

THE DARK NIGHT OF THE SOUL

af Henrik Maegaard



På Århus Universitet havde vi en tendens til at fortsætte en hyggelig fredagsbar hjemme hos en af gutterne over nogle (mange) øl og en enkelt (mange) videofilm. På trods af den højrystede snak om løst og fast begyndte vi dog at bemærke en speciel tendens, som dukkede op i forskellige film og forskellige genrer.

"TVIVLER-SCENEN"

Når man genser "Top Gun", "Bloodsport", "3 o'Clock High", "Speed", "Pulp Fiction", mm. vil man bemærke en speciel scene ca. 75 minutter inde i filmen, hvor helten har et mindre sammenbrud.

I "Top Gun" under den sidste dog fight har Maverick svært ved at koncentrere sig om de fjendtlige jagerfly og taler i stedet til sin afdøde ven, Goose

I "Bloodsport" får Frank Dux kastet kalkstøv i øjnene, bliver midlertidigt blind og har en betydelig panisk krise i den sidste kamp mod Chong Li.

I "3 o'Clock High" venter Jerry Mitchell på politiet, efter at han har røvet sin egen kiosk for at bestikke skolens største bølge, Buddy Revell til ikke at banke ham (sandsynligvis til døde).

I "Speed" hører Jack Traven, at hans ven og redningsline, Harry Temple er død under en eksplosion, og en lignende skæbne venter nu ham og resten af passagererne på Bus 2525.

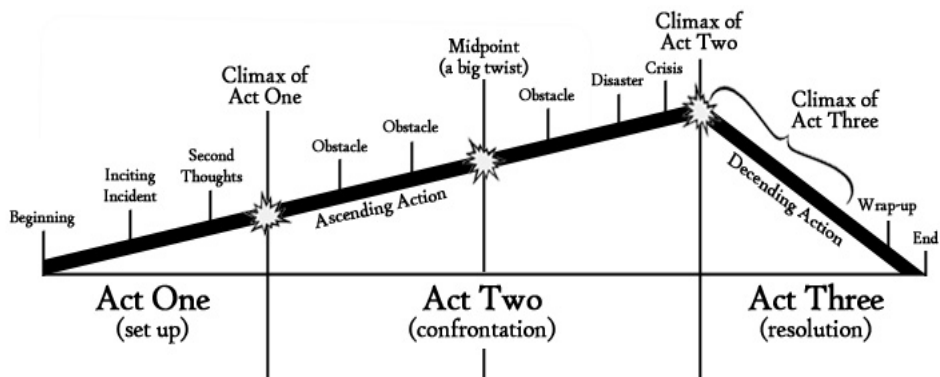
I "Pulp Fiction" finder Butch ud af, at hans debile kæreste har glemt hans (usigeligt) dyrebare ur hos nogle morderiske gangstere, som han i øvrigt har stjålet penge fra.

Omstændighederne er ikke alene dystre, men helten er også gået i opløsning følelsesmæssigt. Vi navngav den "tvivler-scenen" for det var her, helten tvivlede på sin egen eksistensberettigelse, før han hev sig op ved hårrødderne og besluttede sig at gennemføre projektet på trods af den overvældende modstand, der efterhånden havde stablet sig op foran ham.

HOLLYWOOD-OPSKRIFT

Senere, da jeg i forb. med et tegneserieprojekt begyndte at studere manuskriptskrivning, opdagede jeg, at 3-akts modellen (på dansk kendt som berettermodellen) -med spændingskurver o. lign. blev brugt langt mere slavisk end jeg nogen sinde havde forestillet mig – og var blevet det

Three-Act Structure



siden 30'erne.

Hvis man forestiller sig, at et musikstykke på 3 minutter har et forkert placeret beat kan det høres, selvom det bare drejer sig om brøkdelen af et sekund. Men at en film på 1½-2 timer skulle fungere på samme måde, hvor publikum reagerer, hvis en nøglescene kommer ind med forsinkelse, er lidt sværere at forstå.

Ikke desto mindre bruger Hollywood en meget fasttømret historiestruktur for ALLE deres film, som er bygget ud fra 3-akts modellen. Disse er derudover inddelt i midtpunkter, klimakser og indkørsler til næste akt, som alle er fastlåst på en rigid skala.

Katalysatoren for fortællingen placeres inden for 10-15 minutter, 17 minutter inden i filmen skal hovedproblemstillingen afsløres, og ved præcis 60 minutter skal vi have et "Point of no Return" (Luke lander på Dødsstjernen, Indiana Jones finder arken, John McLane taler med Hans Grüber, mm).

Inden vi overgår til akt 3 har vi så en lille scene, der hedder...

THE DARK NIGHT OF THE SOUL

Ved 2. akts klimaks (omkr. 75-85 minutter) har vi vendepunktet, hvor helten møder et tilsyneladende nederlag. Dette er vendepunktet, før helten vinder endeligt i sidste akt. Men efter klimakset har vi brug for en lille scene, der kører os ind i 3. akt, og det er der, hvor helten bliver nødt til at rejse sig fra asken.

Men dette er jo ikke en konvention, som Hollywood-forfattere har opfundet. Hvis man kigger efter, vil fænomenet også dukke op i andre medier, og det kan findes tilbage i ældre litteratur samt historier og myter.

Som navnet antyder, er der nogle eksempler i Bibelen (Jesus' bøn i Gethsemanah, Davids overvindelse over sønnens død, mm.), men også i ældre litteratur, som Illiaden kan vi se noget lignende ske for Achilleus, efter at Hector dræber



“La noche oscura del alma” (sjæls mørke nat) er navnet på et digt af Skt. Johannes af Korset, hvor han beskriver sin sjæls smerte i de sene nattetimer, før han finder spirituel fred i morgenlyset. Digtet er derudover skrevet, mens Johannes sad i fængsel.

Thomas Fuller citerer ham omkr. 100 år senere med “natten er altid mørkest lige før daggy”.

Patroklos.

Men også virkelige historier har lignende sekvenser, hvilket kan ses i beretningen om Christian d. 4. ved Søslaget på Kolberger Heide, hvor han bliver ramt af sprængstykker, og man tror ham død, indtil han rejser sig og fortsætter slaget. I det nylige DR2-tema: ”Fiasko” havde de forskellige deltagere også en sådan struktur i den måde, de fortalte om deres livs nedtur og deres vilje til at rejse sig igen.

Mennesker har åbenbart en vis forkærlighed for at beskrive disse skæbnemæssige rutschebaneture, hvilket af en eller anden årsag gerne må ligge i fortællingens sidste fjerdedel.

FORTÆLLINGEN OM OS SELV

Narratologer og mytomaner er enige om, at det er nødvendigt for mennesker at kunne spejle sig i deres fortællinger. Uden dette mister historien alt relevans - men særligt det at overkomme et nederlag er åbenbart af stor betydning.

Myteforskeren Joseph Campbell beskriver dette som ”The Ordeal”, hvilket kan observeres i mange andre sagn, myter og eventyr. Da alle historier basalt set handler om at udvikle sig, er det her, hvor heltene må bortkaste et paradigme, en tankegang eller et udviklingsstadium (barndommen, f.eks) og genopstå som en ny person.

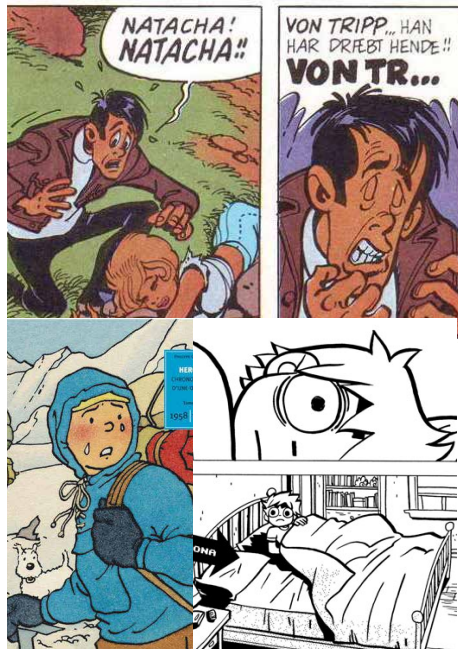
Mere kan findes i:

The Hero’s Journey – Joseph Campbell

Save the Cat – Blake Snyder

Story – Robert McKee

<http://www.cracked.com/podcast/why-every-movie-plot-follows-weirdly-specific-rules/>



Eksempler fra anden stor litteratur