats en kronologisk obestämdhet där ett flertal karaktärer tillsammans förmedlade narrativet utefter en historisk och storslagen kontext.<sup>277</sup> Tack vare sin generösa längd föreföll den episka hjältedikten inför Aristoteles därför vara mer lämpad för artistiska uttryck av spektakulär art. Den moderna Hollywoodfilmen kan därav ses vara en kondensation av det klassiska eposet, av den anledningen översatte Field Hollywoodfilmens speltid till två timmar där varje sida i manuset approximativt företrädde en minut av spelfilm.<sup>278</sup> Den inledande akten anser Field således motsvara cirka trettio sidor i manuset, den efterföljande mellanakten utgörs av sextio sidor och den avslutande akten motsvarar i likhet med inledningen cirka trettio sidor.<sup>279</sup> Inom den här begränsade strukturen ska det, i

---

<sup>270</sup> Ibid., s. 67.

<sup>271</sup> Ibid., s. 114-115.

<sup>272</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 61.

<sup>273</sup> Ibid., s. 37.

<sup>274</sup> Ibid., s. 83.

<sup>275</sup> Ibid., s. 103.

<sup>276</sup> Ibid., s. 25.

<sup>277</sup> Ibid., s. 21, 63.

<sup>278</sup> Field, *Screenplay*, s. 12.

<sup>279</sup> Ibid., s. 157.

analogi med Field, etableras ett narrativ bestående av en premiss, en protagonist och en kontext där narrativet ska förmedlas linjärt mot en upplösning. Här understryker Aristoteles med påpekan det om att berättarkonsten, oavsett tragisk eller episk, bör förhålla sig till en begränsad berättarram eftersom en koncentrerad berättelse ter sig mer tillfredställande än den utspädda.<sup>280</sup>

### 3.5 Kristin Thompsons perspektiv på fyra akter - *Terminator 2*

Vad utgör grundpremissen för ett klassiskt Hollywoodberättande i detalj? Återigen kan man blicka mot den redogörelse Aristoteles framlade beträffande den episka berättelsen, vilket rimmar ganska likvärdigt med de skildringar som mäklas genom det moderna Hollywoodnarrativet. Aristoteles ansåg att den episka konfigurationen var synonymt med ett narrativ vars substans kunde expandera i stora dimensioner, att flera berättelser kunde löpa parallellt med varandra och i sin synes uppvisa en spektakulär form och förmåga till att trollebinda åskådaren.<sup>281</sup> Thompson framhåller med att narrativet i en Hollywoodfilm, i samspråk med Aristoteles, likaså bör bestå av en kedja av händelser som är lättbegriplig för åskådaren och att berättandet bör vidröra ett brett spektrum av känslor.<sup>282</sup> Hollywoodfilmen karaktäriseras även av en driven protagonist som utan svårigheter faller in i berättandet och som följd motiveras av det orsakssammanhang som uppstår i narrativet.<sup>283</sup> Berättandet bör sålunda underbyggas utefter ett konstant samband mellan orsak och verkan. Ett filmnarrativ som härrör från exempelvis Art Cinema, till skillnad från narrativet i en Hollywoodfilm, skiljer sig av den anledningen att Hollywoodnarrativet ter sig mer linjärt och kontinuerligt. Hollywoodfilmen föreskriver därför ett enhetligt berättande, det vill säga ett narrativ som inte lämnar några detaljer i handlingen obesvarade, epilogen på filmen bör därför vara summerande och tillfredsställande i relation till det narrativ som förmedlats.<sup>284</sup> Thompson poängterar också svårigheten med att vidmakthålla de narrativa element som är utmärkande för det typiska Hollywoodberättandet. Om ett filmnarrativ ska kunna uppvisa och leverera klarhet och enhetlighet fordras det också att narrativets samtliga element förs samman vid rätt tidpunkt och i rätt ordning.<sup>285</sup> När en sådan konvergens inte infaller, förutsatt att någon detalj av misstag lämnats utanför berättandet, lutar Hollywoodnarrativet mer åt den episodiska berättarstruktur som är mer förenlig med Art Cinema.

Huvudprotagonisten utgör som regel alltid medelpunkten i Hollywoodnarrativet där hjältens drivkraft även motiverar narrativets framryckning.<sup>286</sup> Aristoteles poängterade däremot att intrigen alltid bör placera protagonisten likt en sekundär agent i narrativet, vilket förläner en särprägel mellan det klassiska episka berättandet och den klassiska Hollywoodfilmen.<sup>287</sup>

---

<sup>280</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 103.

<sup>281</sup> Field, *Screenplay*, s. 87.

<sup>282</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 10.

<sup>283</sup> *Ibid.*, s. 45.

<sup>284</sup> *Ibid.*, s. 12.

<sup>285</sup> *Ibid.*, s. 12-13.

<sup>286</sup> *Ibid.*, s. 14.

<sup>287</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 27.



Karaktärsegenskaper såsom godhet, anständighet, ett jordnära förhållningssätt och ett icke-inkonsekvent beteende kan enligt de riktlinjer Aristoteles utpekade ses utgöra mallen för en protagonist inom det klassiska Hollywoodberättandet.<sup>288</sup> Sådana karaktärsegenskaper utmanades och omdefinierades emellertid under den postklassiska filmperioden. Enligt den klassiska mallen orienterar sig protagonisten således utefter ett eller flera mål genom ett aktivt deltagande i händelseutvecklingen, vilket förmår narrativet att utveckla parallella berättelser som sedan förenas utifrån protagonistens avsikter och handlingar.<sup>289</sup> Ett annat element som kännetecknar det klassiska Hollywoodnarrativet består av ett överflöd av etableringar, vilket bland annat utgörs av centrala tidsfrister och mål samt protagonistens likaså sidokaraktärernas olika beskafligheter.<sup>290</sup> Det narrativa axiom som Hollywoodfilmen i sin helhet är konstruerad utefter inbegriper således ett lättöverskådligt och lättbegripligt mönster av händelser och vändpunkter som ska leda till ett tillfredställande slut utan frågor. Om man ska tolka David Bordwells grundsatsen angående det klassiska filmberättandet uppfylls utifrån hans perspektiv behovet av harmoni, proportion och ordning.

Vad utmärker då ett filmnarrativ bestående av fyra akter jämfört med Fields vördade treaktsmodell? Genom att indela narrativet i tre separata akter underlättar man inte bara orienteringen för åskådaren, det skapar likaså gynnsammare förutsättningar åt manusförfattaren att strukturera och disponera olika berättarelement, däribland narrativets plot points.<sup>291</sup> Narrativets tre akter kan av den anledningen ses bidra med ett avvägt och sammanhållet likväl övergripande perspektiv på berättandet som kan likställas med den makrostruktur Aristoteles eftersökte. Kristin Thompson anspelar i sammanhanget på Syd Fields alltigenom berömda treenighet där narrativet är fördelat enligt en halv och två fjärdedels akter, vilket utgjort en form av berättarstandard som med tiden blivit en vedertagen modell inom den amerikanska filmindustrin.<sup>292</sup> Men Thompson håller inte med om att treaktsstrukturen praktiseras i sådan grad som ryktet vill utmåla, att filmnarrativ därför ter sig vara mer flexibla när det gäller etableringen av plot points än vad Fields standardmodell vill rekommendera. Vad som är utmärkande för den struktur Field förordar grundar sig i att mellanakten, akt II, förefaller vara mycket längre än den inledande och avslutande akten. Här ifrågasätter Thompson det som tycks vara treaktsstrukturens svagaste länk och främsta problem, nämligen vad som egentligen försiggår i den mellersta akten.<sup>293</sup> Att kunna upprätthålla ett kontinuerligt och relevant berättande utan dalande transportsträckor genom akt II tycks ideligen utgöra en mycket svår utmaning. Vad som är utmärkande i Thompsons tes grundar sig sedermera i att hon söker efter en brytpunkt i centrum av narrativets mellanakt, en distinkt skiljelinje som hon benämner för *central turning point*.<sup>294</sup> Syd Field är inte lika

---

<sup>288</sup> Ibid., s. 51.

<sup>289</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood* s. 14-15.

<sup>290</sup> Ibid., s. 16.

<sup>291</sup> Ibid., s. 22.

<sup>292</sup> Ibid., s. 22-23.

<sup>293</sup> Ibid., s. 25-26.

<sup>294</sup> Ibid., s. 31.

konkret i det här avseendet då Field mer understryker behovet av plot points vid akternas mötande trösklar. Thompson vill hellre påvisa en central vändpunkt som delar upp akt II i två separata delar, vilket som resultat utmynnar i fyra distinkta akter.

Thompson menar att Fields grundläggande princip om tre akter låser fast narrativet i ett bestämt mönster där akt II hela tiden blir lidande. Manusförfattare har därför under lång tid tolkat mellanakten som ett tämligen utmanande problem. Till skillnad från den tes om tre akter Syd Field förhåller sig till, vill Thompson hellre urskilja fyra akter där varje enskild akt definieras av en *major turning point*, det vill säga en betydande vändpunkt som anses vara avgörande för narrativets progression.<sup>295</sup> I analogi med Thompsons tankesätt skulle ett sådant filmnarrativ bestå av en inledande akt, *setup*, följt av akt II, *complicating action*, som därefter återföljs av akt III, *development* och som slutligen avrundas med akt IIII, *climax*. Beträffande den här modellen inleds narrativet således med en introducerande premiss, *setup*, där en överenskommelse uppstår mellan protagonisten och åskådaren gällandes protagonistens mål och förutsättningar, vilket åtföljs av ett andra segment, *complicating action*, där premissen utvecklas och därefter övergår i en mer komplicerad form.<sup>296</sup> Inom akt II har narrativet följaktligen tagit en ny och oväntad riktning utifrån den premiss som etablerades i den första akten. Protagonisten kommer hädanefter, inom segmentet *complicating action*, att konfronteras med nya problem varvid protagonisten inom Hollywoodnarrativet vanligtvis tvingas kompromissa.

Utvecklingssegmentet, *development*, som inträder i akt III, behandlar och utvecklar sedermera den information narrativet behöver för att driva och föranleda protagonisten och handlingen fram till upplösningen, vilket utgörs av narrativets *climax*.<sup>297</sup> Utifrån Thompsons modell är *development* därmed synonymt med stommen i narrativet, inom det här segmentet är protagonisten dessutom som mest aktiv. Akt III fungerar enligt Thompsons modell därför som en successivt upplösande fas där all information som introducerats i narrativets premiss samlas upp och avverkas systematiskt, vilket ledsagar protagonisten mot en slutgiltig tillika intensiv upplösning av narrativet i akt IIII, *climax*.<sup>298</sup> Ytterligare en detalj som separerar Thompsons modell från den struktur Field föreskriver innefattar både definitionen och etableringen av plot points, eller *turning points* som Thompson hellre kallar dem.<sup>299</sup> Thompson dementerar Fields principer om att varje akt bör avrundas med en betydande turning point. Enligt Thompson kan en turning point etableras i princip när som helst och pågå under en relativt lång period vilket konsekvent skulle kunna påverka narrativet på flera nivåer.<sup>300</sup> Turning points fyller i samspråk Thompson således en mer komplicerad funktion än vad Field i grunden hävdar eftersom Thompson hellre vill anknyta vändpunkterna till de

---

<sup>295</sup> Ibid., s. 27.

<sup>296</sup> Ibid., s. 28.

<sup>297</sup> Ibid., s. 28.

<sup>298</sup> Ibid., s. 29.

<sup>299</sup> Ibid., s. 40.

<sup>300</sup> Ibid., s. 30.

handlingar och beslut som protagonisten framkallar genom narrativets progression.<sup>301</sup> Utifrån Thompsons perspektiv behöver en turning point heller inte definieras utifrån dramatiska moment i narrativet, turning points kan likaså utgöras av mindre men likaså avgörande vändpunkter som bäddar för nästkommande akt.<sup>302</sup> Beträffande den struktur av fyra akter som Thompson förespråkar, vidhåller David Bordwell, till skillnad från Thompson, att hennes flödesschema visserligen underlättar distinktionen mellan det klassiska och postklassiska filmnarrativet, men att den allmänna betraktaren inte lär märka någon skillnad.<sup>303</sup> Här understryker Bordwell den tradition tillika mirakelprincip som i slutändan tycks regera inom samtliga aspekter i sättet att tolka ett filmnarrativ, närmare bestämt att narrativet, trots alla sina tekniska passager genom olika produktionssteg alltid tycks fördelas på ett balanserat sätt.<sup>304</sup> Thompsons grundsats om fyra akter ter sig därför följa en mer harmonisk logik där varje enskild akt upprätthåller ett självständigt ansvar tillika balans inom den totala makrostrukturen.

Ifall man återkommer till den problematiska mellanakten, det som enligt Fields fastställda norm benämns för akt II, återfinns ett filmexempel där differensen mellan Kristin Thompsons och Syd Fields olika teser materialiseras. Filmen *Terminator 2: Judgement Day* (James Cameron, USA/Frankrike, 1991) anser Kristin Thompson följaktligen manifesteras ett klassiskt föredöme över hur man på ett maximalt sätt kan utnyttja och fördela turning points mellan narrativets akter och samtidigt lyckas med att behålla narrativets integritet utan att riskera att falla ner i långvariga transportsträckor.<sup>305</sup> Syd Field hävdar följaktligen att *Terminator 2* förhåller sig till tre akter medan Thompson prompt insisterar på fyra.<sup>306</sup> Vad som utgör den primära orsaken bakom meningsskiljaktigheterna grundar sig i att det i narrativets mellersta del uppstår en form av andrum, vilket kan liknas vid en lugnare passage i berättandet som inte genereras eller påverkas av filmens jaktscener. Här tar spektaklet och actionscenerna en paus i takt med att antagonisten T-1000 är frånvarande. Med utgångspunkt i Fields egen analys av narrativet till *Terminator 2* hävdar Thompson att Field tolkar mellanakten likt ett händelsefattigt segment utan turning points, att akt II endast blir synonymt med en uppladdande återhämtningsfas innan narrativets avslutande del.<sup>307</sup> Field beskriver därför mellanakten som en statisk och lågmäld transportsträcka ute i öknen där protagonisterna Sarah, John och Terminatorn T-101 laddar om både fysiskt och mentalt inför upplösningen.<sup>308</sup> Alltefter vad Field analyserat, ter sig mellanakten bara inbegripa ett långsamt skede där man främst strävar efter att stärka det emotionella bandet mellan de tre protagonisterna. I det här

---

<sup>301</sup> Ibid., s. 27.

<sup>302</sup> Ibid., s. 33.

<sup>303</sup> Bordwell, *Poetics of Cinema*, s. 109.

<sup>304</sup> Ibid., s. 109.

<sup>305</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 42.

<sup>306</sup> Ibid., s. 42.

<sup>307</sup> Ibid., s. 41.

<sup>308</sup> Syd Field, *Four Screenplays: Studies in the American Screenwriting* (New York: Dell Publishing, 1994), s. 132-134.

sammanhanget menar Thompson istället att det uppstår ett gyllene tillfälle att genom den narrativa strukturen etablera avgörande information. Till skillnad från Fields konklusion, vidhåller Thompson att den stillsamma mellanakten i *Terminator 2* snarare underbygger och bereder vägen för resten av narrativet genom att etablera information som modifierar och fördjupar narrativets topografi. Drömsekvensen om världens undergång som Sarah Connor upplever utgör inom akt II ett substitut för narrativets övriga actionsscener, mellanaktens turning point skildras således utifrån mardrömsekvensen och den emotionella respons samt det åtagande Sarah anförtror sig åt genom drömmens budskap.<sup>309</sup> Som kontrast mot actionsscenerna berikas åskådaren här istället med information som är vital för resten av narrativets progression. Det är informationsutbytet sinsemellan protagonisterna och åskådaren som i kombination med Sarahs mardröm på så vis utgör en avgörande turning point i mellanakten.<sup>310</sup> Till skillnad från Field hävdar Thompson således att mellanakten är allt annat än en stillsam transportsträcka.

Om man i ett sådant läge skulle åkalla de principer whammo chart föreskriver så borde akt II nödvändigtvis inte bli särskilt långdragen. Drömsekvensen som Sarah upplever görs behörig enligt de regler whammo chart föreskriver, det vill säga att drömsekvensen i egenskap av sin intensitet fungerar som en plot point vilket bidrar med en eskalering av narrativets progression. Men det ömsesidiga dialogutbytet mellan John och Terminatorn kan likaså kvalificera sig inom schemats konventioner eftersom lärandeprocessen mellan John och Terminatorn i grund och botten är en lika oväntad och progressiv företeelse i narrativet som Sarahs mardröm. Oavsett vilken genre narrativet tar del av, så ter sig whammo chart vara anpassbart till i princip alla former av berättarstrukturer likaså nivåer i berättandet eftersom schemat i grunden bidrar med ett momentum tillika en stringent strukturering av narrativets topografi. I takt med att schemat fördelar plot points med jämna intervaller fråntar man även den tyngd tillika det ansvar som vilar på akt II. Trecksstrukturen skulle, utifrån den aspekten, inte vara lika beroende av de traditionella principer som aktindelningen föreskriver. Akterna bibehåller således sitt syfte som en övergripande makrostruktur men whammo chart balanserar upp narrativets substans parallellt med att schemat reparerar de svagaste passagera i narrativet. Whammo chart kan i ett sådant sammanhang liknas vid ett lim som håller ihop narrativets sammansättande element, där schemat under processen slätar ut de distinkta skiljelinjer som akternas markerade vändpunkter vanligtvis upprättar. Ett sådant tillvägagångssätt är i praktiken möjligt med hänsyn till att Syd Field inte förankrat schemat i ett specifikt genreområde, whammo chart skulle i princip kunna befrämja och ventilera vilket narrativ som helt oavsett genre.<sup>311</sup>

---

<sup>309</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 372.

<sup>310</sup> Ibid., s. 41-42.

<sup>311</sup> Field, *Going to the Movies*, s. 152.

### 3.6 Robert McKees perspektiv på fem akter - *Aliens*

Till skillnad från Syd Field och Kristin Thompson vill Robert McKee väga in ytterligare ett berättarelement i narrativets design, ett element han kallar för *the inciting incident*. McKee avviker från Thompson och förespråkar istället ett paradigm balanserat utefter fem stycken bärande element vilket innefattar *inciting incident*, *progressive complications*, *crisis*, *climax* och *resolution*.<sup>312</sup> Utifrån sitt perspektiv använder McKee därmed treaktsstrukturen som en modifierad ansatspunkt men hävdar samtidigt att de fem berättarelementen är flexibla gällandes sin längd, elementens anspråk på narrativet kan därför skilja sig i storlek beroende på hur långt narrativet är. Liksom Field och Thompson utgår även McKee från ett filmnarrativ där speltiden förhåller sig till cirka 120 minuter. Utefter McKees paradigm ska således akt I omfatta cirka tio minuter, akt II bör innefatta cirka 30 minuter, akt III cirka 70 minuter och akt IIII bör inbegripa cirka 20 minuter samt att akt IIII bör omfatta ett avrundande innehåll på cirka två till fem minuter.<sup>313</sup>

Turning points översätter McKee således till fyra olika nyckelbegrepp, dels ska de vara *överraskande*, dels ska de inbringa en *nyfikenhet*, men de ska även rendera en tilltalande *insikt* samt transportera narrativet i en ny *riktning*.<sup>314</sup> Enligt McKee ska turning points inte vara bestämt utplacerade mellan akternas brytpunkter som Fields treaktsmodell föreskriver, utan istället fungera likt en sammanbindande kedja av vändpunkter som löper kontinuerligt genom varje akt, helst ska det förekomma en turning point av större eller mindre betydande grad i varje enskild scen.<sup>315</sup> Narrativet blir utifrån McKees perspektiv således helt beroende av turning points vilket bidrar med en annan form av underliggande intensitet jämfört med det momentum som whammo chart tillhandahåller narrativet. McKee vill i likhet med David Bordwell även bestrida de principer som whammo chart förhåller sig till. Enligt McKee kan man inte konstruera ett narrativ som konsekvent är beroende av plot points med jämna intervaller, han menar att det är ett recept på enformighet.<sup>316</sup> Här ska tilläggas att McKee, i det avseendet, åsyftar narrativ där turning points inte ter sig relativt till händelseutvecklingen, att turning points enbart avancerar narrativet utan att motivera protagonisten. Utifrån McKees perspektiv blir turning points i den mening variabla eftersom McKee anser att turning points genereras utifrån de enskilda scenernas varierande värdeladdningar.<sup>317</sup> I avsikt att förtydliga McKees resonemang utgår jag från science fiction-filmen *Aliens* (James Cameron, USA/Storbritannien, 1986) som typexempel. Narrativet i filmen förkroppsligar i viss mening Robert McKees tankesätt angående ett frekvent bruk av turning points med varierad storlek där upplägget av vändpunkter hindrar narrativet från att tappa momentum, vilket medför att protagonisten hela tiden behåller sin centrala position och inte blir underordnad narrativets strävan efter kinetiska effekter.

---

<sup>312</sup> McKee, *Story*, s. 181.

<sup>313</sup> Ibid., s. 218.

<sup>314</sup> Ibid., s. 234.

<sup>315</sup> Ibid., s. 217.

<sup>316</sup> Ibid., s. 222.

<sup>317</sup> Ibid., s. 225.

Med *inciting incident* syftar Robert McKee på att det bör uppstå en tidig likväl abrupt händelseutveckling i narrativet, ett förlopp som utlöses och omfattas av protagonistens intervention i handlingen.<sup>318</sup> Akt I involverar därmed en etablerande fas tillika ett kort men intensivt händelseförlopp. McKee framhåller dock att en sådan rapid händelseutveckling även kan initieras utifrån två skilda aspekter, planlöst eller medvetet.<sup>319</sup> Protagonisten kan antingen söka upp en komplikation eller slumpmässigt hamna inuti en kontext av försvårande omständigheter, den gemensamma grundregeln lyder att protagonisten kastas in i ett sammanhang där protagonisten måste återställa balansen.<sup>320</sup> I analogi med Thompsons modell om fyra akter skulle *inciting incident* i princip kunna förekomma var som helst inom det segment Thompson benämner för *setup*. Men den grundsats McKee förordar gällande *inciting incident* rimmar mer på Fields treenighet beträffande de centrala faktorer som under de första tio minuterna etablerar narrativets premiss. *Inciting incident* kräver följaktligen en tidig etablering av *vem* det handlar om, *vad* protagonisten har med premissen att göra och mot vilken *bakgrund* det berättas. Inom denna ungefärliga tidsram och bakgrundskontext måste det ske en etablering likaså en progression i narrativet utifrån protagonistens val och handlingar. Vad som är överensstämmande med Fields, Thompsons och McKees teser gällande *inciting incident* innefattar att protagonisten direkt måste gå till handling efter att de tre bärande elementen inom *inciting incident* etablerats.

Med utgångspunkt i *Aliens* placeras protagonisten Ellen Ripley här i ett sammanhang som drastiskt ändrar riktning, vilket därefter placerar henne i en ny och oväntad kontext. I filmens inledning väcks Ellen Ripley ur hypersömn efter att hennes rymdkapsel planlöst drivit omkring i djuprymden i 57 år. Efter uppvaknandet präglas Ripley av mardrömmar från de händelser hon tidigare upplevt, hon bekantas därtill med vetskapen om att hennes dotter har avlidit. I avseendet att bearbeta sin ångest erbjuds Ripley en frivillig konsulttjänst åt ett militärt räddningsuppdrag. Syftet med uppdraget innefattar en undsättning av invånare på en interplanetär koloni som plötsligt brutit kommunikationen med jorden. Premissen syftar på att Ripley måste återvända till den planet och den varelse som hela tiden hemsökt hennes mardrömmar. I det här etableringsexemplet har protagonisten först hamnat i ett oväntat sammanhang. Ripley har först blivit upplöskad i rymden varvid hon därefter fattar ett beslut om att söka upp och konfrontera komplikationen genom att möta sin största rädsla. *Vem, vad* och *bakgrund* har således etablerats. McKee framhåller således att *inciting incident*, rent generellt, bör inträffa ganska omgående efter narrativets inledande fas.<sup>321</sup>

*Progressive complications*, det segment McKee anser utgöra narrativets huvudsakliga transportsträcka blir därmed synonymt med akt II. Här leds protagonisten mot en mer komplicerad händelseutveckling. De val och handlingar protagonisten gör ska härmed

---

<sup>318</sup> Ibid., s. 190-191.

<sup>319</sup> Ibid., s. 198.

<sup>320</sup> Ibid., s. 192.

<sup>321</sup> Ibid., s. 202.

generera ett dialektiskt motstånd i berättandet. McKee understryker således att protagonisten, utifrån *inciting incident*, frambringat en kedja av händelser som föranlett narrativet in i ett sammanhang utan återvändo.<sup>322</sup> Utefter McKees narrativa struktur ska *progressive complications* därför inbegripa ett konfliktbetonat segment, att narrativet inom akt II gradvis mognar utefter en beständig disharmoni vilket involverar de premisser som etablerats i akt I.<sup>323</sup> I syfte att hålla progressionen aktiv måste protagonisten, inom *progressive complications*, ställas mot prövningar som överträffar den inledande premissen.<sup>324</sup> Beträffande *Aliens* har Ripley och den militära insatsstyrkan vid det här laget landat på den till synes öde planeten där de sedermera tagit sig in i kolonins centrala huvudbyggnader. Invånarna i kolonin har påträffats spårlöst försvunna varvid Ripley och insatsstyrkan sedermera avancerar djupare in i kolonikomplexet där de slutligen finner en ensam överlevare, en liten flicka vid namn Newt. I det här segmentet av narrativet ställs Ripley och insatsstyrkan även mot flera mål vilket bland annat innefattar en våldsamt konfrontation mellan soldaterna och utomjordingarna, en incident som reducerar den militära närvaron avsevärt. För att invänta räddning bestämmer Ripley och återstoden av insatsstyrkan, med korpral Hicks som ny ledare, att retirera och barrikadera sig i en avlägsen lokal inuti kolonikomplexet. Undsättningen iscensätts av Bishop, en android som eskorterade räddningsuppdraget från första början. Mot bakgrund av den huvudsakliga händelseutvecklingen har Bishop tagit sig ut ur kolonikomplexet och förflyttat sig mot en extern kommunikationsanläggning. Bishops plan går ut på att kontakta ett militärt moderskepp som befinner sig i omloppsbanan runt planeten för att därifrån kunna fjärrstyra en räddningsfarkost ner till planetens yta som de alla ska kunna evakueras med.

I det här segmentet lämnas det även utrymme åt en omfattande karaktärsutveckling som sedermera ger upphov till en fragmentering bland de överlevande i gruppen. Moderskapet från Ripleys sida förstärks i sin nya relation med Newt samtidigt som ett flyktigt förhållande mellan Ripley och Hicks inleds. Det ges även indikationer på att en bedragare återfinns bland gruppen av överlevare. Inom akt II framträder dessutom information som är fundamental för narrativets fortsatta händelseutveckling, exempelvis att den kärnreaktor som alstrar energi till kolonins atmosfärsprocessor blivit överhettad vilket indikerar på att tiden håller på att ta slut. *Progressive complications* i *Aliens* ter sig därför vara mycket lik den progression och etablering av information som Thompson ansåg utmärka mellanakten i *Terminator 2*. I båda filmexemplen bringar den vanligtvis svåra mellanakten en kombination av flera mindre händelser, dramatiska såväl som lugnare, parallellt med att en profilering tillika fördjupning av narrativets olika karaktärer ges utrymme att växa. *Progressive complications* hävdar McKee därmed utgöra ryggraden i hela narrativet, att svagheter i berättandet oftast kan avslöjas genom att studera hur konflikthanteringen inom akt II hanteras och utvecklas.<sup>325</sup>

---

<sup>322</sup> Ibid., s. 208.

<sup>323</sup> Ibid., s. 210.

<sup>324</sup> Ibid., s. 210.

<sup>325</sup> Ibid., s. 209.

Paradigmets tredje akt består av det stadie McKee benämner för *crisis*, vilket inträder mellan *progressive complications* och *climax*. McKee betonar även med att belägenheten av *crisis* kan variera beroende på hur långvarig nästkommande akt är.<sup>326</sup> Här ställs protagonisten inför ett kritiskt dilemma där valet och utgången kommer att påverka resten av narrativet ända fram till upplösningen. McKee menar att protagonisten, i det här sammanhanget, konfronteras med ett avgörande element i berättandet, ett hinder som måste övervinnas utifrån de beslut protagonisten själv fattar.<sup>327</sup> *Crisis* anrikas sålunda narrativets antagonism och riktar antagonismens fulla krafter mot protagonisten varvid den sanna identiteten hos protagonisten får möjlighet att träda fram.<sup>328</sup> Inom akt III har således en fragmentering av gruppen ägt rum efter att utomjordingarna stormat barrikaderna och decimerat insatsstyrkan. Utanför kolonin på planetens yta har Bishop samtidigt landat evakueringsfarkosten och inväntar order från de övriga. Ripley, Hicks och Newt utgör efter ansättningen de enda överlevarna i gruppen varvid de snabbt bestämmer sig för ta sig ut till Bishop och den nyligen ankomma räddningsfarkosten. Under flykten faller Newt ner i ett ventilationsschakt vilket lämnar Ripley och Hicks ensamma. Utifrån sina starka moderskänslor beväpnar sig Ripley till tänderna då hon bestämmer sig för att på egen hand återvända till kolonikomplexet i syfte att rädda Newt och i närkamp konfrontera sin innersta mardröm.

Efterföljande stadie, *climax*, utgör den fjärde och näst sista akten i McKees paradigm där narrativets inre mening tydligt ska framträda. Här ska substansen i hela narrativet även kunna summeras i en enda avgörande akt.<sup>329</sup> Innehållet inom akt III riktar sig följaktligen till ett känslspektrum, där narrativet måste kunna ta fast mark och därefter samla åskådarens känslor samt införliva ett välbefinnande.<sup>330</sup> McKee betonar därmed att konkreta handlingar, och inte dialog, därför bör definiera *climax*.<sup>331</sup> I den här delen av narrativet möter Ripley, mot bakgrund av den tickande kärnreaktorn, sin djupt begravda ångest genom att ensam bege sig in i en fysisk manifestering av hennes egen mardröm. Efter lokaliseringen och undsättningen av Newt ställs Ripley slutligen ansikte mot ansikte med hennes innersta fruktan. Därefter evakuerar Ripley, Newt, Hicks och Bishop planeten varefter atmosfärsprocessorn exploderar och förintar hela kolonin tillsammans med samtliga utomjordingar. I det här avseendet utnyttjar man något som McKee kallar för *false ending*, det vill säga ett avslut innan den huvudsakliga konklusionen.<sup>332</sup> Väl återkommen till moderskeppet inser Ripley nämligen att en fripassagerare hållit sig gömd inuti evakueringsfarkosten.

Avslutningsvis anser McKee att ett filmnarrativ bör avrundas med ett sista kort segment där karaktärer och viktiga information vävs samman. Akt IIII översätter McKee således till

---

<sup>326</sup> Ibid., s. 306.

<sup>327</sup> Ibid., s. 303.

<sup>328</sup> Ibid., s. 304.

<sup>329</sup> Ibid., s. 312.

<sup>330</sup> Ibid., s. 311.

<sup>331</sup> Ibid., s. 309.

<sup>332</sup> Ibid., s. 224.



*resolution*. Avsikten med upplösningssegmentet skänker narrativet det han kallar för *a slow curtain*, här ska upplevelsen av narrativet stilla sjunka in hos åskådaren genom att man helt enkelt säger farväl till karaktärerna.<sup>333</sup> I epilogen till *Aliens* försätts de överlevande i hypersömn varvid Ripleys och Newts fridsamma ansikten långsamt sjunker in ett drömlandskap. Deras jämställda harmoni indikerar på att de båda befinner sig på en plats för vackrare drömmar. Ripley har därigenom besekrat sina mardrömmar och återvunnit sitt förlorade moderskap där hon återigen befinner sig i samma situation i likhet med filmens inledning. Bruket och etableringen av plot points i narrativet ter sig av den anledningen vara mer frekvent jämfört med det stringenta reglemente whammo chart föreskriver. Varje enskild scen i *Aliens* överensstämmer således mer med den initierande princip av vändpunkter som McKee vidhåller, att plot points ska utgöra ett kontinuerligt momentum i varje enskild scen men att storleken på vändpunkterna måste vara variabla i syfte att undvika en enformig berättarstruktur.<sup>334</sup> Rent generellt återfinns det inget segment i *Aliens* som drygar ut narrativet för sakens skull, det vill säga att narrativet i *Aliens* alltigenom undviker dalande transportsträckor. Narrativets totala substans är därför motiverat i relation till berättandet utan risk för att uppmuntra dalande tendenser eller repetitiva mönster i narrativet. Plot points fungerar utifrån den bemärkelsen mer subtilt vilket renderar en narrativ topografi där karaktärerna inte blir underordnade spektaklet.

## 4. Analys av *All is Lost*

### 4.1 Synopsis

Vår namnlöse protagonist befinner sig ensam i en fritidssegelbåt ute på indiska oceanen. Efter en sovstund vaknar vår protagonist upp av ett skavande ljud. Segelbåten har kolliderat med en kringflytande container. Kollisionen har medfört att ett stort hål rivits upp på skrovets högra sida varvid segelbåten och containern blivit fastkilade i varandra. Havsvattnet som hunnit flöda in i segelbåten genom skadan på skrovet har även ödelagt den elektroniska navigations- och kommunikationsutrustningen. Vår protagonist reparerar sedermera de yttre skadorna på segelbåten, men ett annalkande oväder medför att segelbåten senare förlorar all sin sjöduglighet. Segelbåten förliser och vår protagonist tar sin tillflykt i en gul uppblåsbar livflotte. Med minimal proviant och utan tillgång till rent dricksvatten söker sig vår protagonist till de mest trafikerade sjöfartslederna i oceanen i hopp om att bli upphämtad av ett handelsfartyg. Men allteftersom fartygen oavsiktligt förbiser den gula räddningsflotten avtar gradvis protagonistens chanser för undsättning. Åtta dygn senare, när desperationen är som störst och räddningen ter som mest avlägsen, skriver vår protagonist ett avskedsbrev med de inledande orden *All is Lost*. Den sista natten upptäcker vår protagonist en liten båt i horisonten. Vår protagonist tänder snabbt eld på flotten i hopp om att bli upptäckt. Flotten brinner upp och vår protagonist hoppar i vattnet och sjunker mot djupet. Den lilla båten

---

<sup>333</sup> Ibid., s. 313-314.

<sup>334</sup> Ibid., s. 234.

kommer fram till den brinnande flotten. Vår protagonist upptäcker ljuset från båten och simmar upp till ytan varvid han blir undsatt.

#### **4.2 Analys av *All is Lost* utifrån Syd Fields whammo chart**

I följande analysavsnitt ämnar jag genomföra en närläsning av narrativet i *All is Lost* utefter det reglemente whammo chart föreskriver. Med hänsyn till att filmen är minimalistisk i det avseende att filmen saknar en kontinuerlig dialog kommer omfattningen och storleken på varje wham att variera. Avsikten med följande analys går således ut på att lokalisera whammet och sätta det i relation till det minimalistiska berättandet. Analysen förankrar sig därmed i tidskoder varvid klockslagen indikerar när en plot point förekommer. Eftersom protagonisten aldrig namnges, och dessutom utgör den primära drivkraften i narrativet, använder jag formuleringen ”vår protagonist” i avsikt att mer uttryckligt vägleda beskrivningen av analysen.

**Whammo kl 00.08.32.** För att kunna separera segelbåten från den fastkilade containern förtöjer vår protagonist ett drivankare på den sida av containern som befinner sig närmast vattenytan. Syftet går ut på att låta drivankaret utnyttja havsströmmen och därmed underlätta separationen av containern från det sargade skrovet på segelbåten. Efter att vår protagonist lösgjort segelbåten från containern och begivit sig iväg, fattar han ett nytt beslut om att vända tillbaka mot containern för att återhämta drivankaret. Återigen kolliderar segelbåten med containern, men denna gång under kontrollerade former. Vår man hoppar ombord på containern som nu ligger med svår slagsida. Drivankaret återhämtas och vår protagonist tar sig återigen därifrån. Protagonistens beslut om att återvända till containern utgör därmed ett whammo, eftersom beslutet även skänker en etablering tillika indikation på protagonistens handlingskraftiga natur.

**Whammo kl 00.21.50.** Vår protagonist reparerar skadan på skrovet med hjälp av en provisorisk lösning. Radiokommunikationen tillika navigationsutrustningen har i sviterna efter kollisionen blivit dränkta av saltvatten. Ovanpå segelbåtens däck försöker vår protagonist därmed ansluta kommunikationsradion med hjälp av ett externt batteri i avsikt att uppnå bästa möjliga radiotäckning. Men försöket bringar inget resultat då utrustningen ter sig vara helt ödelagd. Därefter återvänder vår protagonist ner till kabinen för att söka upp en handbok om stjärnnavigation. Väl nere i kabinen börjar kommunikationsradion uppe på däck plötsligt ge respons. Hastigt beger sig vår protagonist upp till radion på ovandäck. Väl framme på däck försöker han kommunicera via radion. Här yttrar likaså protagonisten sin första dialog, frånsett prologen i inledningen. Därefter tystnar radion återigen, den här gången permanent. Narrativets andra whammo sker därför i förbindelse med att vår protagonist uppmärksammar att radion börjat fungera och i det avseendet inbringat ett tillfälligt hopp om undsättning. I samband med att vår protagonist visar sin besvikelse över att elektroniken inte längre är bruklig, leder det honom till att anpassa sig efter mer traditionella navigationsmetoder. I de här scenerna framträder protagonistens drivkraft och vida uppfinningsrikedom att omgående kunna söka sig bortom elektroniska bekvämligheter.

**Whammo kl 00.27.40.** Vår protagonist har insett att jordkabeln uppe på mastens topp fallit ur sin sockel. Med hjälp av ett rep halar han sig långsamt upp mot masttoppen där han återställer jordkabeln. När vår protagonist befinner sig uppe vid masttoppen och blickar ut över horisonten gör sig en förestående storm påmind. Skyndsamt halar han sig ner på däck igen. Det annalkande ovädet stressar protagonisten till att säkra alla lösa föremål i kabinen, han pumpar samtidigt över segelbåtens färskvatten till en extern plastbehållare om båten mot förmodan skulle kantra. Narrativets tredje whammo inträffar i det skeende då vår protagonist uppmärksammar stormen vid horisonten och därefter förbereder sig för att bli ansatt av ovädet.

**Whammo kl 00.40.45.** Under stormens svåra härjningar försöker vår protagonist hålla segelbåten under kontroll. I den höga sjögången bestämmer han sig för att bege sig ut på däck i syfte att arrangera ett stagegel i fören. Men den höga sjögången och intensiva blåsten försvårar arbetet, vilket sedermera leder till att protagonisten återigen söker sig till säkerhet genom att bege sig ner till kabinens trygghet. Väl inne i segelbåten vänds allting plötsligt upp och ner, en stor våg har fått segelbåten att kantra. När segelbåten stabiliserats och återigen hamnat på rätt köl blickar vår protagonist ut genom kabinens fönster där han uppdagar att ytterligare en stor våg är på antågande i mörkret. Han förbereder sig för den ansättande vågen, men ingenting händer. Vår protagonist beger sig därefter åter upp på däck för att kasta i ett drivankare när en överraskande våg hastigt sköljer honom överbord. Kraften från vågen får segelbåten att kantra ännu en gång varvid protagonisten söker sig hänga kvar i relingen under vattnet tills segelbåten stabiliserats. Narrativets fjärde whammo uppstår vid det tillfälle när protagonisten oväntat spolas överbord.

**Whammo kl 00.49.50.** Efter att segelbåten återigen hamnat på rätt köl inser vår protagonist att den våldsamma kantringen orsakat stora skador på segelbåten då masten och bommen brutits av på mitten. Han återvänder därmed ner till den kabinen varvid den kraftiga sjögången medför att han tappar balansen och knockas medvetslös. När han vaknar upp i kabinen har ett nytt hål rivits upp i skrovet. Stormen har ännu inte avtagit och under tiden han varit medvetslös har stora mängder vatten läckt in i segelbåten. Vår protagonist letar därefter fram en inpackad räddningsflotte vilken han lyfter med sig upp på däck. Väl uppe vid aktern på segelbåten förtöjer han räddningsflotten vid relingen. Efteråt kastar han räddningsflotten i havet där den omedelbart löses ut. Vår protagonist väljer således att evakuera segelbåten och spendera resten av den stormiga natten under livflottens kapell. Allteftersom dagen gryr och havet stillat sig vaknar vår protagonist upp från nattens provningar. När han försiktig öppnar kapellets draglås skådar han i det bländande solljuset segelbåtens totala misär. Narrativets femte whammo inträder följaktligen i det ögonblick då han vidgar kapellet och direkt möts av den förödande åsynen av segelbåtens tillstånd.

**Whammo kl 01.00.10.** Vår protagonist återvänder till den ödelagda segelbåten. Kölen på båten befinner sig nu halvvägs under havsytan. Efter att ha begivit sig ner till kabinen står havsvattnet honom nu upp till midjan. Han bestämmer sig således för att permanent överge

segelbåten varvid han plockar med sig de allra nödvändigaste föremålen som konserver, kartor och den plastbehållare med rent dricksvatten vilken han förberedde innan stormen. När provianten och de samtliga tillbehören lastats överbord hoppar han över till räddningsflotten. Plötsligt blir vår protagonist påmind om att han kvarglömt något i segelbåten. Innan avståndet mellan flotten och segelbåten blivit alltför långt beslutar han sig för att åter ta sig tillbaka till segelbåten. Väl nere i kabinen letar vår protagonist fram en stor vit kartonglåda som han bär med sig upp på däck. Därefter går han längre in i kabinen där det finns en spegel. Med hjälp av spegeln tillåts han varsamt plåstra om såret i pannan som uppstod när han slogs medvetlös under stormen natten tidigare. Emellertid brister kölen på segelbåten varvid vår protagonist hastigt tar sig upp på däck och återvänder ner i räddningsflotten. Distansen tilltar långsamt mellan flotten och den sjunkande segelbåten. Vår protagonist släpper motvilligt förtöjningen mellan flotten och segelbåten en sista gång, därefter försvinner segelbåten ner i havet. På drift ensam ute på oceanen bestämmer sig vår protagonist för att öppna den vita kartonglådan han tidigare, innan förlisningen, återhämtade från segelbåten. Inuti den vita kartonglådan återfinns ytterligare en förvaringslåda av trä. Vår protagonist öppnar förvaringslådan varvid han plockar upp en sextant. Narrativets sjätte whammo förekommer i det moment han exponerar innehållet i förvaringslådan. Sextanten kommer därefter fungera som ett avgörande verktyg utefter navigeringen av sjökartan.

**Whammo kl 01.11.03.** Allteftersom flotten driver omkring på oceanen kartlägger vår protagonist, med hjälp av sextanten, den sjöfartsled som enligt sjökartan omger den region av havet han befinner sig i. Vid horisonten upptäcker han dessutom att en ny storm är på antågande. Följande natt ansätts vår protagonist svårt av ovädret, vilket medför att flotten sedermera kantrar. När vår protagonist, efter flera ansträngningar, vänt flotten på rätt köl väljer han att lida ut den stormiga natten under kapellet. Dagen därpå har ovädret bedarrat men lämnat flotten i ett dåligt skick. Efter den turbulenta natten visar det sig även att de hårda vindarna drivit flotten närmare sjöfartsleden på kartan. Samtidigt börjar vår protagonist känna av en svår törst, men de små vattenkonserverna är redan tömda. Han fattar då tag i den stora plastbehållaren, som han tidigare i segelbåten fyllde med färskvatten, och håller en liten mängd vatten i en tom konservburk. Efter den första vattenklunken blir vår protagonist förvånad och orolig över att plastbehållaren innehåller saltvatten. Det uppdragas omgående att locket på plastbehållaren lossnat under nattens oväder, vilket medfört att färskvattnet blandats samman med havsvattnet. Narrativets sjunde whammo inträder då vår protagonist blir medveten om att plastbehållaren innehåller havsvatten istället för färskvatten, en faktor som drastiskt förändrar protagonistens chans till överlevnad. Utifrån sin besvikelse yttrar vår protagonist i det här sammanhanget sin enda svordom.

**Whammo kl 01.19.34.** När frustrationen avtagit hos vår protagonist upptäcker han att det är möjligt att utvinna sötvatten genom kondensering av havsvattnen. Omgående skär han upp ett stort hål i plastbehållaren varvid han därefter täcker över behållaren med en transparent plastpåse. Solen kondenserar därmed havsvattnet i behållaren mot den plastpåse som täcker

behållaren. Inuti behållaren placerar han sedermera en tom konservburk som kondensen kan droppa ner i. Teorin visar sig vara fruktbar, men inbringar endast en marginell volym sötvatten, men en tillräcklig mängd för att överleva. Därefter letar vår protagonist fram ett fisketackel bland livflottens överlevnadsutrustning vilket han sedan kastar i vattnet i hopp om fångst. Vår protagonist ägnar därefter sin uppmärksamhet åt navigeringen, som enligt sextanten och sjökartan, indikerar på att flotten nu befinner sig mitt i en sjöfartsled. Utan något fartyg i sikte förbereder sig vår protagonist på att sova när han plötsligt uppmärksammar ett fartyg i horisonten som satt kurs mot flotten. Narrativets åttonde whammo inträffar när vår protagonist, med överraskande entusiasm, lokaliserar fartyget i horisonten.

**Whammo kl 01.30.01.** Fartyget passerar flotten på nära håll utan att någon ombord uppmärksammar vår protagonist varvid fartyget sedan försvinner mot horisonten. Under den kommande dagen lyckas vår protagonist även meta upp en fisk, men innan fisken halats upp i flotten blir den snabbt uppäten av en stor mängd hajar som börjat observera vår protagonist. Kvällen närmar sig och under den kommande natten väcks vår protagonist av att ytterligare ett fartyg passerar förbi flotten. Vår protagonist skickar upp ett par nödraketer i skyn, men ingen ombord på fartyget svarar. Även detta fartyg fortsätter oberört och försvinner sedermera in i natten. Allteftersom dygnen går inser vår protagonist att den starka havsströmmen successivt börjat förflytta räddningsflotten bort från den trafikerade sjöfartsleden och ut mot öppet hav. Provianten är slut sedan länge och den ringa mängd sötvattnen han lyckats raffinera bringar heller inga krafter längre. Härmed uppgår det för honom om att hoppet över att bli upplockad inte längre är realistiskt. Bland sina föremål i flotten letar han fram en stor glasburk, därefter öppnar han segelbåtens loggbok och börjar författa sitt avskedsbrev. Narrativets nionde whammo sker då vår protagonist intalar för sig själv att det är slut och att han därmed inleder sitt avskedsbrev.

**Whammo kl 01.38.55.** Vår protagonist river ut den skrivna sidan från loggboken och lägger pappret inuti glasburken som han sedan förseglar med ett lock. Efter några tveksamma försök att kasta väg burken släpper han sedermera glasburken i havet. Följande natt vaknar vår protagonist återigen upp av ett avlägset motorljud. Långt bort i mörkret återser han en svag lykta från en mindre båt. I syfte att bringa uppmärksamhet river han ut sidorna från loggboken som han lägger i plastbehållaren varvid han därefter tänder eld på. Det avlägsna ljuset från den lilla båten blir svagare. Vår protagonist bestämmer sig således för att lägga på mer material på elden i hopp om att bli sedd. Elden sprider sig fort vilket medför att hela flotten slutligen övertänds. Vår protagonist hoppar överbord i hopp om att branden från den övertända flotten ska fånga den lilla båtens uppmärksamhet. Då insikten gör sig påmind om att båten inte kommer till undsättning försvinner vår protagonist sakteliga under ytan där han börjar sjunka mot djupet. Lågorna från den brinnande flotten lyser upp djupet under honom samtidigt som en liten båt bryter vågorna på ytan ovanför. Lyktan från båten söker sporadiskt genom djupet då den avlägsna ljusstrimman plötsligt tangerar de slutna ögonen på vår

uppgivna protagonist. Allteftersom havsytan avlägsnar sig riktar han blicken mot ljuset från lyktan. Han fattar beslutet om att simma upp mot ljuset. När han väl närmar sig den lilla båten vid ytan möts han av en utsträckt hand varvid vår protagonist greppar tag i. Narrativets tionde whammo avslutas med att vår protagonist blir undsatt av handen från ytan.

### 4.3 *All is Lost* sett utifrån Thompsons och McKees perspektiv

Analysen har hittills påvisat att Syd Fields whammo chart låter gränserna mellan narrativets akter flyta samman istället för att distinkt skilja dem åt. Relationen mellan fabulan och sujetten blir som resultat mer stringent när whammo chart modellerar den narrativa topografien. Detta sker genom att ständigt hålla protagonisten aktiverad utefter de plot points som schemat metodiskt, om än subtilt, etablerar. Enligt incitamentet gällandes den äldre treaktsstruktur Syd Field förespråkar ska narrativets premiss och protagonist, likaså omständigheter, etableras under narrativets inledande tio minuter. Mycket riktigt följer narrativet i *All is Lost* de riktlinjerna. Plot point vid akt II infinner sig ganska exakt vid den tidpunkt som Field, enligt sitt paradigm, vill förespråka, närmare bestämt 27 minuter in i narrativet. Sett utifrån Fields treaktsstruktur, inträder narrativets första stora vändpunkt då vår protagonist, uppifrån masten på segelbåten, lokaliserar ovädret i horisonten. Akt II inleds följaktligen i det skede då protagonisten blir ansatt av det första ovädret. Därefter, inom loppet av akt II, konfronteras protagonisten med ett stort antal motgångar under ett cirka 52 minuter långt avsnitt, vilket sedermera leder fram till den sista plot point i akt II. Cirka 80 minuter in i narrativet inträder därför den sista stora vändpunkten som därtill inleder akt III, vilket inträffar när det första handelsfartyget missar protagonistens rop på hjälp. Man skulle kunna hävda att narrativet strikt följer principen om tre akter, att de kontinuerliga vändpunkter analysen uppdatat bara är en tillfällighet. Men problemkomplexet gällandes treaktsstrukturen uppkommer då vändpunkterna i narrativet inträder med intervaller som ter sig alltför beräknande för att kunna avvisas som planlösa och sporadiska. Till skillnad från de premisser treaktsstrukturen förelägger, lämnar whammo chart i jämförelse inget utrymme för återhämtning. Paradoxalt nog uppstår det heller inget avsnitt som uppvisar tendenser till transportsträcka. Ett kontinuerligt momentum blir i det avseendet en styrande faktor utifrån sujetten. Akt II ägde en potential att hamna i ett läge som drevs av en planlös och driftig händelseutveckling, men protagonisten ter sig alltför upptagen med att överleva, vilket motiverar intervallerna av vändpunkter. Whammo chart hindrar därmed akt II från att bli en hängmatta.

Utifrån det resultat whammo chart uppdatat i föregående avsnitt, vill jag närmare jämföra narrativet i *All is Lost* utefter de subjekter Kristin Thompson och Robert McKee förordar.

Enligt Thompsons narrativa struktur skulle den etablerande fasen, *setup*, följaktligen inbegripa det segment av narrativet där protagonistens självdisciplin och överlevnadsförmåga etableras. Formen av etablering sker därför utifrån de åtgärder protagonisten utträttar, som exempelvis reparationen av segelbåten samt felsökningen av kommunikationsradion och tillförsikten åt boken om stjärnavigering. I det avseendet motsvarar akt I i *All is Lost*, utefter

Thompsons principer, en inramning av protagonistens karaktär tillika självbevaringsdrift som sedermera kommer att prövas när protagonisten ställs inför de kommande problemen. Den betydande vändpunkten som inträder vid slutet av akt I, det Thompson benämner för *major turning point*, infinner sig således när vår protagonist kommit till insikt om att radiokommunikationen är permanent bruten. Utsikterna för vår protagonist har gradvis decimerats då han härifrån enbart måste förlita sig på sina egna navigeringsförmågor. Följande segment, akt II eller *complicating action*, infinner sig när ovädret bedarrat och därtill lämnat segelbåten obrukbar. Vår protagonist ställs härmed inför ett beslut där han tvingas överge segelbåten och ta sin tillflykt i den gula räddningsflotten. Under evakueringen tvingas protagonisten även fatta snabba beslut över vilka föremål han vill överföra till räddningsflotten innan segelbåten förliser. Narrativets andra major turning point förekommer därmed i det segment av akt II där segelbåten överges och sjunker, varvid protagonisten ställs inför en helt ny situation.

Akt III, *development*, avser narrativets andra huvudakt bredvid *complicating action*. Vår protagonist befinner sig härmed under svåra omständigheter där livsavgörande beslut regelbundet måste fattas utifrån de premisser som tidigare etablerats. Sjökartan och sextanten hjälper honom förvisso att navigera mot sjöfartslederna, men i efterdyningarna av ett nytt oväder uppdagas det att sötvattnet i plastbehållaren läckt ut i havet. Efter en funktionell, ändock marginell lösning på vattenbristen, lokaliserar vår protagonist det första fartyget i horisonten. Men allteftersom de passerande fartygen oavsiktligt förbiser flotten, fattar vår protagonist ett näst sista avgörande beslut genom att skriva ett avskedsbrev. Protagonistens uppgivenhet markerar därmed en definitiv vändpunkt som avslutar akt III, vilket leder narrativet fram till upplösningen. *Climax* inträder i det skede då vår protagonist uppmärksammat lyktan från den lilla båten i horisonten. Major turning point infaller då han bestämmer sig att förbruka sin sista chans för undsättning genom att antända hela livflotten. Eftersom protagonisten gett upp hoppet och därmed inte har några mål kvar att sträva efter, överlämnas den annars kritiska nivån som kännetecknar climax i åskådarens händer att tolka. Den centrala vändpunkten i narrativet, eller major turning point, som Kristin Thompson utefter sin egen tes vill deklarerera, förefaller i narrativet inträda då vår protagonist inser att segelbåten är totalförstörd. Detta förändrar protagonistens situation fullständigt. Samtliga major turning points förkommer ganska exakt var 25:e minut i narrativet.

Utifrån Robert McKees paradigm inleds narrativet i *All is Lost* följaktligen med akt I, *inciting incident*. I det här skedet har protagonisten slumpmässigt hamnat inuti en kontext av graverande omständigheter varvid han blir medveten om de externa likaså interna skador som uppstått på segelbåten efter kollisionen med containern. Premissen i narrativet etablerar därmed protagonisten i en ny situation eftersom segelbåtens kapacitet blivit måttligt reducerad. Efterföljande komplikationer som uppkommer inom akt II, *progressive complications*, medför att protagonistens beslutsamhet och viljestyrka utmanas. Med hänsyn till segelbåtens måttliga skador, vilket lämnat kommunikations- och navigationsförmågan

kraftigt nedsatt, tvingas vår protagonist här efter agera utefter nya förutsättningar. Det oväder protagonisten konfronteras med resulterar sedermera i att masten bryts sönder vilket lämnar segelbåten obrukbar, en ny skada på skrovet medför även att segelbåten tar in stora mängder vatten. Progressionen inom akt II, tillsammans med den stora anhopningen av problem, medför att vår protagonist placeras i en situation utan återvändo då han slutligen tvingas överge segelbåten. Akt III, *crisis*, infinner sig efter att vår protagonist övergivit segelbåten och tagit sin tillflykt i den gula räddningsflotten. I överensstämmelse med McKees paradigm motsvarar *crisis* ett segment där protagonisten tvingas fatta flera avgörande beslut. Segmentet i narrativet testas således protagonistens fysiska likaså mentala gränser till den yttersta gränsen. Bristen på sötvatten, den heta solen och de misslyckade försöken med att uppmärksamma handelsfartygen leder därmed protagonisten till akt IIII, *climax*. Efter att vår protagonist skrivit avskedsbrevet och lokaliserat ljuset från den lilla båten i horisonten sätter han därefter eld på räddningsflotten i ett sista försök till undsättning. När vår protagonist sedermera hoppat överbord och försvunnit ner i djupet uppmärksammar han ljuset från den lilla båten vid ytan. Akt IIIII, *resolution*, inträder då han observerat ljuset och vänder tillbaka upp mot ytan och kommer i kontakt med den utsträckta handen.

Robert McKee är vag utifrån den aspekten när han definierar vändpunkter. Enligt honom ter sig varje enskild scen, sett utifrån förändringarna i scenernas värdeladdningar, utgöra en turning point i högre eller mindre bemärkelse, vilket gör att McKees grundläggande syn på vändpunkter ter sig vara mer besläktad med whammo chart än exempelvis den modell Kristin Thompsons förespråkar. Paradoxalt nog verkar McKee fränsäga sig ett upplägg av konstanta vändpunkter då han anser att repetitiva tendenser i narrativet inte fungerar i längden. Whammo chart frambringar, gentemot McKees synsätt, en kontinuerlig serie av vändpunkter som inte bara låter narrativet andas, schemat upprätthåller även en balans av det dramaturgiska utrymmet i narrativet. Även om upplägget i whammo chart, i sin struktur, förefaller vara mer mekaniskt än organiskt, fungerar Fields schema mer som en serie mindre akter snarare än en jämn serie av plot points. McKees principer ter sig därför vara mer flexibla när de anpassas till det större formatet där narrativet samtidigt innehåller fler karaktärer och där narrativet ter sig mer händelserikt likt de tendenser som påvisades i det föregående exemplet av *Aliens*. Robert McKees anspråk på fem separata element blir därför mer otydlig när det sätts i relation med en minimal kontext jämfört med de principer whammo chart föreskriver, eftersom McKee anser att allting kan summeras till en plot point.

#### **4.4 Problematisering av whammo chart och det minimalistiska berättarspråket**

Det minimalistiska berättarspråket och den avhållsamma stilen som uppträder i *All is Lost* utkristalliserar den dramaturgiska strukturen snarare än att dämpa strukturens momentum. Konkretiseringen av berättarstrukturen i sin korrelation med den minimalistiska stilen ger således upphov till en exponering av underliggande high concept-tendenser. Här återfinns avsikter på en förväntan på den ceremoniella innebörd high concept-filmen vill förmedla. Men det minimalistiska berättarspråket, tillika den minimalistiska stilen, undertrycker delvis



förväntningarna på ritualen. Whammo chart ger i sammanhanget profil åt de konventioner som vanligtvis uppträder i filmnarrativ som stödjer sig på kinetiska effekter där protagonisten samtidigt framställs som underordnad narrativet. När minimalismen görs verksam i narrativet i *All is Lost* blir relationen mellan fabulan och sujetten istället mer stringent jämfört med de strukturer Kristin Thompson och Robert McKee förordar. Enligt deras modeller ter sig fördelningen av plot points vara mer sporadiskt uppdelade, vilket medför att narrativet blir mer beroende av relationen mellan karaktärerna och den externa rörelseenergi som de audiovisuella effekterna alstrar. Fabulan modelleras därför annorlunda beroende på vilket narrativt ramverk som fabulan förhåller sig till. Friktionen som uppstår sinsemellan sujetten och fabulan i *All is Lost* ger istället upphov till en form av mikrokosmos där whammo chart görs verksamt enligt samma premisser som om schemat vore verksamt i en film av det större formatet. Apparansen på samtliga whammo som förekommer i narrativet i *All is Lost* arbetar och förhåller sig därför konsekvent till ett minimalistisk filmberättande.

Protagonistens centrala roll i narrativet blir följaktligen den genererande medelpunkten av narrativets plot points. De beslut som protagonisten fattar och de motreaktioner som följer blir således ett substitut för det distraherande kinetiska momentum som vanligtvis karaktäriserar en high concept-film där protagonisten alltsomoftast söker sig till problemen. I *All is Lost* faller omständigheterna tvärtom på protagonistens ansvar, vilket medför att whammo chart fungerar likt en karaktärsstudie. Protagonisten söker i narrativet ingen konflikt, utan tvingas istället möta den inre konflikten i honom självt. Istället för att narrativet genererar en extern rörelseenergi i form av audiovisuella effekter, genererar whammo chart en intern rörelseenergi mot protagonistens egen person. Därmed blir protagonisten i narrativet inte lika låst och inrutad som protagonisten ofta ter sig bli i konventionella high concept-filmer. Här uppstår en paradox mellan whammo chart och de narrativa strukturer som Thompson och McKee föreskriver. Protagonistens centrala roll i narrativet förblir oförändrad, men whammo chart har tvärvänt på de ceremoniella förväntningarna. Den kedja av beslut och motreaktioner som protagonisten frambringar allteftersom problemen uppdragas motsvarar istället de audiovisuella effekter som en high concept-film i det större formatet annars hade förhållit sig till. Vattenbristen som inträder i whammo kl 01.11.03 ersätter en passage i narrativet där audiovisuella effekter annars hade bidragit med ett momentum. När protagonisten spolas överbord i kl 00.40.45. inträder narrativets enda whammo som i grunden kännetecknas som ett klassiskt whammo. Protagonistens tankeverksamhet ges istället utrymme att generera ett momentum i narrativet då en provisorisk lösning på vattenbristen uppdragas. Det är hela tiden omständigheterna som söker till att underminera protagonisten vilket medför att nya sidor hos protagonisten uppdragas. I en high concept-film söker protagonisten generellt efter problemen varvid konflikt uppstår vilket enbart inramar protagonistens redan etablerade karaktär.

Följden blir att det minimalistiska berättarspråket i *All is Lost* utnyttjar whammo chart i syfte att låta protagonisten bli överordnad de kinetiska effekterna. Spektaklet dirigeras därför utefter protagonistens villkor i syfte att etablera protagonistens identitet. I *All is Lost* frångår

whammo chart inte sina riktlinjer, utan minimalismen begränsar istället fabulans rörelsefrihet genom att låta protagonistens beslut generera varje enskilt whammo. Minimalismen utnyttjar således whammo chart som ett verktyg till att analysera protagonistens inre natur. De whamos som inträder mellan kl 00.08.27 och kl 00.27.40 föranleder därför en etablering av protagonistens inre karaktär genom att utsätta protagonisten för mindre prövningar. Whammot som förekommer kl 01.00.10 när protagonisten exponerar innehållet i förvaringslådan understryker därav protagonistens självbevaringsdrift. Frånvaron av dialog medför således att whammo chart, i sin relation med minimalismen, framkallar ett eget språk i narrativet. Föreningen som uppstår mellan subjett och fabula i sin korrelation med minimalismen kommunicerar därmed utifrån narrativet snarare än att exploatera narrativets innehåll, en egenskap som high concept-film vanligtvis förvaltar. Karaktärsfördjupning, en aspekt som företrädesvis inte rimmar på high concept, framträder således när whammo chart hybridiseras med minimalismen. Ett aurafenomen kan därför ses inträda när whammo chart frångår sina traditionella konventioner. Whammo chart och den minimalistiska berättarstilen placerar därtill protagonisten i ett händelsecentrum som dirigerats utifrån protagonistens egna handlingar. De reproduktiva tendenser som whammo chart är synonymt med när schemat sätts i relation med high concept görs istället verksamt av minimalismen i syfte att upplyfta protagonisten från narrativet. Här uppfylls en av high concept-filmens grundläggande konventioner då skådespelaren som filmstjärna centraliseras, men det minimalistiska berättarspråket fråntar samtidigt den förväntade stjärnglansen. Friktionen mellan high concept-filmens konventioner och den minimalistiska stilen pareras kontinuerligt genom narrativet av de principer whammo chart följer. Sujetten arbetar således på två fronter, dels att lyfta fram och stärka protagonistens roll i fabulan men samtidigt håller sujetten borta high concept-filmens konventioner från att inverka på protagonistens inre karaktär och aura.

Eftersom protagonisten utgör det centrala navet i *All is Lost* fungerar whammo chart, i det här sammanhanget, likt en karaktärsstudie. Till skillnad från de kinetiska effekter whammo chart ofta förknippas med när schemat sätts i relation med high concept-film, fyller Syd Fields schema istället en mer introvert funktion i narrativet. Whammo chart motiverar inte protagonistens handlingar utifrån kinetiska effekter, schemat pådriver istället karaktärens egen beslutsförmåga. De plot points som var tionde minut successivt etableras i narrativet mejslar därigenom fram den sanna identiteten hos vår protagonist vilket upphöjer karaktären över narrativets fabula. Sujetten kan utifrån den aspekten verka enligt en minimalistisk premis som ifrågasätter bestämda konventioner i den narrativa strukturen. High concept utgör således den primära berättarplattformen men blir modifierad av det minimalistiska förhållningssättet.

## **5. Avslutande diskussion**

I följande diskussionsavsnitt kommer jag mot bakgrund av Walter Benjamins reproduktionsteori tillika berättarteori att diskutera hur whammo chart äger en förmåga att frigöra sig från ett kommersiellt sammanhang. Jag avser därmed att diskutera hur Syd Fields narrativa schema går att applicera i en filmkontext som har en benägenhet att anförtro sig till

Art Cinema där de minimalistiska inslagen är rådande. Diskussionen kommer att på ett tydligare vis separera whammo chart från dess, enligt traditionen, bundna konventioner men samtidigt belysa schemats roll inom filmmediets berättarkonst. Whammo chart kan utifrån de teoretiska perspektiven ses generera en aura men likaså förvalta ett autonomt värde när filmnarrativet följer high concept-teorins konventioner och därtill skapar ett ceremoniellt sammanhang.

### 5.1 Whammo chart i sin relation med High Concept

Varför är whammo chart anpassligt till high concept?

Mycket kan härledas till att det episodiska format som whammo chart är strukturerat efter redan utarbetades inom 1930- och 40-talets B-filmslandskap.<sup>335</sup> Den kontinuerliga och linjära strukturen har alltid funnits inom Hollywoodfilmen men att strukturen allteftersom raffinerats av de postklassiska influenserna till förmån för ett mer episodiskt berättarmönster. Detta mönster har sedermera blivit en marknadsanpassad modell. Geoff King menar att den variant av subjett som är verksam inom high concept-film, däribland whammo chart, inte nödvändigtvis förtär narrativets innehåll, utan snarare tillskriver innehållet en ny innebörd.<sup>336</sup> Fabula och subjett, substans och struktur, kan utifrån den klassiska kontexten ses utgöra en fruktbar narrativ syntes men samtidigt ett endimensionellt format. Richard Maltby såg därför narrativet, i sin relation till spektaklet likt en *story-ride*, eller berg-och-dalbana, där symbiosen mellan narrativ och spektakel bygger på samma tematiska princip som en åkatraktion.<sup>337</sup> En princip som bygger på jämna intervaller av plot points i en postklassisk kontext kan därför ses som en naturlig kondensation av en äldre modell som uppkom mot bakgrund av den narrativa struktur som ansågs traditionell.

Syd Field påpekar däremot att plot points i grunden är en funktion som är helt beroende av filmens protagonist, att det är huvudpersonens agerande som dirigerar narrativets vändpunkter.<sup>338</sup> Uttrycket *star power* fyller sålunda den mest avgörande funktionen när det gäller high concept-filmens breda marknadsanspråk.<sup>339</sup> Att konstruera ett narrativ med en särskild filmstjärna i åtanke skapar inte bara associationer om narrativets handling, filmstjärnan kommunicerar även förväntningar utifrån sin egen stjärnstatus till åskådaren vilket gör att filmstjärnan lättare kan bindas till det aktuella narrativet.<sup>340</sup> En konstant upprepning av skådespelarens attribut anser Geoff King vara grundpelaren inom begreppet *star power*, att genom en konstant repetition frambringa en fiktiv personlighet som går att marknadsföra och överföra till flera berättarplattformar många gånger om.<sup>341</sup> Här påpekar

---

<sup>335</sup> King, *New Hollywood Cinema*, s. 205.

<sup>336</sup> Ibid., s. 202.

<sup>337</sup> Ibid., s. 207.

<sup>338</sup> Field, *Screenplay*, s. 123.

<sup>339</sup> King, *New Hollywood Cinema*, s. 152.

<sup>340</sup> Ibid., s. 155.

<sup>341</sup> Ibid., s. 151-152.

King även att begreppet *star power* och dess innebörd fått en mer elementär roll under den postklassiska perioden då filmstjärnor blivit ett alltmer centralt och integrerat element i marknadsföringsprocessen.<sup>342</sup> Fields narrativa schema kan därför ses underlätta överföringsprocessen av förväntningar som uppstår mellan skådespelaren och åskådaren. Om en filmstjärna ständigt associeras med ett narrativ där åskådaren är överens om förväntningarna, att man som åskådare förväntar sig att exempelvis Robert Redford alltid porträtterar starka ensamma protagonister, kan narrativet mer se en fördel i ett schema som enbart underblåser filmstjärnas karisma och utstrålning. Inom high concept-film förefaller det alltsomoftast vara filmstjärnan och inte nödvändigtvis protagonisten som driver hela berättandet.

Därför hävdar Field principfast att ett filmnarrativ ska konstrueras utifrån en enda premiss, en regelbunden form bestående av tre akter.<sup>343</sup> Ju kompaktare och tätare narrativet är, desto mer framhävs karaktärerna, och inte minst narrativets centralgestalt. Vid slutet av varje akt ska det enligt Fields grundprincip därför uppstå en plot point som förankrar det dramatiska händelseförloppet, vilket sammanhåller narrativets tre akter och motiverar protagonisten.<sup>344</sup> Här vill Field skilja på *form* och *formel*. Med form avser Field narrativets konstruktion i sin helhet, denna grundkonstruktion får därför inte modifieras. Sammantaget måste de tre akterna på något vis föreligga i narrativet, ordningen har således ingen betydelse. Vad Field däremot menar med formel likställer han med ett negativt avvikande från de riktlinjer formbegreppet avser. Utifrån begreppet formel hävdar Field att ett filmnarrativ oavbrutet besitter en överensstämmande sammansättning av element likt en linjär episodisk struktur, att narrativet formas och monteras enligt en oföränderlig monteringsprocess.<sup>345</sup> Progressionen inom narrativet kan utifrån en formel därför te sig rutinmässig och mekanisk. Här dementerar Field den grundläggande princip som hans eget whammo chart föreskriver. Enligt David Bordwell ter sig whammo chart således vara ekvivalent med en narrativ formel som genom en rutinmässig berättarprincip engagerar en större publik utan någon nyans på berättandet.<sup>346</sup> Att flera high concept-filmer ackommoderat en formel, snarare än att uteslutande förlita sig på den början, mitt- och slut som formen av tre akter förespråkar, ter sig i en kommersiell kontext därför vara mer gångbar. Genom att fördela narrativets tre akter med jämna intervaller av plot points, med cirka tio minuters mellanrum, så säkerställer man på så vis narrativets gravitation mot åskådaren. Sujetten bidrar i det sammanhanget med ett reproduktivt beteende som sträcker sig utanför filmnarrativet vilket föranleder en reproduktiv marknadsprocess.

Syd Field bekräftar detta genom sin analys av *The Matrix* (Andy Wachowski och Lana Wachowski, USA/Australien, 1999). Den narrativa strukturen i *The Matrix* sammanfattar Field som en framtida berättarplattform likt en utgångspunkt vilket möjliggör en konvergens

---

<sup>342</sup> Ibid., s. 159.

<sup>343</sup> Field, *Screenplay*, s. 14.

<sup>344</sup> Ibid., s. 131.

<sup>345</sup> Ibid., s. 14.

<sup>346</sup> Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, s. 109.

mellan mytologi, teknologi och fantasi som i sin tur ger näring åt filmkonstens sinnevärld.<sup>347</sup> High concept och whammo chart påvisar i exemplet med *The Matrix* en konstellation som är tydligt fruktbar när mytologi förenas med fabulan och sujetten där flera olika tendenser reproduceras i ett skeende. *The Matrix* exemplifierar därför en ny front av filmberättande där whammo chart bidrar med en intensitet och ett momentum vilket tillsammans med high concept skänker ett mervärde som fortskrider utanför filmnarrativet. Här underbygger whammo chart stilen på filmen vilket skänker narrativet en distinkt tillika annorlunda karaktär. Utifrån Fields perspektiv ter sig high concept och whammo chart även utgöra en uppsättning begrepp vars kombination speglar en filmkultur som inte längre ser skillnad på form och formel, att kombinationen riskerar att bringa inflation inom filmkulturen.<sup>348</sup> I ett visst avseende menar Syd Field att Hollywood konstant befinner sig i ett ständigt pågående övergångsstadie där den klassiska strukturen av tre akter konstant modifieras och anpassas allteftersom filmtekniken blir bättre och mer avancerad. Förhållandet mellan sujetten och fabulan kan i sammanhanget ses bli mer fruktbar. Ny teknologi och en önskan av vad en sådan teknologi bringar narrativet medför följaktligen att manusen som narrativen berättas utifrån måste anpassa sig efter teknologin.<sup>349</sup> Walter Benjamins reproduktionsteori materialiseras i det avseendet då teknologin dikterar riktningen för konsten och poesin. Justin Wyatt hävdar således att high concept-film kan tolkas som det enda centraliserade filmkonceptet som uppkommit inom den postklassiska filmperioden där innehållet strikt formats utefter institutionella och ekonomiska riktlinjer.<sup>350</sup> I sin roll som subjett har whammo chart i denna postklassiska filmkontext accelererat progressionen och reproduktionen inom narrativet men likaså aktualiserat relationen mellan fabulan och sujetten.

## 5.2 High Concept som ceremoniell reproduktionsformel

Hur kan whammo chart fungera som en rituell förmedlare och bevarare av auran när fabulan i ett minimalistiskt filmnarrativ formas enligt en subjett som normalt förekommer inom high concept?

Narrativet i *All is Lost* uppvisar tydliga likheter med high concept men vill likväl särskilja sig från high concept-filmens konventioner. Därför ämnar jag i diskussionen, mot bakgrund av Walter Benjamins båda teser, identifiera och problematisera tendenser i narrativet i *All is Lost* som kännetecknar de konventioner som Benjamins teorier likställer med det som high concept-filmerna förvaltar. High concept kommer av den anledningen att fungera som ett helhetsunderlag för diskussionen och identifieringen av narrativet. Innehållet i Benjamins teser *Art in the Age of Mechanical Reproduction* och *The Storyteller* tolkar jag som en ekvivalent framtidssyn för den konvergensen av film, kultur, politik och marknadsföring som sedermera skulle känneteckna de reproduktiva ansatser som är symptomatiska för begreppet

---

<sup>347</sup> Field, *Going to the Movies*, s. 293.

<sup>348</sup> Ibid., s. 286-287.

<sup>349</sup> Field, *Screenplay*, s. 128.

<sup>350</sup> Wyatt, *High Concept*, s. 8.

high concept. Begreppet high concept kan således översättas som ett värdeladdat begrepp man tillför filmens narrativ i syfte att bilda en form av opinion, vilket utifrån Benjamins perspektiv blir synonymt med ett ceremoniellt forum. Här sammanförs fabula och sujett inom den postklassiska filmkontexten i en strategisk tillika värdeladdad narrativ form där berättarkonsten och kultmomentet förenas. Auran som återfinns inuti narrativet, det autonoma värde narrativet tillhandahåller, aktiveras således när fabulan stöps enligt en prefabricerad berättarstruktur, en sujett, och därtill laddas med de konventioner high concept föreskriver. I det avseendet, att begreppet high concept är synonymt med en form av kollektiv reproduktionsprocess av fabulan, låter jag därmed Justin Wyatts hypotes om high concept agera likt en dialektisk antites gentemot analysobjektet. Till skillnad från att låta en utmärkande high concept-film agera som jämförelseobjekt låter jag istället begreppets innebörd och konventioner verka som en ihållande bakgrundskontext till min egen diskussion.

Reproduktionstekniken menade Benjamin lösgjorde det reproducerade verket från traditionssammanhanget varvid massupplagan av verket kunde nå ut till alla, i den här reproduktiva processen förlorade verket sin aura.<sup>351</sup> Plot points utgör i den mening ett variabelt tillika reproduktivt berättarelement som i varierande grad förekommer i alla filmnarrativ. Men när Syd Field satte plot points i system i samband med konstruktionen av whammo chart reformerades förhållandet mellan fabulan och sujetten till något som kan liknas vid en reproduktiv formel eller en underliggande reproduktiv struktur. Den ceremoniella effekt som uppstår mellan fabulan och sujetten när whammo chart används i syfte att utforma narrativet till en high concept-film överensstämmer med Benjamins tankar kring det han kallade för *den eviga återkomsten av det samma*, att människan strävar efter att skapa raffinerade strukturer som repeterar samma företeelser.<sup>352</sup> High concept-filmen utnyttjar denna formel enligt samma premisser som Aristoteles tolkade reproduktionens naturliga urvalsprocess när den sattes i relation till konsten, att ytan och den visuella utformningen prioriterades framför verkets innebörd och autonoma värde.<sup>353</sup> Fields whammo chart förhåller sig således till en reproduktiv struktur av plot points jämfört med den mer sporadiska fördelningen av plot points som Kristin Thompsons och Robert McKees narrativa strukturer förhåller sig till. Sett utifrån McKees förhållningssätt ter sig plot points enbart fungera som ett genomgående drivmedel i syfte att skapa en differentierad topografi i narrativet eftersom McKee tolkar varje scen som en plot point vare sig det innefattar spektakel eller karaktärsstudier. Whammo chart bibehåller i filmnarrativet den rytm som Aristoteles ansåg vara en av berättarkonstens elementära grundprinciper.<sup>354</sup> Syd Fields narrativa struktur ter sig därför vara rytmiskt men desto mer variabel i den mening beroende på vilken form av filmkontext den görs verksam i. Oavsett vilken genre filmnarrativet tillräknas så ekiperar whammo chart fabulan med ett momentum som inte nödvändigtvis gör sig beroende av

---

<sup>351</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 66.

<sup>352</sup> Eiland och McLaughlin, *Walter Benjamin*, s. 936.

<sup>353</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 15.

<sup>354</sup> *Ibid.*, s. 8-9.

kinetiska effekter. Whammo chart blir således en variabel formel i en reproduktiv förpackning beroende på i vilken kontext schemat görs verksamt. I filmnarrativet kan schemat exempelvis utnyttjas externt, som det föreligger i konventionella high concept-filmer, eller internt som det föreligger i exemplet *All is Lost*. Utifrån narrativets premisser kan whammo chart följaktligen generera externa audiovisuella effekter som överordnas protagonisten, eller en intern rörelseenergi vilket låter protagonistens inre karaktär definiera berättandet.

Narrativet i *All is Lost* har, enligt den kartläggning whammo chart renderat, påvisat ansatser som är besläktade med de riktlinjer som David Bordwell och Justin Wyatt anser karaktärisera en high concept-film. Dels skänker anslaget i narrativet i *All is Lost* en distinkt etablering av premissen likafullt en klar överblick av protagonistens situation. Inledningen av narrativet etablerar tydligt den grundläggande information som Bordwell menar att åskådaren behöver.<sup>355</sup> Titeln *All is Lost* är även summerande för narrativet men likväl koncis, samt att titeln låter orden konstruera en egen föreställning om vad narrativet omhandlar, allt enligt Richard Schickels beskrivning.<sup>356</sup> De yttre omständigheterna i narrativet ställer också upp villkoren för protagonisten, protagonisten förefaller därför inte söka sig till problemen. I överensstämmelse med Bordwell ter sig spektaklet inom high concept-film prioriteras framför narrativet, att narrativet försummas där istället spektaklet ges företräde att frambringa kinetiska effekter i utbyte mot karaktärsfördjupning.<sup>357</sup> I det här avseendet vänder *All is Lost* på en av high concept-filmens grundläggande konventioner, nämligen att protagonisten inte söker något motstånd i berättandet. Protagonisten blir istället ett offer för omständigheterna där spektaklet i sammanhanget blir passiviserat. De yttre förhållandena i narrativet utgör således en faktor som söker decimera protagonistens chanser för överlevnad, vilket medför att protagonisten hela tiden måste anpassa sig efter omständigheterna. Den följdriktiga strukturen i narrativet, vilket whammo chart sätter villkoren för, genereras endast av protagonistens handlingar. Protagonisten genererar av den anledningen inget spektakel i narrativet. Frånvaron av dialog medför att en ständig förväntan på protagonistens känslotillstånd ska yttras, vilket istället ersätter den förväntan på visuella effekter som vanligtvis inträder i en konventionell high concept-film där protagonisten är underordnad spektaklet. Narrativets minimalistiska berättarspråk ter sig därför bidra med en kontrast mot de förväntningar whammo chart normalt föranleder. Det minimala anspråket i narrativet medför således att whammo chart arbetar internt snarare än externt. Med hänsyn till att whammo chart i sammanhanget inte brukas i syfte att frambringa kinetiska effekter, faller det helt på protagonistens fulla ansvar att fatta beslut som leder till att varje whammo realiserar. Att protagonisten även utgör narrativets centrala drivkraft överensstämmer ytterligare med en av high concept-filmens konventioner, nämligen en närvaro av *star power*.

---

<sup>355</sup> Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, s. 66.

<sup>356</sup> Schickel, "Review of Irreconcilable Differences", s. 82.

<sup>357</sup> Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, s. 104.

Enligt Aristoteles konstaterande bör en karaktär skildras som antingen bättre eller sämre i förenlighet till verkligheten, eller som om de spelade sig själva.<sup>358</sup> Narrativet i *All is Lost* upprätthålls av en vida ansedd filmstjärna. Premissen och innehållet anspelar sålunda på stjärnans fysiska eller intellektuella attribut vilket man kan härleda till tidigare rolltolkningar som skådespelaren har gjort.<sup>359</sup> Rolltolkningen skiljer sig därför inte nämnvärt från skådespelarens tidigare roller vilket medför att skådespelaren inte försöker överträffa sig själv och sin egen stjärnstatus. Filmstjärnans medgivna attribut ter sig i sammanhanget därför vara synonymt med filmens kontext och ämnesinnehåll tillika det register av rolltolkningar som skådespelaren har gjort tidigare.<sup>360</sup> *Star power*, ett centralt begrepp som Justin Wyatt anser vara symptomatiskt för high concept, kan därmed ses utgöra en bidragande faktor i den utställbarhet som reproduktionsprocessen i *All is Lost* ger näring åt. Termen *star power* syftar enligt Wyatt på filmstjärnans breda marknadsvärde i kombination med en underliggande intertextualitet.<sup>361</sup> Det mänskliga kapital som filmstjärnan genererar anspelar främst på skådespelarens fysiska egenskaper, vilket även motiverar till specifika moment i narrativet som kontextualiserar skådespelarens attribut till tidigare filmer.<sup>362</sup> Intertextualiteten framgår då filmstjärnan återupprepar sina attribut genom flera liknande rolltolkningar i olika filmer med liknande premisser. Walter Benjamin uppmuntrade särskilt den här aspekten i relationen mellan filmstjärnan, publiken och auran i vida bemärkelse. I samband med att auran hos skådespelaren gick förlorad inför filmmediet svarade Benjamin istället med att filmmediet konstruerade en egen stjärnkult utanför det filmiska rummet, att filmkapitalet underbyggde och konserverade filmpersonlighetens magi utanför filmnarrativet.<sup>363</sup>

Auran framträder därmed när filmstjärnan befinner sig innanför såväl som utanför bilden. När filmstjärnan sedan agerar, och endast då, lever sig publiken in i skådespelarens närvaro, men Benjamin hävdar således att en sådan tendens även utmanar kultvärdet.<sup>364</sup> Istället hävdade Benjamin att skådespelarens utställbarhet gav upphov till att skådespelaren förvandlades till en förbrukningsvara, att filmkapitalet genom sin reproduktion konstruerade en alternativ identitet av skådespelaren vid sidan av filmnarrativet där auran sedermera införlivades när skådespelaren förvandlades till en filmstjärna.<sup>365</sup> Här särskiljer Benjamin på film som konstform och skådespelarens roll i sin relation till filmkapitalet, att endast i samexistensen med filmkapitalet och dess reproduktion kunde skådespelaren frambringa någonting mer än bara ett uttryckligt skådespel. I sin symbios med filmkapitalet förvandlades skådespelaren till en filmstjärna varvid auran blev komplett. Utanför filmkapitalet var skådespelaren inte längre någon filmstjärna, auran gick därmed förlorad. Benjamin riktar därför kritik mot det

---

<sup>358</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 11.

<sup>359</sup> Wyatt, *High Concept*, s. 12-13.

<sup>360</sup> *Ibid.*, s. 10-12.

<sup>361</sup> *Ibid.*, s. 10.

<sup>362</sup> *Ibid.*, s. 31.

<sup>363</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 81.

<sup>364</sup> *Ibid.*, s. 77.

<sup>365</sup> *Ibid.*, s. 78.



kapitalistiska greppet om filmmediet, där anspråken på att alstra filmstjärnor utifrån illusoriska och kommersiella spektakel prioriteras framför realistiska skildringar av människor i sanna miljöer.<sup>366</sup> Reproduktionen som filmmediet ger upphov till medför följaktligen att skådespelarens utställbarhet tilltar då filmstjärnan riktar sin kropp och sitt ansikte mot den stora marknaden, jämfört med exempelvis den avskilda teaterscenen.<sup>367</sup>

Filmstjärnans centraliserade roll inom high concept, i sin relation med whammo chart, utgör därför en primär drivkraft innanför såväl som utanför filmens narrativ. Justin Wyatt anser att intertextualiteten leder till en hämning av karaktärsfördjupningen, att filmstjärnan genom sin reproduktion av samma roll genom liknande narrativa premisser enbart uppvisar ett skal utan innehåll.<sup>368</sup> I det här skedet hävdar Benjamin att skådespelaren ter sig likt en reproduktiv förbrukningsvara, att skådespelaren i samband med den reproduktiva processen av narrativet, innanför tillika utanför filmens narrativa landskap berövas sin aura och sitt Här och Nu.<sup>369</sup> Benjamins slutsats om filmstjärnans roll i sin förenlighet till filmen överensstämmer således med Wyatts aspekt över hur bristen på karaktärsfördjupning inom high concept måste kompenseras utifrån filmstjärnans fysiska utstrålning.<sup>370</sup> I det avseendet kan whammo chart i egenskap av sin stringens frambringa ett marknadsföringsvärde omkring filmstjärnan. Sujetten låser därför fast filmstjärnan i en utställbar roll som är beroende av en reproduktiv process för att kunna bevara kultmomentet och auran kring filmstjärnan. Inom high concept leder denna reproduktiva process till en ständig förväntan på filmstjärnans attribut. Sujetten och fabulan framkallar i samband med high concept ett kultmoment varvid en förväntan på filmstjärnan uppstår.

Skådespelaren i *All is Lost*, Robert Redford, är således en vida ansedd filmstjärna vars tidigare roller påminner om den protagonist som narrativet i *All is Lost* vill förmedla. Beträktarens förstådda bekantskap med Redford medför alltså en förväntan om ett igenkännande av honom i hans roll även i *All Is Lost*. Robert Redford porträtterar vanligen starka ensamma män i utsatta situationer, en rolltolkning som han tidigare förmedlat i filmer som *Jeremiah Johnson* (Sydney Pollack, USA, 1972), *Three Days of the Condor* (Sydney Pollack, USA, 1975), *The Last Castle*, (Rod Lurie, USA, 2001), *Spy Game* (Tony Scott, Tyskland/USA/Japan/Frankrike, 2001) och *All the President's Men* (Alan J. Pakula, USA, 1976) m.fl. Den genomgående intertextualiteten från de tidigare filmerna lämnar i Redfords fall ett betingat avtryck i *All is Lost*. Wyatt menar att *star power*, tillsammans med den förförsäljning som kännetecknar high concept, leder till att huvudkaraktären i narrativet identifieras mer utifrån filmstjärnans marknadsvärde än utifrån att vara en väsentlig del av narrativet.<sup>371</sup> Filmstjärnans förförsäljning överskuggar sålunda karaktären som porträtteras i

---

<sup>366</sup> Ibid., s. 83.

<sup>367</sup> Ibid., s. 80-81.

<sup>368</sup> Wyatt, *High Concept*, s. 56-57.

<sup>369</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 89.

<sup>370</sup> Wyatt, *High Concept*, s. 160.

<sup>371</sup> Ibid., s. 55.

filmen. När whammo chart används i filmnarrativ där spektaklet tillika de visuella effekterna underordnas protagonisten inträder en sådan företeelse. Spektaklet som dirigeras av sujetten hindrar därmed skådespelaren från att tolka karaktären på djupet. Begreppet *star power* skaffar sig i förbindelse med *All is Lost* därför en mer uttrycklig tillika utmanande funktion eftersom det minimalistiska berättarspråket lämnat protagonisten helt ensam utan någon motspelare att mäkla dialog med. Protagonisten har heller inte någon större form av spektakel att förhålla sig till. Utifrån en berättaraspekt som grundar sig på en ickeverbal kommunikation mot åskådaren ter sig narrativets fabula därför vara mycket begränsad. Här påpekar Aristoteles att överflödigt dialog inte är ett substitut för en klar och tydlig tanke, att enbart tanken kan tala tydligare än språket.<sup>372</sup> Protagonisten kan utifrån det minimalistiska förhållningsättet, och på grund av sin isolation, därför ses kommunicera på en annan nivå. Dialogen hade medfört en inramning av karaktären, vilket på ett tydligare sätt hade förankrat honom i sammanhanget, men dialogen hade inte gjort karaktären djupare. Frånvaron av dialog medför således att protagonistens tankar och handlingar definierar karaktären. Det minimalistiska förhållningsättet lägger på så vis mer ansvar och tonvikt på den narrativa strukturen, det vill säga sujetten. Whammo chart får i narrativet därmed ett annorlunda ansvar till åskådaren till skillnad mot om karaktären förmedlat dialog med en motspelare eller mot sig själv. Det mänskliga kapital som filmen genererar grundar sig av den anledningen mer på Redfords fysiska attribut som veteranskådespelare än på Redfords status som aktuell filmstjärna.

Det minimalistiska greppet, i samspel med *star power*, kan därför ses förstärka skådespelarens prominens utan att för den sakens skull motiveras av den marknadsföring som reläas utifrån Redfords stjärnstatus. Sett från den aspekten söker man därför inte kommunicera genom Redfords aktualitet som filmstjärna i hopp om att undvika filmen från att hamna i finansiell konkurs, utan genom skådespelarens historiskt breda skådespelarregister, en företeelse som ter sig vara relativt ny inom high concept. Här inträder dessutom en annan grad av reproduktion då man återanvänder en äldre filmstjärna som anspelar på tidigare roller utan att återupprepa eller direkt åsyfta dem. Whammo chart och det minimalistiska förhållningsättet låter på så vis fabulan kommunicera utifrån Redfords fysiska förmåga, vilket återspeglar Redfords tidigare roller genom en verbal återhållsamhet. Frånvaron av dialog medför således att whammo chart tillåter skådespelaren att kommunicera utifrån ett bredare register än vad som hade inträffat i fall skådespelaren mäklade dialog. Om Redford förmedlat dialog skulle whammo chart enbart placera Redford i en systematisk rolltolkning där filmstjärnan Robert Redford återigen faller in i den utställbarhet som Benjamin knyter mellan skådespelaren och filmkapitalet. Den verbala dialogen hade istället inramat karaktären varvid en förväntan på skådespelaren uppnåtts. När dialogen är frånvarande, vilket den till större delen är i *All is Lost*, växer istället karaktären tillika skådespelaren innanför såväl som utanför filmnarrativet. *Star power* blir i sammanhanget inte bara förstärkt och bevarat utan till viss del även

---

<sup>372</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 27.

nyanserat. Auran kring protagonisten tillika auran kring Robert Redford bevaras då minimalismen eliminerar förväntningarna på den ritual man förväntas få av en Robert Redford-film.

Huruvida *All is Lost* kan kvalificera sig inom Art Cinema eller inte blir problematiskt eftersom tolkningsmöjligheterna som Bordwell menar känneteckna Art Cinema även genomsyrar narrativet i *All is Lost*.<sup>373</sup> Vad som kvarhåller *All is Lost* i Hollywoodfilmens konventioner tar sig uttryck i hur protagonisten agerar, samt att protagonisten i *All is Lost* utgör den centrala drivkraften i berättandet. Protagonisten agerar därför målmedvetet och inte irrationellt, vilket bryter mot den tolkning Bordwell gör av protagonistens roll inom Art Cinema.<sup>374</sup> *All is Lost* bryter även med Aristoteles grundregel gällandes det episka berättandet där protagonisten hellre placeras likt en sekundär agent i narrativets progression.<sup>375</sup> Problemet är att *All is Lost* samtidigt ger sken av att vara en tragedi. Whammo chart blir således en vattendelare mellan eposet och tragedin eftersom whammo chart har en tendens att åsidosätta narrativets karaktärer när schemat utformar narrativet enligt en konventionell high concept-film. Protagonisten i *All is Lost* skiljer sig därför inte nämnvärt från den bild som Kristin Thompson uppripar kring den traditionella Hollywoodprotagonisten.

Den tolkning Thompson gör av Hollywoodprotagonisten, där hjälten istället utgör narrativets centrala incitament, ter sig således överensstämma med protagonistens funktion i *All is Lost*.<sup>376</sup> Enligt den klassiska strukturen förefaller protagonisten även orientera sig efter ett specifikt mål genom att aktivt delta i narrativets progression.<sup>377</sup> Protagonisten i *All is Lost* besvarar följaktligen de problem han konfronteras med. Whammo chart fördelar de mindre mål som bemöter protagonisten vilket stimulerar narrativets momentum, men fram till förlisningen av segelbåten framgår det aldrig vart protagonisten är på väg någonstans. Av den anledningen förekommer det inte något uttryckligt mål som protagonisten måste förhålla sig till. Fabulans obundenhet blir i sammanhanget helt beroende av sujetten i syfte att generera en progressivitet i narrativet. Här uppmärksammar whammo chart den brist på orsak-verkan som Bordwell alltigenom anser utmärka Art Cinema.<sup>378</sup> Under narrativets gång förekommer det ett tillfälle där en slitning mellan Art Cinema och de klassiska konventionerna inträder. Här avviker protagonisten från att aktivt delta i progressionen genom att istället begå en irrationell handling då han avsiktligt förbiser att segelbåten håller på att sjunka. Före det att narrativets sjätte whammo inträder vid kl 01.00.10. befinner sig protagonisten nere i segelbåtens kabin framför en spegel varvid han plåstrar om sig i ansiktet. Vid den här tidpunkten bekräftas en konvention som Bordwell hävdar utgöra den mest kännetecknande överensstämmelsen

---

<sup>373</sup> Bordwell, *Poetics of Cinema*, s. 156.

<sup>374</sup> Ibid., s. 153.

<sup>375</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 27.

<sup>376</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 14.

<sup>377</sup> Ibid., s. 14-15.

<sup>378</sup> Bordwell, *Poetics of Cinema*, s. 152.

beträffande Art Cinema, nämligen en djupare psykologisk underton.<sup>379</sup> Protagonisten fattar i det här sammanhanget snabba beslut under tidspress likt den protagonist som överensstämmer med Hollywoodfilmens konventioner, vad som sker är att han samtidigt stannar upp för att skåda sig själv i spegeln. Det minimalistiska förhållningsättet som inträder mellan protagonisten och spegelbilden framhäver således protagonistens inre karaktär. Protagonister i Hollywoodfilmer tenderar vanligtvis att använda spegeln likt ett praktiskt verktyg och inte att via reflektionen söka efter en djupare mening hos sig själv.

Narrativets minimalistiska berättarspråk följer metodiskt minimalismens grundprinciper, men minimalismen blir i sammanhanget definierad utifrån sujetten. Definitionen av minimalism syftar således på en avgränsad stil där kommunikationen mellan verket och betraktaren bör vara explicit, och där formuttrycket bör vara kontinuerligt och bestämt men samtidigt bör kunna förmedla en tidlöshet tillika ett avståndstagande från traditionella konventioner.<sup>380</sup> Whammo chart uppmuntrar och definierar i sammanhanget fabulan genom det minimalistiska anspråket. Fabulan i *All is Lost*, likaså narrativets struktur, är visserligen jämställd med high concept-filmens konventioner, men substansen i narrativet, vilket äger särskilda likheter med Art Cinema, blir i sammanhanget korsbefruktade med varandra. Ytterligare en aspekt som *All is Lost* har gemensamt med Art Cinema, vilket även Bordwell understryker med, är *hur* narrativet förmedlas snarare än att enbart fokusera på berättandet och dess kontinuitet.<sup>381</sup> I *All is Lost* fyller whammo chart en monoton funktion eftersom schemat endast bidrar med ett underliggande momentum i narrativet, ett momentum vars enda syfte går ut på att hålla narrativet samman. Whammo chart dirigerar på så vis narrativet utan att lägga anspråk på fabulan. Ansvar för relaterandet av fabulan faller således på det minimalistiska förhållningssättet. Inom high concept-filmens ramar inträffar däremot en motsatt effekt. Whammo chart ansvarar visserligen för att upprätthålla narrativets momentum, men likaså bringar sujetten en förmedling av fabulan. När whammo chart görs verksamt i en high concept-film fyller sujetten och fabulan en desto mer ceremoniell funktion eftersom föreningen sinsemellan fabulan och sujetten sluter samman narrativet. Inom high concept bildar fabulan och sujetten som resultat ett paket, eller en produkt, som lättare kan nu åttill massorna på grund av sin reproduktiva natur. Föreningen mellan fabulan och sujetten framkallar tillsammans med high concept det som Walter Benjamin kallar för en tillväjningsprocess. Syntesen sinsemellan fabulan, sujetten och narrativets värdeladdning äger i sammanhanget en förmåga att utifrån sin reproduktion mobilisera det som Benjamin likställer med en förströdd masspublik.<sup>382</sup> De reproduktiva tendenser som uppstår när whammo chart dirigerar fabulan utifrån ett värdeladdat innehåll som high concept framkallar i sin förening ett kultmoment, en företeelse som Benjamin i grunden inte höll med om.

---

<sup>379</sup> Ibid., s. 153.

<sup>380</sup> Strickland, *Minimalism*, s. 7.

<sup>381</sup> Bordwell, *Poetics of Cinema*, s. 156.

<sup>382</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 94.

I *All is Lost* bibehåller whammo chart en traditionsbunden narrativ struktur vilket det minimalistiska inslaget, enligt sina principer, problematiserar. En av grundsatserna inom den minimalistiska praxisen stödjer sig således på ett icke-syftande, att söka sig bort från traditionsbundna sammanhang.<sup>383</sup> Narrativet i *All is Lost* bringar genom sin hybridisering mellan high concept och Art Cinema en form av uttryck för hur svårt det är att bryta sig fri från klassiska konventioner. Whammo chart och det minimalistiska förhållningssättet påvisar i *All is Lost* därför hur minimalismen innehar en förmåga att både avvärja narrativet från klassiska konventioner men samtidigt belysa narrativets inre dimensioner, vilket kan likställas med dess aura. Minimalismen utnyttjar således whammo chart likt ett verktyg i avsikt att reducera och bevara narrativets Här och Nu. High concept kan därför likställas med den kontext som Hollywoodnarrativet sedan länge varit underkastad enligt samma premisser som Benjamin såg på det enskilda konstverket och hur konstverket underkastats och utvecklats genom historiens olika kontexter.<sup>384</sup> Reproduktionen inom narrativet i *All is Lost* exponerar friktionen mellan att antingen tillhöra det ceremoniella eller att tillhöra det inneslutna. Auran kan därför ses bli bevarad i *All is Lost* men bli förlorad i ett narrativ som följer high concept. Protagonistens verbala återhållsamhet bidrar, i sin samverkan med den stringens som whammo chart tillför narrativet, ett partiellt avståndstagande från det konventionella Hollywoodberättandet. Minimalismen fyller av den anledningen sitt fulla syfte då det minimalistiska anspråket i *All is Lost* exponerar narrativets inre struktur parallellt med att innehållet reduceras och skalas av på sin överflödighet.<sup>385</sup>

Trots narrativets partiella avvikande från den klassiska normen lever narrativets symmetriska struktur upp till de principer Bordwell betraktar som klassiska, närmare bestämt en proportionerlig fördelning av narrativets fabula samt en respekt för berättartraditionen.<sup>386</sup> Balansgången mellan Art Cinema och det klassiska Hollywoodnarrativet förefaller i *All is Lost* av den anledningen vara relativt jämn. Whammo chart upprätthåller således den klassiska strukturen genom sitt momentum, vilket öppnar upp för det minimalistiska förhållningssättet där endast protagonisten står i centrum. Narrativet i *All is Lost* tar därför hjälp av minimalismen i syfte att distansera sig från den klassiska normen men samtidigt belysa och problematisera den klassiska strukturen. Bordwell anser därav att Hollywoodnarrativet tillåter en viss flexibilitet, men att narrativet i sin helhet måste vara sammanhållet och begripligt.<sup>387</sup> När minimalism tillämpas i en narrativ kontext som filmberättande så placeras filmnarrativet innanför bestämda förhållningsramar. Här arbetar minimalismen enligt sina kriterier då stilen skalar av det överflödiga, vilket leder till en definiering av problematiken mellan den klassiska strukturen och de konventioner som Art Cinema föreskriver.<sup>388</sup> Minimalismens kriterier tillför, trots sina reducerande egenskaper, en förmåga att öppna upp för ett mer

---

<sup>383</sup> Strickland, *Minimalism*, s. 7.

<sup>384</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 64.

<sup>385</sup> Strickland, *Minimalism*, s. 13.

<sup>386</sup> Bordwell, Staiger och Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, s. 4.

<sup>387</sup> Ibid., s. 22.

<sup>388</sup> Strickland, *Minimalism*, s. 7-8.

poetiskt bildspråk, en självreflektion som i high concept-filmens kontext inte skulle fått samma utrymme. Minimalismen avkläder samtidigt den narrativa strukturen vilket medför att det substantiella i narrativet blir mer exponerat. Whammo chart bidrar med att substansen bibehåller ett momentum, att ett tilldragande intresse mot betraktaren på så vi upprätthålls. I den här processen bevaras den aura som återfinns inuti narrativet. Med tanke på det subjektiva anspråk konstfilmen har jämfört med det linjära och kontinuerliga Hollywoodnarrativet, kan Art Cinema istället ses bygga på en selektiv appropriering av olika filmstilar. Minimalism som stiluttryck ter sig därför vara mer anpassbart när man söker konstruera ett berättande som inte följer Hollywoodfilmens narrativa tillika reproduktiva premisser.

Walter Benjamins syn på relationen mellan reproduktionen och konstverket hade sitt ursprung i att verket frigjordes när det reproducerades, att verket emanciperas från ritualen när reproduktionen inträder.<sup>389</sup> På samma sätt frigör whammo chart och det minimalistiska berättarspråket Robert Redford från den förväntan som föreligger inom de high concept-tendenser som uppträder i *All is Lost*. Det minimalistiska förhållningssättet, i samverkan med *Star power*, medför att sujetten bibehåller skådespelarens aura jämfört med den kanonisering och inramning av protagonisten som i regel uppstår när whammo chart dikteras utifrån det spektakel som high concept förvaltar. I *All is Lost* understöds sujetten av det minimalistiska förhållningssättet vilket får karaktären att komma till liv snarare än att låsa in karaktären i en bestämd roll utefter ett linjärt skeende i berättandet. Whammo chart frigör i det avseendet auran kring skådespelaren när schemat sätts i relation med det minimalistiska berättarspråket. *Star power* får i sammanhanget en annan betydelse i sin relation till auran eftersom filmstjärnan placeras i en roll som inte underblåser stjärnglans. Följaktligen blir Redfords rolltolkning mer synonymt med en vanlig människa i kris, en aspekt som Benjamin ansåg att den tidiga Hollywoodkulturen konsekvent undvek. Utanför den reproduktiva processen och intertextualiteten behåller skådespelaren istället sitt autonoma värde snarare än att bli berövad av detta värde. *Star power* vänder i det här sammanhanget på high concept-filmens förväntningar.

Uttrycket *The Look, the Hook, and the Book*, den gemensamma term som både kännetecknar begreppet high concept men samtidigt avslöjar begreppets reproduktiva tendenser, materialiserar sålunda Benjamins tankegång om en dynamisk likväl social distraktion. Filmkonceptet fungerar därför likt en samlad projektil riktad mot massan i uppsåt att först splittra och sedan uppsamla.<sup>390</sup> Reproduktionen av filmnarrativet sträcker sig på så vis långt bortom marknadsanspråket. Alla varianter av varumärkesanspråk som uppkommer i den strida strömmen efter en high concept-film kan både ses bredda filmens värde, men kan likaså urholka narrativets dimensioner och kvalité. Utspädningen av narrativets substantiella värde genom breda marknadskampanjer behöver nödvändigtvis inte gynna narrativet utan snarare undergräva narrativets autonomi. När det minimalistiska anspråket kommuniceras utifrån

---

<sup>389</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 70.

<sup>390</sup> *Ibid.*, s. 91.

Robert Redfords stjärnstatus och samtidigt bryter mot den förväntade intertextualiteten bygger man snarare vidare på narrativets autonoma värde. Walter Benjamin uppmärksammade i den samtida kontexten en liknande analogi inom den modernistiska konstscenen där dadaismen kastade om den kulturella såväl som den kommersiella digniteten i samtidskonsten. Dadaisterna berövade därmed konsten sin kulturella betydelse genom att förnedra konsten i sin utställbarhet.<sup>391</sup> Det minimalistiska anspråket som präglar narrativet i *All is Lost* konserverar visserligen det autonoma värdet i narrativet, men till skillnad från Thompsons och McKees aktindelning blir narrativet istället inramat i en förpackning där ett kontinuerligt momentum saknas. Whammo chart bidrar däremot med ett sådant momentum där en kontinuerlig följsamhet laddar narrativet med en mer aktiv substans understött av det minimalistiska berättarspråket.

Whammo chart medför således att narrativet, i sin växelverkan med minimalismen, blir kompaktare, vilket i sin tur medför att nedslaget blir djupare och bredare när narrativet möter publiken. De konventioner high concept-filmen förhåller sig till, samt den värdeladdning som konceptet vill kommunicera, fungerar därför som en samlad projektil riktad mot åskådarmassan när innehållet regleras utifrån en bestämd narrativ premiss. Föreningen mellan high concept och whammo chart agerar i *All is Lost* följaktligen enligt liknande premisser som Benjamin ansåg att den dadaistiska konsten gjorde mot samtidskonsten. Premissen, eller snarare anomalin som uppträder i *All is Lost*, utgörs av den brutna förväntan som protagonisten skänker åskådaren. Genom sin tystnad praktiserar Robert Redford samma form av protest mot high concept-filmens djupa integrering på samma sätt som dadaisterna förhöll sig till kapitalismens integrering i samtidskonsten. I den dadaistiska kontexten menade Benjamin istället att auran i konsten gick förlorad. Auran i narrativet i *All is Lost* kan däremot ses bli bevarad utifrån Redfords kontrastspel, eftersom frånvaron av dialog framhäver protagonistens inre karaktär vilket i sin tur förstärks av Redfords stjärnstatus. Detta överensstämmer med Benjamins förutsägelse när det gällde sambandet mellan filmkonsten och kapitalet, att korrelationen mellan filmskådespelarens stjärnstatus och kapitalet ägde förmågan att kritisera och förändra det sociala systemet.<sup>392</sup> I takt med att dadaismen inom Benjamins samtidskonst tolkades likt en protest mot konstens överskattade kulturvärde, kan whammo chart, inom den postklassiska filmkontexten, ses göra samma sak med filmnarrativet i *All is Lost* när schemat görs verksamt utifrån ett minimalistiskt perspektiv. Whammo chart modifierar sålunda topografin i det minimalistiska narrativet vilket sedermera anpassas utefter ett kommersiellt mönster, en benägenhet som kan tolkas som en liknande protest mot den kommersiella filmen.

Reproduktionen av auran kan i *All is Lost* därför ses bli kondenserad mot den kommersiella plattform som high concept förvaltar, vilket samtidigt frigör filmstjärnan från en bestämd roll varvid auran bevaras. Kondensen av narrativet präglas i sammanhanget av de aktuella

---

<sup>391</sup> Ibid., s. 90.

<sup>392</sup> Ibid., s. 81.

politiska, sociala och kulturella konventioner som high concept laddar narrativet med. Utställningsvärdet, som enligt Benjamins ordalag blev mer centralt i takt med att reproduktionen genom filmmediet eskalerade, medför följaktligen att whammo chart, utifrån sina reproduktiva tendenser, utrustar narrativet i *All is Lost* med nya sociala funktioner och inte minst ett ifrågasättande av Hollywood i största allmänhet.<sup>393</sup> *All is Lost* framstår följaktligen som en protest mot en samtida filmindustri genom att konfrontera industrins inre självbevaringsdrift genom en minimalistisk angreppsvinkel.

*All is Lost* ter sig av den anledningen indikera på en samhörighet med ett samtida Hollywood som eftertraktar följdriktiga narrativ där solitära protagonister hamnar i oförmodade situationer. Skillnaden är att *All is Lost*, likt Benjamins analogi med dadaisterna och samtidskonsten, delvis vill ta avstånd från de konventioner high concept-filmen förordar. *All is Lost* fyller visserligen flera av de kriterier en high concept-film mångt och mycket fordrar, men ändå förmår narrativet parera den gravitation som konventionerna inom high concept uppväcker. I syfte att förtydliga resonemanget kan man jämföra *All is Lost* med ett samtida filmexempel som utgår från en liknande premiss där sujetten whammo chart fyller ett motsatt syfte. Filmen *Gravity* hade biopremiär under samma höst år 2013, vilket för tankarna till inledningens resonemang om kometen Hale-Bopp och de populärkulturella referenser som uppkom därefter. De politiska undertoner som Wyatt menar att high concept-filmen alltför ofta refererar till tar sig sålunda uttryck genom de båda filmexemplens samhörighet med den samtida Hollywoodfilmen.<sup>394</sup> Minimalismen och den oförutsägbara oceanen som underbygger berättandet i *All is Lost* kan därför ses utgöra en liktydig kontrast mot den mer stringenta och rapida händelseutveckling som den yttre rymden tillhandahåller i *Gravity*. Bortsett från de skilda filmkontexterna ter det sig vara samma film i två visuellt skilda förpackningar varvid man utifrån narrativens isolerade förhållningssätt kan tolka diverse sociala och politiska budskap. Oavsett hur engagerande de båda narrativen är ter sig sujetten i *Gravity* överskugga fabulan jämfört med hur sujetten görs verksam i *All is Lost*. Whammo chart gör sig i *Gravity* mer beroende av visuella effekter där protagonisten lider samma svåra kval under liknande förutsättningar som protagonisten förmår göra i *All is Lost*. Det irrationella som Aristoteles likställer med en epik där det visuella och storslagna prioriteras framför narrativet överskuggar således karaktären, protagonisten blir av den anledningen osynlig på grund av spektaklets företräde.<sup>395</sup> Protagonisten i *Gravity* tillika protagonisten i *All is Lost* centreras i narrativet utifrån de reproduktiva riktlinjer som whammo chart bringar till narrativet. I *Gravity* utgör spektaklet den bärande funktionen i narrativet till skillnad mot *All is Lost* där protagonistens beslutsfattande istället leder till att spektaklet motiveras. Spektaklet som whammo chart förvaltar i *Gravity* medför att protagonisten blir mindre synlig, i *All is Lost* sker det motsatta.

---

<sup>393</sup> Ibid., s. 73.

<sup>394</sup> Wyatt, *High Concept* s. 15-16.

<sup>395</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 89.



Sujetten som upprätthåller narrativet blir i båda filmexemplen transparent, vilket påverkar fabulan. Men vad som egentligen separerar filmnarrativen från varandra grundar sig inte i den underliggande symbolismen, utan främst i Redfords minimala dialog, vilket kan tolkas som ett formellt ställningstagande mot high concept-filmens konventioner. Till skillnad från de konventioner som förväntas utifrån relationen mellan filmstjärnan, åskådaren och high concept, att en berömd dialog från en tidigare film ska återkomma, infaller således inte i *All is Lost*. Narrativet i *All is Lost* ter sig i jämförelse med det mer profilerade narrativ som uppträder i *Gravity* vilja eftersträva en önskan om att kommunicera ett avståndstagande från de sedvanliga konventioner som high concept-filmen föreskriver. Den gemensamma nämnaren i båda filmexemplen kännetecknas av hur whammo chart bevisar sin reproduktivitet genom sin utställbarhet, det som Benjamin anser utgöra reproduktionens huvudsyfte.<sup>396</sup> Utställbarheten i *Gravity* uppfyller high concept-filmens konventioner likafullt den ceremoniella innebörd som riktas till filmens åskådarmassa, medan utställbarheten i *All is Lost* däremot fransäger sig sådana förväntningar. Friktionen mellan *Gravity* och *All is Lost* materialiserar till viss del Justin Wyatts hypotes om reproduktion i relation till bristande kreativitet.<sup>397</sup> Wyatt menar således att reproduktion är ett kännetecknande fenomen inom high concept-film vilket utmärks av narrativens alltigenom transparenta förhållningsätt till varandra. High concept sätter på så vis särskilda riktlinjer som varje narrativ måste leva upp till, vilket därtill skapar likheter med tillhörande mervärde. *All is Lost* likaså *Gravity* faller därför inom samma narrativa premiss där sujetten fyller en överensstämmande funktion, men där minimalismen i *All is Lost* separerar den förväntade ceremoniella värdeladdningen från narrativet. *Gravity* främjar, utifrån den aspekten, en mer traditionell form av ceremoni åt en förströdd publik.

Sett utifrån Aristoteles perspektiv skulle *Gravity*, likaså *All is Lost*, kunna kvalificera sig inom den tragiska berättarkonsten. Tragedin återfinns inuti båda narrativen, men i *Gravity* fungerar spektaklet som en distraktion till skillnad från *All is Lost* där tragedin istället är fullt exponerad och delvis befriad från spektaklet. Enligt den klassiska epikens tradition menade Aristoteles att den episka berättarkonsten tillhörde en högre klass och riktades därtill åt en mer kultiverad publik, den tragiska berättarkonsten tillhörde således en mindre kultiverad underklass eftersom tragedin ansågs vara oraffinerad.<sup>398</sup> Problemet Aristoteles stod inför gav sig uttryck i att han inte kunde avgöra vilken form av berättande som kunde fastställas vara fullt raffinerad. Eposet och tragedin hade av den anledningen båda sin för- och nackdelar. Den berättarform som utgjorde den mest raffinerade varianten och som även tilltalade den största åskådarmassan ansåg Aristoteles därför utgöra den form av epik som var mest fulländad.<sup>399</sup> Narrativet i *Gravity* tillhandahåller visserligen tragedin men innehåller samtidigt fragment av eposet, vilket medför att narrativet, i analogi med Aristoteles, blir mer publikvänligt.

---

<sup>396</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 72.

<sup>397</sup> Wyatt, *High Concept*, s. 13-14.

<sup>398</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 103.

<sup>399</sup> *Ibid.*, s. 101.

Narrativet i *All is Lost* avstår till större delen från spektaklet till förmån för tragedin, en egenskap som strider mot den regel som karaktäriserar eposet. Begreppet raffinering som Aristoteles vidmakthåller kan i grunden utifrån det perspektivet betyda två saker, antingen kan den reducerade berättarstrukturen tolkas som raffinerad, eller så kan eposet med sitt spektakel istället tolkas som raffinerad. Utifrån det perspektivet ter sig tragedin i *All is Lost* utgöra en mer förädlad berättarform till skillnad mot den hybridisering mellan tragedi och spektakel som framträder i *Gravity*. Eftersom tragedin, med sitt reducerade innehåll, ansågs vara riktad åt en mindre kultiverad publik under den klassiska perioden, kan eposet istället ses intagit tragedins roll när narrativet tillförs en värdeladdning i form av high concept. Den mindre kultiverade publiken kan därför ses vara synonym med den förströdda masspublik som Walter Benjamin likställde med den masspublik som samlades inför filmmediets ceremoni.

Benjamin påpekar i sin tes om hur reproduktion av film medfört att flertalet kommersiella aspekter blivit illuminerade i reproduktionens spår, att reproduktion banat vägen för en prematur tillika progressiv kapitalistisk efterfrågan.<sup>400</sup> Här kan Benjamin ses göra nedslag i den merkantila sfär som vuxit upp omkring filmmediet där den kommersiella utbredningen och efterfrågan medverkar till att betraktaren till filmen tolkar omvärlden på ett annorlunda sätt. Walter Benjamin insåg tidigt att den tekniska reproduktionen skulle förändra åskådarmassans förenlighet till konsten för alltid, att fascinationen av att kunna uppleva en intensiv företeelse tillsammans med kollektivet alltigenom skulle kännetecknas utifrån den rörliga bilden.<sup>401</sup> Filmen skulle, utifrån sin reproduktiva beskaffenhet, därmed förändra relationen mellan individen och konsten likaså förbindelsen mellan individen och samhället. Wyatt menar således att varumärkeslicensiering inom high concept-film, med tiden, blivit en integrerad fraktion i filmernas reproduktiva marknadsföringsprocesser.<sup>402</sup> Under den klassiska filmperioden, innan filmen blev integrerad i ett större kommersiellt system, förblev filmmediet mest förknippat med en innesluten Hollywoodkultur. Men under den postklassiska eran förändrades inte bara filmmediets marknadsanspråk, filmmediets narrativa struktur erhöll även en ny identitet på grund av en pågående globalisering. De förändringar som sedermera skulle uppstå inom filmmediets narrativa struktur banade således vägen för ett nytt narrativt landskap. Följden blev att en ny merkantil expansion skulle uppstå utanför filmmediets narrativa kontext där filmnarrativet skulle bli en alltmer integrerad del i en synergi av kommersiella krafter. Den narrativa topografin blev som resultat mer kommersiellt anpassad.

High concept kan därför likställas med en form av predestinerad reproduktiv organism, en profetia som Benjamin likaså Béla Balázs tolkade ur filmens framtida potential i sättet att förmedla en berättarkonst som genom sin ceremoniella värdeladdning förenade massorna. Benjamin refererar även till teoretiker inom den äldre filmteorin där synen på huruvida filmmediets reproduktiva benägenheter kunde accepteras som konst eller inte. Benjamin

---

<sup>400</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 87.

<sup>401</sup> Ibid, s. 85.

<sup>402</sup> Wyatt, *High Concept*, s. 153.

hänvisar till filmteoretikern Abel Gance som likställde det infantila filmspråket med hieroglyfer där Gance tillade att filmmediet stod i behov av ett ceremoniellt kultmoment i syfte att kunna bli begripligt inför en förströdd publik.<sup>403</sup> Gance syftar således på att den tid det tar att tolka hieroglyfer kan likställas vid den tid det tar att tolka filmmediets underliggande språk och budskap.

Kristin Thompson tillägger även att high concept utgörs av en centralisering av enskilda marknadselement som emanerat från den klassiska Hollywoodfilmen, att synergien som uppstått mellan olika marknadsaktörer inom den postklassiska filmkontexten frambringat en marknadsplattform där den merkantila relationen mellan film och publik är fundamental.<sup>404</sup> Den narrativa struktur som bär upp ett narrativ som vill kommunicera en sådan relation ter sig därför vara anpassad utefter bestämda riktlinjer. Beskrivningen som Thompson gör av high concept, att begreppet fungerar likt en enda centraliserad kraft mot sin åskådarmassa, överensstämmer med de tidiga tendenser Walter Benjamin likställde i relationen mellan reproduktionen av film riktad åt en masspublik. Men Benjamin såg även skillnad på massorna. Antingen kunde åskådaren låta verket lägga anspråk på betraktarens uppmärksamhet, att åskådaren lät sig upptas av verkets innehåll, eller att åskådaren lät konstverket passivt sjunka in.<sup>405</sup> Konst i relation med reproduktion ansåg Benjamin därför underbygga nya anpassningsprocesser åt den förströdde åskådaren, och med förströdd åskådare åsyftade han den moderna biopubliken.<sup>406</sup> Enligt Benjamin blev biopubliken en förströdd granskare eftersom publiken omedvetet gav konsten i uppgift att reläa förändringar utanför kollektivet. Whammo chart och high concept kan i sin symbios ses bära en sådan uppgift då kombinationen sinsemellan sujetten och värdeladdningen fungerar som en återspeglning av sociala likaså politiska och ekonomiska uttryck i en underhållande förpackning. Benjamin anser att filmens chockverkan, den generande kraft som återfinns inom den narrativa strukturen, trycker tillbaka kultmomentet som uppstår mellan filmen och åskådarmassan, att den förströddes attityd till film inte kräver uppmärksamhet vilket därför kan ses underlätta marknadsanspråket.<sup>407</sup>

Benjamin drog därför paralleller med aurans förfall i samband med massornas tilltagande storlek och behovet av reproduktion inom konsten där filmmediet dominerade.<sup>408</sup> Kultmomentet kunde därför ses försvinna i takt med massans expansion framför det enskilda konstverket. Det enligt Benjamin undanträngda kultmomentet kan istället ses inträda då whammo chart och narrativet, sujetten och fabulan, förenas med den värdeladdning som high concept förvaltar och därtill gemensamt kommunicerar mot sin åskådarmassa. Syntesen mellan fabula och subjett mot bakgrund av en kommunikativ plattform som high concept utgör

---

<sup>403</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 75.

<sup>404</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 153.

<sup>405</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 94.

<sup>406</sup> *Ibid.*, s. 93.

<sup>407</sup> *Ibid.*, s. 94.

<sup>408</sup> *Ibid.*, s. 68.

därmed en modern form av sakral helgedom där auran i narrativet kommunicerar utifrån samma förutsättningar som exempelvis en altartavla förmå göra i ett kyrkorum. High concept utgör således en värdeladdad kontext att förankra narrativet i varvid narrativet tillför mening till betraktaren. Av den anledningen tolkade Benjamin filmmediet likt en reproduktiv företeelse som extraherade auran från sitt objekt, men därutöver uppmärksammande han ett nytt fenomen där film plötsligt ägde en förmåga att mobilisera massorna. Det skulle dröja ända fram till den postklassiska filmkontexten som Benjamins vision trädde i kraft där det skulle uppstå ett reproduktivt sammanhang utanför filmnarrativet. Synergien mellan film, publik och marknadsanspråk skulle i sammanhanget bli lika beroende av varandra. Benjamin talade i samband med aurans förfall även om en mer intim förenlighet mellan det reproducerade verket och betraktaren, att betraktaren frambringar ett behov av att komma närmare verket.<sup>409</sup> Här kan man se likheter med den stil, eller *the look*, som Justin Wyatt menar att high concept-filmen, genom sin marknadsföring och täta publikrelation, vill göra taktill mot åskådaren.<sup>410</sup> Auran i narrativet materialiseras på så vis genom att låta stilen i narrativet bli en taktill del av filmens upplevelse. Jämfört med den klassiska Hollywoodkontexten bringar sujetten därmed en ny mening till sin fabula när stilen förenas med en värdeladdning inom den postklassiska filmkontexten. Äktheten i verket, tillika auran och det praktiska värdet, ansåg Benjamin endast ha sitt ursprung inom ceremoniella sammanhang, att auran förmedlades när verket aktiverades i ett specifikt skeende.<sup>411</sup> Filmmediet inom den postklassiska filmkontexten kan därför ses generera en aura när filmen uppvisas för en masspublik och där narrativet, genom sin taktillitet och sitt marknadsanspråk, kommunicerar utanför narrativet. Wyatts perspektiv på high concept-filmens breda marknadsföringskampanjer kan därför ses tillförskaffa sig den form av extern aura som narrativet bär med sig utanför filmnarrativet.<sup>412</sup> Eftermarknaden kring filmen ansvarar därmed för att ett aurafenomen tillförs narrativet.

Konventionerna som råder inom high concept, alltså det innehåll fabulan förhåller sig till, i kombination med det narrativa schema som sujetten whammo chart förvaltar låter på så vis ritualen komma till liv vilket därtill samlar masspubliken i ett sammanhang där film skapar en ny mening. Utifrån det perspektivet har filmen, till skillnad från fotografiet, lyckats med att utifrån sin reproduktivitet både skapa och förmedla en aura i ny bemärkelse där reproduktiviteten fyller ett mervärde. Syntesen som uppstår när whammo chart och high concept förenas utgör ett typexempel på en reproduktionsprocess då utomstående sociala faktorer konvergerar i ett värdeladdat koncept, vilket sedermera inkorporeras med filmmediet och därtill kommunicerar med åskådarmassan. Kultvärdet och utställningsvärdet, det gömda autonoma värdet och den reproducerade kvantiteten, två motsatser Benjamin ansåg utmärka konstverket, löper i det här fallet samman och bildar i syntesen en ny social funktion.<sup>413</sup> Det

---

<sup>409</sup> Ibid., s. 68.

<sup>410</sup> Wyatt, *High Concept*, s. 131.

<sup>411</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 69.

<sup>412</sup> Wyatt, *High Concept*, s. 113.

<sup>413</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 72-73.

kultiska momentet försvinner inte eftersom filmen innehar en helt ny betydelse när ett narrativt regelverk modifierar den narrativa topografin. Syntesen mellan whammo chart och high concept har snarare gett upphov till en kanonisering av filmens aura, vilket medfört att utställbarheten samt kultvärdet fått ett lika värde.

Återvänder man till Benjamins liknelse med dadaisternas inflytande på samtidskonsten så offrade dadaisterna de merkantila aspekterna av sin konst till förmån för ett mer konkret ställningstagande. Den nya ståndpunkten medförde visserligen att auran kring konstverket utplånades, men här menar Benjamin att auran inom dadaistisk konst istället övergick i en taktilitet som enbart gick ut på att provocera.<sup>414</sup> Filmmediets rapida kontinuitet, i kombination med en merkantil värdeladdning, kan i analogi med Benjamins liknelse därför ses vara synonymt med det moraliska ställningstagande som dadaisterna ämnade kommunicera utifrån sin konst.<sup>415</sup> Ett konstverk kan betraktaren observera utan yttre inverkan, medan filmmediet, utifrån sin chockverkan och sina kommersiella undertoner, påverkar betraktarens tankebanor och moralitet. Enligt Benjamins utsago är alla försök till att generera någon form av kommersiell efterfrågan dömda att misslyckas i sitt försök att bevara auran.<sup>416</sup> Överflödet av stil, identitet och marknadsföring, värdeladdningar som ter sig vara utmärkande för high concept, kan antingen tolkas som ett förtryck av auran eller ett frambringande av den samma. Den sakrala treenigheten inom high concept, vilket består av stil, identitet och marknadsanspråk kan därför ses skänka narrativet en aura. Men samtidigt berövas narrativets autonoma värde sin suveränitet till förmån för ett bredare sociopolitiskt syfte.

Tolkar man sujetten whammo chart som en dold funktionell arkitektur som underblåser den värdeladdning high concept vill proklamera, kan man även urskilja samma kollektiva tankemönster som Benjamin odlade kring den fysiska arkitekturen. I analogi med Benjamin möttes han av samma förströdda inlevelse inför mötet med arkitekturen över en byggnad som han uppmärksammade när biopubliken konfronterades med filmen. Fysisk arkitektur kan man enligt Benjamins tankesätt enbart tillgodogöra sig på två sätt, antingen genom att bruka arkitekturen funktionellt eller att betrakta den visuellt.<sup>417</sup> Här drar han en parallell med tavelmåleriet då han ansåg att konstformen var begränsad i sin fortlevnad på grund av sin avsaknad av ett kollektivt betraktelsemönster.<sup>418</sup> Måleriets utställbarhet efterskänker därmed inget vanemönster eftersom måleriet endast betraktas av en begränsad åskådarmassa. Benjamin vill därför underblåsa en form av vaneupplevelse som inträder när konst sammanförs med den stora massan, att man reagerar annorlunda när man skådar en företeelse som ter sig bekant när mötet sker tillsammans med en stor publik. Är företeelsen även funktionell och visuellt tilldragande vill betraktaren förmodligen uppleva samma företeelse en gång till. Utifrån Benjamins förhållningsätt vill han i grunden definiera en annalkande

---

<sup>414</sup> Ibid., s. 91.

<sup>415</sup> Ibid., s. 91-92.

<sup>416</sup> Ibid., s. 90.

<sup>417</sup> Ibid., s. 93.

<sup>418</sup> Ibid., s. 93.

tillvänjningsprocess som uppstår när funktionell arkitektur och visualisering konvergerar mot den förströdde betraktaren.<sup>419</sup> Här menar Benjamin att konsten i sammanhanget erhåller en ny betydelse när arkitektoniska mönster underblåser dess budskap. Om whammo chart kan likställas med en narrativ arkitektur, kan schemat därmed ses underlätta för de underliggande politiska, ekonomiska likaså sociala budskap som high concept vill kommunicera till sin åskådarmassa. Whammo chart kan av den anledningen ses vara synonymt med en intern arkitektur vars funktionalitet fyller en bredare social funktion när schemat sätts i relation med en kommersiell idé. Utifrån sin fabula frambringar det värdeladdade konceptet, genom sin konstruktion och kommunikation, ett mervärde som publiken vill återkomma till. Whammo chart blir på så vis ett arkitektoniskt ramverk som håller fabulan och budskapet på plats varvid substansen inuti strukturen fyller en bredare funktionell roll. Fabula och subjett kan därför ses utgöra en kontrollerad narrativ formel i syfte att frambringa ett kultmoment som förenar åskådarmassan.

När Benjamin, under sin samtid, observerade att fascismen utnyttjade filmmediet i politisk praxis i avsikt att bringa kulteffekter och propaganda med intentionen att sammanföra en splittrad publik, märkte han samtidigt att kommunismen använde rörlig bild utifrån en liknande premiss, nämligen att underblåsa sin egen politik i syfte att motsätta sig fascismen.<sup>420</sup> Båda politiska ställningarna utnyttjade filmmediet under samma förutsättningar då man ville bilda opinion. Den imperialistiska frammarschen däremot, menar Benjamin, utnyttjade filmen med ändamålet att uppväcka en reproduktiv process som sedermera skulle avskaffa auran och inkorporera politiken i kapitalismen.<sup>421</sup> Utifrån Benjamins perspektiv, att filmen som konstform aldrig kan bli fri från politiska nyanser, ter sig i hög grad materialiseras när whammo chart förenas med high concept-filmens värdegrunder. Stilen, utseendet och markandsanspråket kan därför ses reproducera en imperialistisk avbild på bekostnad av narrativets aura. De illusoriska spektaklen, de produkter Benjamin anser emanera från den kapitalistiska filmindustrin, vilseleder således den kollektiva massan genom att skildra filmstjärnor i rolltolkningar som den vanliga människan inte kan nå upp till.<sup>422</sup> Därtill kommer en eftermarknad som genom reproduktionen vill återspegla filmnarrativet i produktserier vars ideal den vanliga människan aldrig kan konsumera sig till tillfredsställelse. Reproduktionen av film som sker utifrån de försatser high concept och whammo chart föreskriver har därmed gett upphov till ett fångslande av auran inuti marknadsanspråket.

Kvintessens i Benjamins reproduktionsteori handlar om att verkets aura är synonymt med verkets integrering i ett ceremoniellt sammanhang.<sup>423</sup> Verket erhåller olika betydelser beroende på i vilken kontext verket försätts i, men verket är alltid bundet till det som

---

<sup>419</sup> Ibid., s. 94.

<sup>420</sup> Ibid., s. 95-96.

<sup>421</sup> Ibid., s. 96-97.

<sup>422</sup> Ibid., s. 83.

<sup>423</sup> Ibid., s. 69.

Benjamin kallar för en traditionsbunden skönhetskult.<sup>424</sup> Den narrativa strukturen som förekommer inom high concept-film, det som whammo chart gemenligen förvaltar, kan utifrån Benjamins förhållningssätt tolkas som en form av aura i sin egen bemärkelse. Men auran behöver inte bestå av en glorifiering av filmens narrativ. Reproduktionen av strukturen och fabulan som whammo chart genererar kan istället ses frambringa en aura där distraktionen från spektaklet leder till en politisering av narrativets innehåll, en tendens som high concept-filmen alltigenom tycks praktisera.<sup>425</sup> Syd Fields whammo chart kan i det sammanhanget ses hålla den kollektiva ceremonin av filmtittande vid liv enligt samma premiss Benjamin likställde konstverkets aura med äldre tiders ritualer. Skillnaden är att reproduktionen inom filmmediet medfört att narrativet blivit mer politiserat än sakralt. Auran inom high concept-film, vilket kan ses bli konserverat av Fields narrativa schema, reproduceras och kommer till liv allteftersom high concept-film förses med en värdeladdning i kombination med de narrativa principer som whammo chart förelägger. Separerar man whammo chart från narrativet förlorar filmverket inte nödvändigtvis sin aura, men man berövar som resultat publikens förväntan på ritualen och kultmomentet. Utställbarheten, den åskådarpotential som multipliceringen av verket inbringar på grund av sin reproducering, hävdar Benjamin ligger i filmmediets fulla förmåga.<sup>426</sup>

Vad som sker i *All is Lost* är både ett avståndstagande från high concept, men det minimalistiska berättarspråket förpackar high concept-filmens konventioner i en annan variant av utställbarhet. Magin och kultmomentet som auran tidigare i historien förmedlat genom det enskilda konstverket har utifrån den nya kollektiva ritualen som uppkommit i samband med filmmediet övergått i en kvantitativ utställbarhet, att konstverket enbart förmedlar en tillfällig aktualitet snarare än ett konstnärligt värde. Whammo chart exemplifierar i *All is Lost* hur fundamental relationen är mellan sujetten och fabulan. Ritualens sedvana, det som förut präglade konstverket i ett specifikt och slutet sakralt sammanhang har i filmmediets kontext överensstämmande tendenser med den politiska praxis Benjamin ansåg härbärgera inom den moderna tidens ritualer.<sup>427</sup> Förlusten av auran inom filmmediet kan av den anledningen ses generera en ny formel, vilket innefattar att *reproduktion* leder till en *distraktion* vilket i sin tur leder till en *politisering*.<sup>428</sup> Auran som genereras genom narrativet i *All is Lost* får som resultat samma politiska praxis som whammo chart hade fått i en större kommersiell Hollywoodfilm. Återkommer man till Benjamins beskrivning av hur filmteoretikern Abel Gance likställde det tidiga filmmediets omogna bildspråk med oklarheten bakom de egyptiska hieroglyferna, kan man därifrån utläsa ett underliggande behov av att förankra filmnarrativet i en näringsrik kontext. Med näringsrik kontext åsyftas en plattform där filmnarrativet ges en bredare mening och en merkantil hållfasthet. High concept kan därför ses kvalificera sig inom en ram där

---

<sup>424</sup> Ibid., s. 69.

<sup>425</sup> Buck-Morss, *The Dialectics of Seeing*, s. 245.

<sup>426</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 73.

<sup>427</sup> Ibid., s. 71.

<sup>428</sup> Buck-Morss, *The Dialectics of Seeing*, s. 245.

substans och kommersialism blir paketerat varvid fabulan och sujetten lättare blir förstått för den förströdda publiken. Abel Gance bedömde att filmmediet fordrade någonting mer än enbart sitt bildspråk för att frambringa en mening och en kult omkring sig.<sup>429</sup> Sett utifrån det perspektivet kan whammo chart, i sin relation med high concept, tolkas likt ett förhållande där den sociopolitiska laddningen som tillförs narrativet avgör huruvida auran i narrativet blir begriplig eller inte. Häri ligger den främsta tyngdpunkten på sujetten att förmedla det budskapet.

### 5.3 Berättarkonstens förmedling genom *All is Lost*

Hur kan whammo chart påverka och samtidigt förvalta epiken inom filmberättandet när det minimalistiska filmnarrativet formas utefter en subjett som är anpassad efter high concept?

Utifrån *The Storyteller* pekade Walter Benjamin på att epiken i den moderna världen hade börjat avvika från traditionssammanhanget. Orsaken berodde enligt honom på att traditionen och arvet kring berättarkonsten inte längre existerade, att epiken istället hade övergått i en ny reproduktiv form.<sup>430</sup> Här underströk Benjamin en korrelation mellan olika narrativa forum, att epiken stod på randen till en ofrånkomlig synergi. Berättarkonsten, som utifrån hantverksbundna tillika kommersiella kanaler tidigare förmedlats verbalt eller genom text, hamnade i reproduktionsåldern i ett nytt sammanhang där berättarkonsten började bli alltmer beroende av en merkantil tillika reproduktiv inverkan som emanerade inifrån narrativet. Kommersialismen i reproduktionsåldern fungerar således som en intern faktor att förhålla sig till jämfört med den yttre handelsmässiga tradition som tidigare utgjorde grunden för sättet att förmedla epik. Den tidigare kommersialismen kan numera ses ha intagit den roll high concept vidmakthåller i sin relation med filmmediet. Benjamin ansåg att interna kommersiella mönster och krafter hade tagit över den roll som den handelsresande historieberättaren tidigare förmedlat verbalt. *The Storyteller* belyser därför hur berättarkonsten och berättarstrukturer transformeras och anpassas i takt med att kapitalistiska och ideologiska ramverk ges inflytande på narrativet, detta påverkar i sin tur även narrativets aura.

Företeelsen som Benjamin uppmärksammade var visserligen inte ny. Berättartraditionen som allteftersom förmedlats via hantverkare och resande handelsmän under medeltiden har i sin värdegrund inte förändrats, epiken hävdar Benjamin har alltid utgått från en kommersiell och reproduktiv kontext.<sup>431</sup> Förmedlaren av epikens aura, vilket Benjamin ansåg vara synonymt med den verbala och traditionsbundna historieberättaren, hade på grund av reproduktionen i den moderna tidsåldern blivit alltmer avlägsen och frånvarande.<sup>432</sup> Uteblivandet av vishet i berättandet mot utbyte av information utgjorde enligt Benjamin ett symptom på förfall, att sekulära krafter i reproduktionsåldern på så vis börjat underminera epiken i narrativen.<sup>433</sup>

---

<sup>429</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 75.

<sup>430</sup> Benjamin, *Illuminations*, s. 83-84.

<sup>431</sup> Ibid., s. 85.

<sup>432</sup> Ibid., s. 83.

<sup>433</sup> Ibid., s. 87.



Utifrån Benjamins perspektiv kan sekulära krafter därför ses vara synonymt med det kommersiella anspråk som den postklassiska high concept-filmen förvaltar och förhåller sig till. De reproduktiva tendenser whammo chart genererar i sin växelverkan med high concept blir i Benjamins ordalag ett kommersiellt informationsutbyte snarare än ett förmedlande av narrativets fabula. Benjamin hävdade således att det inom reproduktionsåldern inte längre fanns någon berättarplattform kvar som hade kapacitet att förmedla traditionen av epiken vidare. När epiken väl förmedlades fanns det heller ingen som kunde upprätthålla berättarkonsten utan att i förloppet gå miste om auran.<sup>434</sup> Filmmediet kunde i sammanhanget tolkas som en berättarplattform där auran både kunde bevaras och förvaltas. Informationen likaså fabulan ges därför utrymme att samexistera. Filmkonsten blev för Benjamin ett forum där den breda kommunikativa förmågan sågs utgöra en arvtagare av den episka litteraturen som tidigare förmedlats verbalt. Repetitiva mönster ansåg Benjamin därmed utgöra fundamentet i den moderna epiken, att arvet av traditionen tillika repetitionen av den narrativa strukturen avgjorde hur betraktaren tog till vara på informationen i berättarkonsten. Även Aristoteles försvarade epikens inre strukturella integritet vilket han benämnde för *maskineriet*, men han underströk samtidigt att maskineriet endast får hantera narrativets externa händelser och inte dominera narrativets karaktärer.<sup>435</sup> Den repetitiva tillika reproduktiva strukturen inom epiken fungerar enligt Benjamin därmed som berättarkonstens primära vagga.<sup>436</sup>

När spektaklet och den reproduktiva berättarstrukturen sätts i relation med ett minimalistiskt filmspråk, vilket inträffar i *All is Lost*, inleds följaktligen en dynamisk förenlighet när spektaklet och den narrative strukturen inkorporeras med varandra. Här materialiseras Benjamins påstående där epiken övergår till en egen reproduktiv konstform där berättarkonsten upprätthåller processen av berättandet allteftersom berättarformen utvecklas.<sup>437</sup> De merkantila aspekter som återfinns inom high concept blir i sammanhanget neutraliserade när minimalismen och whammo chart förenas. Föreningen mellan minimalismen och whammo chart bidrar således med en ny berättarplattform där det merkantila anspråket är frånvarande. Minimalismen och det avskalade berättarspråket neutraliserar därmed high concept-filmens konventioner. I *All is Lost* framgår därmed ett narrativ där endast strukturen inom high concept-film är bevarad och verksam, men där de kommersiella anspråken är frånvarande. Motsatta tendenser som både påverkade, likväl förändrade den verbala traditionen av berättarkonsten uppkom när det nya informationssamhället växte fram i den moderna världen, ett samhälle där istället de kapitalistiska anspråken skulle överskugga epiken och förändra berättarkonsten i grunden och för all framtid.<sup>438</sup> Nya externa mediala strukturer i form av nyheter och information började istället bestjäla epiken sin aura, vilket följaktligen ifrågasatte narrativets autonoma värde. Här

---

<sup>434</sup> Ibid., s. 83.

<sup>435</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 53.

<sup>436</sup> Benjamin, *Illuminations*, s. 91.

<sup>437</sup> Steiner, *Walter Benjamin*, s. 130.

<sup>438</sup> Benjamin, *Illuminations*, s. 88.

ledde överflödet av information och kommersiella anspråk till att istället uppmuntra en ny form av berättarkonst inom filmmediet. Filmmediet hade, till skillnad från exempelvis den skrivna texten, en förmåga att visuellt leda berättartraditionen vidare till en ny nivå och därtill frambringa en ny definition av epiken. En sådan definition, eller narrativ modell, skulle whammo chart i sin relation med high concept mycket väl kunna kvalificera inom. Vad som inträffat i *All is Lost* kan tolkas som ett uppvaknande ur en kommersiell dvala. Minimalismen i narrativet konfronterar som resultat de grundläggande konventioner som high concept-filmen förvaltar genom att utnyttja en narrativ struktur som i regel förekommer inom kommersiella filmer. Sujett och fabula, whammo chart och minimalism konvergerar därmed i syfte att avvärja de merkantila aspekter som berättarkonsten tillhandahåller inom den kommersiella filmen.

Whammo chart fungerar på så vis likt en aktiv agent i berättandet, det som Benjamin i sin essä benämner för epikens ”rådgivare”, det vill säga en inre visdom.<sup>439</sup> Visdomen var enligt Benjamin på väg att dö ut i takt med att reproduktionsåldern erövrade epiken, men det som tycks ske i *All is Lost* är att en reproduktiv subjett frambringat nya sidor hos narrativet vilket skänker ny näring åt den visdom Benjamin sökte efter. Reproduktionen har således visat sig bringa en ny betydelse. Istället för att beröva narrativet sin fabula förleder minimalismen och whammo chart narrativets inre dimensioner att träda fram. I det här sammanhanget kan man översätta Syd Fields whammo chart, i relation med high concept, som en förvaltare av tradition av visdom mot bakgrund av den kapitalistiska kontext som high concept vill förvalta. Minimalismen, det vill säga antitesen mot det filmberättande som vanligtvis präglar high concept, ses därför nödvändig för att åskådliggöra men samtidigt frigöra auran i narrativet. Inom narratologin företräder whammo chart det som *The Storyteller* i grunden vill redogöra för, nämligen en naturlig övergång av berättartraditionen. I filmmediets kontext handlar det om den kommersiella plattform filmen har gjort sig beroende av. Som en analogi använder Walter Benjamin ett ideogram, att berättarkonsten såväl som historieberättaren formar sitt hantverk utefter en procedur vars konvergens bildar ett specifikt narrativt koncept.<sup>440</sup> Benjamin definierar ett sådant koncept likt ett proverb, ett alldagligt ordspråk som förkroppsligar en särskild modell av berättartraditionen och berättarkonsten.<sup>441</sup> Proverben kan i samtiden översättas till high concept och whammo chart.

I skepnaden av whammo chart övergår epiken, sett utifrån Benjamins perspektiv, till en egen reproduktiv konstform vars egenskap innefattar konsten att hålla den historiska berättarprocessen levande allteftersom berättarformen utvecklas.<sup>442</sup> En konstant spänning ansåg Benjamin av den anledningen utgöra det mest fundamentala inslaget i epiken. En oföränderlig spänning kan därför ses vara synonymt med det Benjamin beskriver som det

---

<sup>439</sup> Ibid., s. 86.

<sup>440</sup> Ibid., s. 108.

<sup>441</sup> Ibid., s. 108.

<sup>442</sup> Steiner, *Walter Benjamin*, s. 130.

ständiga vinddraget som tillför syre till en öppen eld.<sup>443</sup> Aristoteles understryker också med att episoderna som ger näring åt narrativet bör komma som ett överraskande moment, men att episoderna också bör upprätthållas av en kontinuitet.<sup>444</sup> Whammo chart, den reproduktiva berättarstruktur som i samband med det minimalistiska berättarspråket präglar narrativet i *All is Lost*, kan i berättandet därför ses utgöra det vinddrag som Benjamin framhäver. Behovet av att upprätthålla en beständig spänning i narrativet handlar enligt Benjamin om att återspegla betraktarens behov av en potentiell död, en nära död som enbart upplevs genom betraktandet.<sup>445</sup> Avtar det jämna vinddraget till elden, att den förestående döden kommer närmare, upphör därmed spänningen i narrativet. Här måste emfasen konstant ligga på det momentum som driver narrativet framåt.

Den tidigare nedärvda traditionen av historieberättandet, det muntliga överförandet av berättelser som tidigare utmärkte epiken, har istället ersatts av det slutna narrativet där enbart läsaren tillgodogör sig epiken. Så resonerade Benjamin när det tryckta ordet förvandlades till information och därtill hamnade i massupplagor genom tidningar och böcker, vilket enligt honom sedermera utplånade auran inom berättarkonsten.<sup>446</sup> I takt med att epiken förmedlades till den stora massan inträffade en liknande förskjutning i berättarkonsten när filmmediet under reproduktionsåldern tog tillvara på historieberättandet. Essensen inom historieberättandet, när det strålar samman med film, ansåg Benjamin handla om en återupprepning av lycka, att en sådan återupprepning sedermera försvinner när ingen förmedlar epiken vidare.<sup>447</sup> Den stränga relationen mellan sujetten och fabulan, vilket levandegörs när whammo chart inkorporeras med narrativet, kan därför tolkas som en förvaltare av epiken på grund av sin repetitiva likväl reproduktiva förmåga. Men den reproduktiva förmågan är helt och hållet beroende av den narrativa strukturen. I sin relation med minimalismen förkroppsligar sujetten whammo chart ett sådant kriterium. Whammo chart intensifierar det minimalistiska berättandet vilket medför att narrativet blir kompaktare och därigenom underlättar en penetrering av åskådarens sinne likaså en underminering av de merkantila aspekterna. Benjamin ansåg att det inte längre var individen som utgjorde det subjekt som formades utifrån de effekter som de nya narrativa strukturerna tillhandahöll, utan att det snarare var kollektivet i sin helhet som utgjorde subjektet.<sup>448</sup> Minnet, den aspekt som Benjamin ansåg vara fundamental i rollen som förvaltare av epiken och dess tradition bibehåller följaktligen den kollektiva tillika ceremoniella aspekten vid liv. High concept och whammo chart bidrar tillsammans med att hålla det kollektiva minnet levande även när det sätts i ett minimalistiskt sammanhang som *All is Lost*.

---

<sup>443</sup> Benjamin, *Illuminations*, s. 100.

<sup>444</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 37.

<sup>445</sup> Benjamin, *Illuminations*, s. 101.

<sup>446</sup> Ibid., s. 87.

<sup>447</sup> Ibid., s. 91.

<sup>448</sup> Steiner, *Walter Benjamin*, s. 131.

Förströelsen bland kollektivet i storstaden har i samband med filmmediet gett upphov till att tråkigheten, den okoncentrerade roll som Benjamin tidigare ansåg att lyssnaren till epiken förhöll sig till, numera förändrats allteftersom massorna förmedlar epiken vidare genom filmmediet.<sup>449</sup> Beträktarens okoncentrerade roll inom kollektivet skänker både näring och lägger samtidigt fundamentet till de reproduktiva tendenser som förekommer inom filmberättandet. Kollektivets förströdda roll gentemot filmen har, utifrån vad sujetten whammo chart föreskriver, skänkt näring till filmens reproduktiva mönster. Minimalismen, det berättarspråk som präglar narrativet i *All is Lost*, har medfört att den narrativa strukturen tillika värdegrunden som filmen står på blivit förlösta från varandra. Föreningen mellan high concept och whammo chart håller den reproduktiva berättarkonsten levande samtidigt som tråkigheten hålls på avstånd. Men minimalismen har samtidigt avslöjat, neutraliserat och separerat den narrativa strukturen tillika den värdegrund som fabulan i *All is Lost* förhåller sig till.

En mytologi kan därför ses uppträda när high concept och whammo chart förenas inför den stora massan när de båda begreppen arbetar i det minimalistiska sammanhanget. Återkommer man till det maskineri som Aristoteles ansåg vara tillämpligt på narrativets externa form underströk han samtidigt med att det irrationella måste lämnas utanför narrativets händelseförlopp.<sup>450</sup> Maskineriet motverkade nämligen det irrationella inslagen från att påverka narrativet. Med det irrationella avsåg Aristoteles de element som störde epikens följsamhet, eller i Benjamins fall, förväntan på det ceremoniella. Inom den konventionella high concept-filmen förekommer det således inget irrationellt eftersom whammo chart hindrar det irrationella från att inträffa. Föreningen sinsemellan high concept och whammo chart samt minimalismen kan i *All is Lost* därför ses vara ekvivalent med en modern form av saga där det irrationella får tillfälle att agera inuti en konventionell narrativ struktur. Eftersom sagan, enligt Benjamins ordalag, alltid kommer att vara beroende av myten och vice versa, så är det endast sagan som kan förmå göra individen delaktig i sin lycka.<sup>451</sup> Återkommer man till det perspektiv Paul Valéry utgick från, som menade att berättarkonsten kan liknas vid en lång epok av ständig förädling, att moderna narrativ konstant söker sig till fullkomlighet utefter naturens regler, så kan föreningen mellan minimalism, whammo chart och high concept i den bemärkelsen ses vara komplett.<sup>452</sup> Valéry's strävan efter en effektivisering av mytologi och saga kan därför ses bli uppfylld. Emfasen i filmens förmedlande av epiken ligger således på det momentum som whammo chart frambringa.

Om ett filmverk, utifrån minimalismens bestämda konventioner, ska kunna beskrivas som ett minimalistiskt filmverk bör filmen därför konsekvent följa stilens konventioner. Är minimalism även rådande i ett sammanhang där whammo chart är verksamt så kan friktionen

---

<sup>449</sup> Benjamin, *Illuminations*, s. 91.

<sup>450</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 53.

<sup>451</sup> Benjamin, *Illuminations*, s. 102.

<sup>452</sup> *Ibid.*, s. 92-93.

där i mellan bli fruktbar. Med hänsyn till vilka narrativa och audiovisuella möjligheter som annars kunde präglat narrativet *All is Lost* så utkristalliserar friktionen mellan minimalismen och whammo chart ett sådant dialektiskt förhållande. Genom att underlätta berättandet kunde exempelvis protagonisten bringa en konstant dialog gentemot sig själv för att på så vis hållit åskådaren i handen. Likt *Cast Away* (Robert Zemeckis, USA, 2000) skulle visuella effekter i egenskap av sin stimulans mycket väl kunna underblåst det minimalistiska berättandet som istället låtit paketera narrativet i en underhållande förpackning som är igenkännbar. Narrativet i *All is Lost* avstår till viss del från sådana möjligheter. Isolationen som de audiovisuella begränsningarna bringar till *All is Lost* medför således att protagonistens utsatthet blir mer påtaglig. Whammo chart hamnar här i ett läge där Fields schema tvingas mejsla fram en protagonist utifrån ett narrativ som väljer att inte stödja sig på en berättarplattform dirigerad av kinetisk energi, en plattform som schemat normalt är anpassad för. Shilo T. McClean menar att sådana förhållanden, när karaktärer undviker att endast definieras utifrån berättarplattformar av ihållande visuella effekter, tillför en mer tematisk hållning i narrativet.<sup>453</sup> I *All is Lost* tillåts specialeffekterna därmed aldrig få ett övertag, trots att möjligheten hela tiden funnits tillgänglig. Protagonisten blir därmed central och opåverkad då relationen mellan protagonist och åskådare även ges möjlighet att växa utan att visuella effekter agerar likt en tröskel i mellan kommunikationen. Ett liknande filmexempel där en motsatt premiss inträder förekommer i *The Perfect Storm* (Wolfgang Petersen, USA, 2000). Här frambringas de visuella effekterna, mot bakgrund av high concept, en komplett berättarplattform i skepnad av en digitaliserad ocean, men där det visuella landskapet i processen frångår protagonisternas funktion i berättandet. Visuella effekter blir i det här sammanhanget överordnat karaktärerna. Det digitala havet blir istället den dominerande karaktären. McClean benämner ett sådant narrativt scenario för ett *techno-narrativ*, där whammo chart förenas med filmens visuella landskap, vilket enbart fungerar som en ursäkt för att producera ett narrativ som endast drivs av en kinetisk visualisering.<sup>454</sup> I *All is Lost* återfinns kinetiken i form av ett minimalistiskt filmspråk där whammo chart istället framkallar protagonistens tankar och beslut. Minimalismen understödjer sujetten till att centrera protagonisten i berättandet vilket istället utvecklar karaktärens egenskaper.

Minimalismen som utmärker narrativet i *All is Lost* låser av det skälet fast whammo chart i ett bestämt läge där både den minimalistiska stilen och det narrativa schemat överlappas. Relationen som uppstår sinsemellan fabula och subjett bildar som följd en symbios där både stilen och det narrativa schemat kan samspela. Åskådarens relation till protagonisten blir följaktligen mer intim då den regelbundna rytmen i berättandet konstant låter åskådaren dela isolationen med protagonisten. Protagonisten utgör således medelpunkten i berättandet där isolationen medför en möjlighet till självreflektion hos protagonisten likaså hos åskådaren, vilket därav föranleder ett långsammare och mer poetiskt bildspråk. En annan detalj som särskiljer Art Cinema från det klassiska Hollywoodnarrativet är motiveringen bakom

---

<sup>453</sup> McClean, *Digital Storytelling*, s. 222.

<sup>454</sup> *Ibid.*, s. 227.

protagonistens beteende. Kristin Thompson menar att protagonisten inom Art Cinema alltid *tvingas* till handling jämfört med Hollywoodnarrativet, där protagonisten alltid *söker* sig till handling.<sup>455</sup> Att whammo chart är verksamt genom narrativet strider visserligen mot de konventioner som minimalismen reglerar, nämligen att stilen söker sig bort från traditionella sammanhang till ett icke-syftande. När whammo chart sätts i relation med den narrativa struktur som schemat förespråkar kvarstannar filmen i ett konventionellt berättarmönster, men avstår samtidigt från att förmedla berättandet i en konventionell audiovisuell förpackning som whammo chart normalt är förknippat med. Bordwell menar således att arvet från Hollywoodnarrativet, likaså arvet från konstfilmen, ständigt åter ses inom båda förhållningssätten som en genomsynlig referensplattform, att Hollywoodnarrativet och konstfilmen ideligen står i behov av att korsbefrukta varandra.<sup>456</sup> I *All is Lost* tillför minimalismens stränga formspråk således mer näring åt whammo chart snarare än begränsa berättandet, eftersom whammo chart i det här fallet tyglas av minimalismens kriterier. Den bärande konstruktionen i narrativet, vilket utgörs av whammo chart, blir på så vis en manifestering av minimalismens kriterier utifrån en filmisk kropp. Justin Wyatt menar att förhållandet och det estetiska utbytet mellan high concept-film och avant garde-film, där Art Cinema inkluderas, ständigt är en pågående process.<sup>457</sup> Specifika kriterier som växlas i utbytet mellan de båda filmstilarna kan inom konstfilmen användas som en form av kritik mot den kommersiella plattform som high concept både består och är beroende av.<sup>458</sup>

I *All is Lost* bringar den narrativa strukturen som whammo chart reglerar en mer flexibel roll gentemot de klassiska strukturer som exempelvis Robert McKee och Kristin Thompson talar för, vilkas perspektiv på berättarstrukturer i grunden är en modifiering av Syd Fields arv från Aristoteles klassiska struktur. Narrativet i *All is Lost* går att utläsa utifrån samtliga teoretiska utgångspunkter med förankring i narratologi utan att hitta anomalier i det kontinuerliga berättandet. Men whammo chart tillhandahåller, till skillnad från Thompsons och McKees och även Aristoteles förhållningsätt, en mer analytisk resonans av narrativet tillika protagonisten. Whammo chart må tillföra ett momentum i *All is Lost* enligt samma premisser som schemat tillför ett momentum inom den konventionella high concept-filmen, ett momentum vilket konsekvent försummar narrativets karaktärer till förmån för spektaklet och de kinetiska effekterna. Men utifrån ett minimalistiskt berättarspråk bidrar whammo chart, med sitt momentum, istället med en djupare tolkning av narrativet tillika protagonisten. Whammo chart skänker därför en introvert och motsatt effekt till narrativet när schemat används i ett sammanhang det i normala fall inte är anpassat efter. Sujetten får i sammanhanget ett större ansvar tillika en mer prominent roll i sin relation med fabulan. Inom high concept-filmen däremot upprätthåller sujetten endast fabulan i syfte att bibehålla narrativets momentum vilket konsekvent försummar karaktärerna och underblåser spektaklet.

---

<sup>455</sup> Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, s. 16.

<sup>456</sup> Bordwell, *Poetics of Cinema*, s. 157.

<sup>457</sup> Wyatt, *High Concept*, s. 199.

<sup>458</sup> *Ibid.*, s. 199.

I sin relation med det minimalistiska berättarspråket utgör whammo chart av den anledningen ett exempel på hur man inom det postklassiska filmberättandet sammanför och korsbefruktar konventionella narrativa strukturer med värdeladdade koncept tillsammans med Art Cinema i syfte att hålla epiken levande. Vad som samtidigt inträffar är ett ställningstagande mot det hårda grepp som de kommersiella aspekterna har om filmberättandet i sin helhet, vilket high concept tenderar att förvalta. Narrativet i *All is Lost* påvisar således en elasticitet gentemot det som anses vara klassiskt och konventionellt genom att rikta den narrativa strukturen mot fabulan snarare än mot spektaklet. Protagonisten, till skillnad från narrativet, behåller därför sin aura eftersom auran kan återkopplas till skådespelarens stjärnstatus. I processen blir skådespelarens stjärnstatus, understött av frånvaron av dialog, en markör mot de värderingar som high concept vill integrera i narrativet. Den ceremoniella värdeladdningen återfinns i narrativet men reläas endast utifrån Robert Redford på bekostnad av de kinetiska effekter man annars förväntar sig inom ramen av high concept.

Jämfört med den tidigare analogin av filmen *Gravity* blir fabulan i *All is Lost*, likaså fabulan i *Gravity* därmed synonymt med den slutsats Syd Field renderade angående *The Matrix*, att konvergensen mellan mytologi, teknologi, humanism likaså fantasi alltid letar sig bortom konventionens ramar, men likväl faller inom ett anpassligt narrativt format där stilen på filmen definierar innehållet. Whammo chart och high concept underbygger därför narrativets reproduktiva tendenser genom att enbart fokusera på filmens stil. Här understryker Field att de reproduktiva mönster som high concept tillika whammo chart efterlämnar sig, leder till en filmkultur där substansen i narrativen går förlorad på grund av att ytan i filmen likaså den stil filmen vill kommunicera blir primär, att ytan prioriteras före innehållet.<sup>459</sup> Benjamins hypotes och framtidsvision kring *The Storyteller* och epikens deklination blir i sammanhanget kristalliserat när whammo chart upprätthåller berättarkonsten inom film när det kommersiella anspråket dikterar villkoren. Epiken i Benjamins tes har aldrig eroderat, utan ligger i ständig förändring och anpassning där yttre kulturella och sociala faktorer ständigt håller berättarkonsten i ett formligt skick. High concept och whammo chart representerar således den naturliga tillika selektiva urvalsprocess som både Paul Valéry och Aristoteles beskrev i sina utsagor när reproduktionen av ytan blev dominerande över konsten och epikens inre natur. High concept och den reproduktiva strukturen som whammo chart förvaltar kan utifrån Aristoteles perspektiv ses representera det högre syfte som Aristoteles likställde med reproduktionens främsta landvinning, då reproduktionen av konst och poesi värderades högre än originalet.<sup>460</sup> Inom high concept däremot förblir den reproduktiva sujetten som whammo chart förvaltar ett dominerande inslag över fabulan, vilket frambringar en aura med ceremoniell innebörd enligt den redogörelse Benjamin gör av aurans betydelse till subjektet. Vad som inträffar i *All is Lost* är att minimalismen konfronterar sujetten och high concept-filmens konventioner varvid en obalans uppstår mellan sujetten och fabulan. Auran i

---

<sup>459</sup> Field, *Going to the Movies*, s. 287.

<sup>460</sup> Aristoteles och Butcher, *The Poetics of Aristotle*, s. 53.

narrativet tillskrivs därmed en ny mening eftersom det minimalistiska förhållningssättet dekonstruerar narrativets struktur.

Reproduktionen av sujetten förändras inte, men det behöver inte betyda att auran i narrativet går förlorad. Auran, eller narrativets autonoma värde, består följaktligen av den värdeladdning man tillför varje enskilt filmnarrativ. Whammo chart kan därför ses utgöra en bevarare av auran beroende på i vilket ändamål schemat utnyttjas. Den sakrala innebörden av aurabegreppet går inte förlorad i något av sammanhangen, men aurabegreppet får olika betydelser beroende på i vilken riktning schemat används. Används schemat externt enligt high concept-filmens premisser så representerar auran den kollektiva ceremoni som narrativet levandegör i sin relation med whammo chart. Om schemat används i korrelation med ett filmspråk som är besläktat med Art Cinema tenderar auran att återge narrativets autonoma värde på bekostnad av det ceremoniella. I en konventionell high concept-film kan auran således bli reducerad men fortfarande vid liv eftersom fabulan och sujetten tillsammans frambringar en ceremoniell innebörd. I *All is Lost* inträder en annan form av aura där minimalismen istället konserverar narrativets autonoma värde utan att göra sig beroende av det ceremoniella sammanhang som high concept-filmen är bunden till. Whammo chart fungerar utifrån den aspekten likt ett analytiskt verktyg av protagonisten. I analogi med Benjamin tillskrivs därmed en ny betydelse tillika innebörd till varje enskilt narrativ vilket den reproduktiva sujetten kommunicerar till den förströdda åskådarmassan.<sup>461</sup> I vida mening kan high concept därför ses utgöra den värdeladdning som medfört att sujetten blivit prioriterad framför fabulan. Denna prioritering överensstämmer sålunda med George Duhamels tidiga beskrivning av filmmediet som en fördummande aktivitet, att filmmediet var kapabelt till att få den förströdda och lättsinnige åskådaren att anförtro sig åt sådant som ingick i filmens marknadskampanj.<sup>462</sup> High concept håller av den anledningen den förströddes dröm vid liv genom att reproducera samma idé utefter samma reproduktiva berättarstruktur om och om igen. I *All is Lost* inträffar något annorlunda, nämligen att sujetten belyser fabulan utifrån ett nytt perspektiv med hjälp av ett minimalistiskt förhållningssätt. Auran förmedlas i sammanhanget genom protagonistens centrala roll i narrativet utan att för den sakens skull bli påverkad av high concept-filmens konventioner.

High concept och whammo chart må i sin täta förenlighet med det minimalistiska berättarspråket ha utformat narrativet i *All is Lost* likaså narrativet i *Gravity* ända in i narrativens genetiska uppbyggnad. Men det primära och underliggande budskapet om en strukturell förändring i narrativet tycks enbart *All is Lost* kunna förmedla. Men båda filmexemplen materialiserar paradoxalt nog Walter Benjamins profetia om hur exempelvis värdeladdningar i form av high concept kan leta sig in i narrativets reproduktiva struktur och därtill definiera samtiden.<sup>463</sup> I det här sammanhanget praktiseras även den politiska praxis

---

<sup>461</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 69.

<sup>462</sup> Ibid., s. 92-93.

<sup>463</sup> Bolz och van Reijen, *Walter Benjamin*, s. 74-75.



som Benjamin ansåg vara starkt integrerad med reproduktionen, att ceremonin som försiggår i den reserverade biografsalongen levandehålls av den reproduktiva strukturen som upprätthåller filmnarrativet.<sup>464</sup> Whammo chart fyller därför en ironisk funktion då schemat i början var tänkt att underlätta den narrativa strukturen enligt kommersiella ändamål. Men när schemat sedan placeras i ett minimalistiskt sammanhang avvärjar schemat istället de konventioner som schemat en gång i tiden byggt upp. Minimalismens konventioner kan därför ses neutralisera subjettens syfte och fabulans värdeladdning varvid en balans sinsemellan uppstår. *All is Lost* materialiserar således, utifrån sitt minimalistiska förhållningssätt i korrelation med den narrativa tillika reproduktiva strukturen, den självdistans och kollektiva dröm som Walter Benjamin sökte efter inuti filmmediet men som de kapitalistiska krafterna, i takt med reproduktionens antågande, hade hämmat.<sup>465</sup>

## 6. Sammanfattning

I min uppsats har jag närläst narrativet i filmen *All is Lost* utifrån de riktlinjer som det narrativa schemat whammo chart förhåller sig till. Undersökningen har primärt undersökt förhållandet mellan fabulan och subjett samt de reproduktiva tillika repetitiva tendenser som uppsatt i relationen mellan den narrativa substansen och den narrativa strukturen mot bakgrund av en kultursociologisk kontext. I min undersökning har jag även profilerat whammo chart mot de berättarstrukturer som Kristin Thompson och Robert McKee förespråkar. Begreppet whammo chart tolkar jag därför som ett reproduktivt samlingsbegrepp för både fabula och subjett eftersom schemat disponerar narrativet utefter en kontinuerlig ordning och fördelning av plot points med avsikten att upprätthålla ett momentum. Syd Fields whammo chart föranleder följaktligen en mer stringent inramning av narrativet, en stringens vilket dikteras utifrån de villkor schemat sätter. Beträffande schemats förmåga att tätt förpacka narrativet med jämna intervaller av plot points medför således att whammo chart gör narrativet mer kompakt och laddat varvid man lättare kan inkorporera narrativet med de värdeladdningar som high concept tillhandahåller. Till skillnad från de förhållningssätt Kristin Thompson och Robert McKee förespråkar ter sig whammo chart vara mer anpassat i avsikt att leverera ett kompakt och värdeladdat innehåll likt de konventioner som high concept förhåller sig till. Kombination mellan whammo chart och high concept övergår i narrativet således till en samlad projektil som i egenskap av sitt laddade innehåll och momentum lättare kan genomtränga och kommunicera med en större åskådarmassa. Enligt McKees och Thompsons paradigm etablerar plot points av den anledningen en mer differentierad topografi i narrativet till skillnad mot whammo chart, vilket medför att det utifrån Thompsons och McKees synsätt uppstår en mer proportionell balans mellan karaktärsstudier och kinetiska effekter.

Efter att ha närläst och analyserat narrativet tillika den narrativa strukturen i ett minimalistiskt filmverk har undersökningen påvisat en diskrepans mellan det som tillskrivs klassiskt filmberättande och det som tillskrivs Art Cinema. Beträffande etableringen av plot points så

---

<sup>464</sup> Benjamin, *Bild och Dialektik*, s. 71.

<sup>465</sup> Bolz och van Reijen, *Walter Benjamin*, s. 77.

har undersökningen uppenbart likheter i det minimalistiska förhållningsätt *All is Lost* förhåller sig till vilket överensstämmer med den etablering av plot points som vanligtvis förekommer inom high concept-film. Den etablering av plot points som uppträder i narrativet i *All is Lost* överensstämmer således enligt de principer som high concept-filmen förhåller sig till. Eftersom narrativet i *All is Lost* inte motiveras av samma kinetiska energi som vanligtvis karakteriserar filmnarrativen inom high concept så fyller whammo chart i det avseendet en annorlunda funktion. Minimalismens principer bildar i sin korrelation med whammo chart och high concept ett analytiskt verktyg. Det minimalistiska förhållningssättet tenderar i sin relation med whammo chart och high concept att underbygga en analys av narrativets protagonist istället för att generera audiovisuella effekter, vilket inom ramen av high concept vanligtvis tenderar att försumma narrativets protagonist och sidokaraktärer.

Aurabegreppet kan utifrån Benjamins reproduktionsteori därför ses bli aktualiserat utifrån två aspekter. Det ena är att auran i narrativet framträder när narrativet aktiveras utefter ett värdeladdat innehåll, vilket whammo chart genom sitt momentum realiserar tillsammans med high concept. Filmnarrativet erhåller därför ett ceremoniellt värde eftersom whammo chart fungerar som ett verktyg som aktiverar ritualen, det vill säga ett verktyg som aktiverar den ceremoniella värdeladdning high concept vill kommunicera. Whammo chart underlättar följaktligen kommunikationen mellan den ceremoniella värdeladdningen i narrativet och den förströdda åskådarmassan. Vad som sker när whammo chart tas i anspråk i *All is Lost* är att auran istället bevaras kring protagonisten på bekostnad av den ceremoniella upplevelsen. High concept-filmens mest centrala element, skådespelarens stjärnstatus, medför således att protagonisten i *All is Lost* ensam utgör den ceremoniella laddningen. Förväntan på spektaklet som inom high concept vanligtvis genererar ritualen utgår, vilket medför att endast whammo chart och filmstjärnan bär upp narrativet. Auran kring filmstjärnan bevaras samtidigt som whammo chart utnyttjas likt en ironisk protest mot den kommersiella filmens vidmakthållande och reproduktion av återkommande konventioner. Whammo chart kan i sammanhanget tolkas som en bevarare av auran i narrativet oavsett i vilket syfte schemat används. Vad *All is Lost* gör är att utnyttja whammo chart och den kommersiella värdeladdning som high concept förvaltar och kanaliserar det hela i en motsatt riktning vilket medför att narrativet tangerar Art Cinema. *All is Lost* framstår följaktligen som en protest mot en samtida filmindustri genom att konfrontera industrins inre självbevaringsdrift genom en minimalistisk angreppsvinkel.

I syfte att förankra resultatet av analysen i ett större kultursociologiskt sammanhang har jag utgått ifrån Walter Benjamins kulturkritiska teser *Art in the Age of Mechanical Reproduction* och *The Storyteller* som jag sedan satt i relation med Justin Wyatts high concept-teori. Aurabegreppet som förekommer i *Art in the Age of Mechanical Reproduction* utgör kvintessensen i Benjamins reproduktionsteori. Berättarkonstens transformation och deklination utgör kontentan *The Storyteller*. Både aurabegreppet och epikens deklination likaså den ceremoniella innebörd som återfinns i filmmediet utgör de utmärkande nedslagen i Benjamins båda teser. De underliggande kapitalistiska strukturer som Benjamin ansåg existera

inom konsten och kulturen kan ses bli exponerad i analysen av *All is Lost* mot bakgrund av en postklassisk filmkontext. Strukturen överensstämmer med Benjamins utfallande angående hur strukturer alltid tenderar att dominera och återkomma inom konstnärliga uttryck. Innehållet i Wyatts high concept-teori överbryggas på flera sätt Benjamins reproduktionsteori tillika teori om epikens förfall och transformation. Utifrån Walter Benjamins och Justin Wyatts perspektiv uppvisar Syd Fields whammo chart ett reproduktivt mönster när schemat utnyttjas i kommersiella filmer med en tillförande värdeladdning. Men whammo chart tenderar att bli ifrågasättande när schemat tas i bruk utifrån de minimalistiska kriterier som praktiseras inom Art Cinema. High concept-teorin kristalliserar på så vis de tankegångar som Walter Benjamin tidigt anknöt till filmmediet där han tidigt uppmärksammande en merkantil inverkan på filmens berättarkonst, vilket sedermera skulle integreras med politiska värdeladdningar och påverka berättarkonsten inom filmberättandet i form av ett reproduktivt mönster.

# Käll- och litteraturförteckning

---

## Tryckta källor och anförd litteratur

Aristoteles, *The Poetics of Aristotle: Translated with a Critical Text by S.H. Butcher* (London, New York: Macmillan and CO, 1895). [elektronisk resurs] [2015-03-09]. <https://archive.org/stream/poeticstranslate00arisuoft#page/26/mode/2up/search/27>

Balázs, Béla, *Béla Balázs: Early Film Theory: Visible Man and The Spirit of Film* (New York, Oxford: Berghahn Books, 2010).

Benjamin, Walter, *Bild och Dialektik: Essäer i urval* (Göteborg: Daidalos AB, 2014).

Benjamin, Walter, "Experience and Poverty" vol 4, i (red.) Michael W. Jennings, *Selected Writings* (Cambridge, MA: Harvard University Press, Belknap Press, 1996-2003), s. 120.

Benjamin, Walter, "Experience and Poverty" vol 4, i (red.) Michael W. Jennings, *Selected Writings* (Cambridge, MA: Harvard University Press, Belknap Press, 1996-2003), s. 106.

Benjamin, Walter, "Experience and Poverty" vol 4, i (red.) Michael W. Jennings, *Selected Writings* (Cambridge, MA: Harvard University Press, Belknap Press, 1996-2003), s. 157.

Benjamin, Walter, "Gesammelte Schriften" vol 7, i (red.) Theodor W. Adorno, Gershom Scholem, and Rolf Tiedemann, (Frankfurt: Suhrkamp, 1972-1999), s. 1282-1283.

Benjamin, Walter, "Gesammelte Schriften" vol 7, i (red.) Theodor W. Adorno, Gershom Scholem, and Rolf Tiedemann, (Frankfurt: Suhrkamp, 1972-1999), s. 962.

Benjamin, Walter, *Illuminations: Essays and Reflections* (New York: First Shocken, 2007).

Benjamin, Walter, *The Arcades Project* (Cambridge, MA, London, England: The Belknap Press of Harvard University Press, 1999).

Bolz, Norbert och van Reijen, Willem, *Walter Benjamin* (New Jersey: Humanities Press, 1996).

Booker, M. Keith, *Postmodern Hollywood: What's New in Film and Why It Makes Us Feel So Strange* (Westport, Connecticut, London: Praeger Publishers, 2007).

Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film* (London: Methuen, 1985).

Bordwell, David, *Poetics of Cinema* (New York, London: Routledge, 2008).

Bordwell, David, Staiger, Janet och Thompson, Kristin, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* (New York: Routledge, 1985).

Bordwell, David, *The Way Hollywood Tells It* (Berkeley, CA: University of California Press, 2006).

Brecht, Bertolt "The Threepenny Lawsuit: A Sociological Experiment", i (red.) Marc Silberman, *Brecht on Film and Radio* (London: Methuen, 2000), s. 161.

Buck-Morss, Susan, *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and The Arcades Project* (Cambridge, MA: MIT Press, 1999).

- Eiland, Howard och McLaughlin, Kevin, *Walter Benjamin: The Arcades Project* (Cambridge, MA och London, England: The Belknap Press och Harvard University Press, 1999).
- Elsaesser, Thomas och Buckland, Warren, *Studying Contemporary American Film* (London: Arnold, Hodder Headline Group, 2002).
- Eszterhas, Joe, *The Devil's Guide to Hollywood: The Screenwriter as God!* (New York: St. Martin's Press, 2006).
- Ferris, David S, *The Cambridge Introduction to Walter Benjamin* (Cambridge: Cambridge University Press, 2008). [elektronisk resurs] [2015-05-07].  
[http://www.colorado.edu/humanities/ferris/Content/Texts/Excerpt-Ferris\\_WB-CUP-Intro.pdf](http://www.colorado.edu/humanities/ferris/Content/Texts/Excerpt-Ferris_WB-CUP-Intro.pdf)
- Field, Syd, *Four Screenplays: Studies in the American Screenwriting* (New York: Dell Publishing, 1994).
- Field, Syd, *Going to the Movies: A Personal Journey Through Four Decades of Modern Film* (New York: Bantam Dell Publishing, 2005).
- Field, Syd, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (New York: Dell Publishing, 1994).
- Field, Syd, *Selling a Screenplay: The Screenwriter's Guide to Hollywood* (New York: Bantam Dell, 2005).
- King, Geoff, *American Independent Cinema* (London, New York: I.B. Tauris & Co Ltd, 2005).
- King, Geoff, *New Hollywood Cinema: An Introduction* (London, New York: I.B. Tauris & Co Ltd, 2002).
- King, Geoff, *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster* (London, New York: I.B. Tauris & Co Ltd, 2000).
- Leslie, Esther, *Walter Benjamin: Overpowering Conformism* (London, Stirling, Virginia: Pluto Press, 2000).
- Linson, Art, *A Pound of Flesh: Perilous Tales of How to Produce Movies in Hollywood* (New York: Grove Press, 1993).
- McClean, Shilo T, *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film* (Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press, 2007).
- McKee, Robert, *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting* (United Kingdom: Methuen, 1998).
- Medavoy, Mike, *You're Only as Good as Your Next One: 100 Great Films, 100 Good Films, and 100 for Which I Should Be Shot* (New York: First Atria Books, 2003).
- Schickel, Richard, "Review of Irreconcilable Differences", *Time*, 8/10, 1984, 82.
- Steiner, Uwe, *Walter Benjamin: An Introduction to His Work and Thought* (Chicago, London: The University of Chicago Press, 2010).

Strickland, Edward, *Minimalism: Origins* (Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1993).

Thanouli, Eleftheria, *Post-Classical Cinema: An International Poetics of Film Narration* (London, New York: Wallflower Press, 2009).

Thompson, Kristin, *Storytelling in Film and Television* (Cambridge, Massachusetts, London, England: Harvard University Press, 2003).

Thompson, Kristin, *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique* (London, England: Harvard University Press, 1999).

Wyatt, Justin, *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood* (Austin: University of Texas Press, 2006).

## **Filmer som omnämnts i uppsatsen**

*Aliens* (James Cameron, USA/Storbritannien, 1986).

*Alien: Resurrection* (Jean-Pierre Jeunet, USA, 1997).

*All is Lost* (J.C. Chandor, USA, 2013).

*All the President's Men* (Alan J. Pakula, USA, 1976).

*Armageddon* (Michael Bay, USA, 1998).

*Arrival, The* (David Twohy, USA/Mexiko, 1996).

*Cast Away* (Robert Zemeckis, USA, 2000).

*Contact* (Robert Zemeckis, USA, 1997).

*Dark City* (Alex Proyas, Australien/USA, 1998).

*Deep Impact* (Mimi Leder, USA, 1998).

*Die Hard* (John McTiernan, USA, 1988).

*Empire* (Andy Warhol, USA, 1964).

*Fifth Element, The* (Luc Besson, Frankrike, 1997).

*Gravity* (Alfonso Cuarón, USA/Storbritannien, 2013).

*Independence Day* (Roland Emmerich, USA, 1996).

*Indiana Jones and the Temple of Doom* (Steven Spielberg, USA, 1984).

*Jeremiah Johnson* (Sydney Pollack, USA, 1972).

*Last Castle, The* (Rod Lurie, USA, 2001).

*Lethal Weapon 1-4* (Richard Donner, USA, 1987-1997).

*Mars Attacks* (Tim Burton, USA, 1996).

*Matrix, The* (Andy Wachowski och Lana Wachowski, USA/Australien, 1999).

*Men in Black* (Barry Sonnenfeld, USA, 1997).

*Perfect Storm, The* (Wolfgang Petersen, USA, 2000).

*Raiders of the Lost Arc* (Steven Spielberg, USA, 1981).

*Sleep* (Andy Warhol, USA, 1964).

*Spy Game* (Tony Scott, Tyskland/USA/Japan/Frankrike, 2001).

*Starship Troopers* (Paul Verhoeven, USA, 1997).

*Terminator 2: Judgement Day* (James Cameron, USA/Frankrike, 1991).

*Three Days of the Condor* (Sydney Pollack, USA, 1975).

*X-Files: Fight the Future, The* (Rob Bowman, USA, 1998).



# Appendix

---

## Whammo Chart - Filmexempel

Nedanstående lista innefattar ett urval av filmexempel där jag uppmärksammat att whammo chart helt eller till viss del utformat berättarstrukturen:

*300* (Zack Snyder, USA, 2006).

*48 Hrs.* (Walter Hill, USA, 1982).

*All is Lost* (J.C. Chandor, USA, 2013).

*Another 48 Hrs.* (Walter Hill, USA, 1990).

*Black Rain* (Ridley Scott, USA, 1989).

*Demolition Man* (Marco Brambilla, USA, 1993).

*Die Hard* (John McTiernan, USA, 1988).

*Die Hard 2* (Renny Harlin, USA, 1990).

*Edge, The* (Lee Tamahori, USA, 1997).

*Edge of Tomorrow* (Doug Liman, USA/Kanada, 2014).

*Fight Club* (David Fincher, USA/Tyskland, 1999).

*Galaxy Quest* (Dean Parisot, USA, 1999).

*Gladiator* (Ridley Scott, USA/Storbritannien, 2000).

*Gravity* (Alfonso Cuarón, USA/Storbritannien, 2013).

*Guardians of the Galaxy* (James Gunn, USA/Storbritannien, 2014).

*Hitchhiker's Guide to the Galaxy, The* (Garth Jennings, USA/Storbritannien, 2005).

*Hunger Games, The* (Gary Ross, USA, 2012).

*Independence Day* (Roland Emmerich, USA, 1996).

*Iron Man* (Jon Favreau, USA, 2008).

*Jurassic Park* (Steven Spielberg, USA, 1993).

*Last Boyscout, The* (Tony Scott, USA, 1991).

*Lethal Weapon* (Richard Donner, USA, 1987).

*Lethal Weapon 2* (Richard Donner, USA, 1989).

*Lethal Weapon 3* (Richard Donner, USA, 1992).

*Lethal Weapon 4* (Richard Donner, USA, 1998).

*Man of Steel* (Zack Snyder, USA/Kanada/Storbritannien, 2013).

*Matrix, The* (Andy Wachowski och Lana Wachowski, USA/Australien, 1999).

*Matrix Reloaded, The* (Andy Wachowski och Lana Wachowski, USA/Australien, 2003).

*Matrix Revolutions, The* (Andy Wachowski och Lana Wachowski, USA/Australien, 2003).

*Midnight Run* (Martin Brest, USA, 1988).

*Minority Report* (Steven Spielberg, USA, 2002).

*Outbreak* (Wolfgang Petersen, USA, 1995).

*Panic Room* (David Fincher, USA, 2002).

*Predator* (John McTiernan, USA, 1987).

*Rock, The* (Michael Bay, USA, 1996).

*Romancing the Stone* (Robert Zemeckis, USA/Mexiko, 1984).

*Shoot to Kill* (Roger Spottiswoode, USA, 1988).

*Speed* (Jan de Bont, USA, 1994).

*Spider-Man* (Sam Raimi, USA, 2002).

*Spy Game* (Tony Scott, Tyskland/USA/Japan/Frankrike, 2001).

*Star Trek* (J.J. Abrams, USA/Tyskland, 2009).

*Total Recall* (Paul Verhoeven, USA, 1990).

*Transformers* (Michael Bay, USA, 2007).

*Tropic Thunder* (Ben Stiller, USA/Storbritannien/Tyskland, 2008).

*Warriors, The* (Walter Hill, USA, 1979).

*Zoolander* (Ben Stiller, Tyskland/USA, 2001).