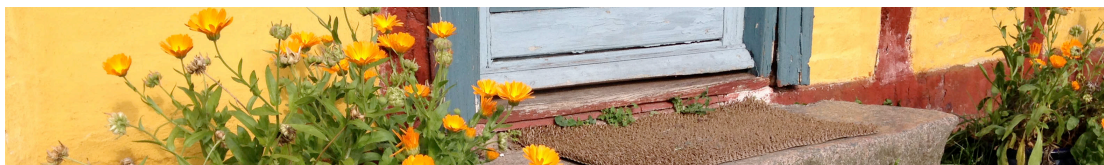


Henrik Juel ← <http://www.henrikjuel.dk>



Om filmteori

Essay af Henrik Juel (2007)

Skal film begribes på egne præmisser, så skal der tages udgangspunkt i det mediemæssigt og fænomenologisk særegne for film. Teorien og filmanalysen må begynde med det, som er særegent for måden at skabe og opleve betydning og kommunikation på i dette medie.



Jeg vil gerne gøre op med tendensen til at forstå filmiske medier primært ud fra andre, især tidligere medier, eller ud fra et begrænset genre-aspekt, f.eks. film som primært narrative forløb. Og jeg vil gerne nå lidt videre end den opfattelse, at film primært skulle være en repræsentation af noget, som en gang var foran kameraet. For det er at overstyre en afspejlings-tanke eller mere præcist det referentielle aspekt, som blot er et af flere mulige og ofte samtidige kommunikative aspekter.

Film er ikke primært en re-præsentation, en duplikering af verden, men altid en præsentation af noget for nogen og fra nogen på en bestemt måde og i en kontekst - og muligvis både selvrefererende og poetisk - så her er alle de kommunikative funktioner, som Roman Jakobson opregner for verbalsproget¹, i spil. Ved analyse af en film er det muligt at udpege træk i selve den filmiske tekst (det vi ser og hører), som i særlig grad peger på andet end det, som engang var foran linsen eller mikrofonen: alle de greb og valg i formgivningsprocessen som viser, at dette er et produkt, som nogen vil sige os noget med.

Film spiller på to sanser og mange mulige betydningslag.

For det første er der en dobbelt montage i film: både den forløbsmæssige eller horisontale dimension med klip efter hinanden og en stemningsmæssig eller vertikal dimension med samspil af lyd og billedspor, auditive og visuelle oplevelser. Og for det andet er der en dobbelt dynamik i film:

der er bevægelsesmuligheder både på billedsiden og lydsiden, og disse dynamiske træk kan vanskeligt forstås som tegn eller afgrænsede elementer, men skal forstås netop som bevægelige og relationelle. Lyden bevæger sig - tydeligst ved flere højtalere, men også på andre måder kan lyden skabe fornemmelsen af bevægelse i rum - også selv om højtaleren står bomstille. Og billedet bevæger sig: og det vigtige er, at ikke kun motivet kan bevæge sig, men også kameraet og dermed billedrammen. Her sker en overskridelse af fotografiet, et brud også rent teoretisk, idet film så tydeligvis ikke er en passiv afspejling. Og herefter kan fotografiet tilmed begribes som en frosset film.

Det filmiske sprog - hvis vi skal bruge det udtryk - er alt det, som gør film til noget andet og mere end et simpelt vindue ud mod en "virkelighed". Det interessante er, at film både lader os se og høre, men også kommunikerer noget til os. Film åbner såvel et æstetisk felt som et retorisk felt.

Vi kan på en og samme tid opleve filmen som en verden og som en visning.

Om Filmsprog

Det ville ikke se så kønt ud, men en rigtig sprog-nørd ville nok mene, der skulle være et par anførselstegn i overskriften her, så det hed: Om "filmsprog". For det er jo tvivlsomt, om film taler til os ved hjælp af et egentligt sprog. I hvert fald hvis man følger filmteoretikeren Christian Metz og med "sprog" mener et dobbelt artikuleret system². Hvad vil det sige? Jo, sagt på en ikke helt præcis måde, så får skriftsproget betydning ved at være opdelt i en række ord, som så igen på et andet niveau kan opdeles i bogstaver, som der er et begrænset antal af: alfabetet. Den mundtlige tale består tilsvarende af hørbare ord, som så igen kan analyseres som en kombination af hørbare mindste-enheder (fonemer), som også findes i et endeligt antal

Men når det gælder film, er et sådant system ikke til at finde. Ganske vist er der rigtig mange måder, hvorpå man analytisk kan opdele en film i mindre bestanddele, og det er også klart, at det netop er i kombinationen af mange forskellige bestanddele (såvel visuelle som auditive), at filmen får sin betydning og kommunikative kraft. Men der er ikke rigtigt system i sagerne her: der mangler et grundliggende film-alfabet. Der er ikke 27 eller 29 mindste-enheder, som gælder som byggesten for alt andet, og hvorudfra man så kan kombinere sig frem til alt det øvrige i en film. Der er ganske vist 24 eller 25 enkeltbilleder i sekundet - som en tal-nørd måske ville indskyde her - men det er noget andet end et alfabet. For enkelt-billederne kan se ud på vidt forskellige måder, selv om de inden for samme sekund ofte er kedsommeligt ens, og alle film kan ikke laves ud af de samme få grund-billeder. Der er ikke et billed-alfabet som udgangspunkt, men uendelig mange forskellige mulige billeder og visuelle forløb. Og samtidig med de meget forskellige billeder kan der være lyde af mange slags: ikke bare tale og musik, men også natur- og kulturlyde, effekter og støj, som det heller ikke lige er så nemt at stave til.

Film bygges ikke op af et særligt film-alfabet.

Alligevel tales ofte om filmsprog i en mere løs betydning, endda i flere løse betydninger. Man kan tale om at en instruktør, som David Lynch, Lars von Trier eller Michael Moore, har sit eget særlige filmsprog. Med det menes noget i retning af stil, et personligt udtryk, en genkendelig toning - men jo ikke et særligt sprog i ovennævnte strenge forstand.

Men hvis man dropper den skrappe definition af "sprog" som et dobbelt artikuleret system (som netop passer på verbalsproget, altså talesprog og almindeligt skriftsprog), så kan man selvfølgelig tale om filmsprog på linie med, at man mere dagligdags taler om f.eks. kropssprog. Man kan forstå, hvad en person fortæller via sit kropssprog, dvs. via gestik, mimik, prosemik osv., som netop ikke er almindelig verbalsprog. Og man kan forstå, hvad en film fortæller via filmsproget, dvs. via de filmiske virkemidler, som netop ikke er det, som eksplicit og i bogstavelig forstand (sic!) siges eller skrives i filmen, men noget andet, noget mere filmisk. Film kommunikerer eller "siger" os noget, og gør det med meget andet end ord. Faktisk kunne det være værd at reservere termen "filmsprog" til netop de kommunikative virkemidler, som er særegne for film, og som de andre medier ikke har.

Om filmteori og gamle medier

Film og andre medier med levende billeder og lyd (tv, video, dvd, pc-spil mm) kan benytte sig af visuelle og auditive træk, som andre medier også har: Der kan tales på film, tegnes, vises skrift og foto, spilles musik og skuespil, osv. Film rummer så at sige alle de andre, historisk tidligere medier i sig og kan benytte deres kommunikative midler. Men fremvisningsbetingelserne er nogle lidt andre.

Det er ikke helt det samme at læse en roman på en skærm, som at sidde med en bog i hånden, men i en helt banal forstand er det muligt at "filmatisere" en roman på denne slaviske måde, ord for ord, som så netop ikke er en "oversættelse til billedsprog". Men det er ikke nogen specielt kreativ udnyttelse af de særlige muligheder, som billeder og lyd har. En teateropførelse kan filmes fra en af tilskuerpladserne, men oplevelsen er jo ikke helt den samme, som selv at sidde personligt nærværende i teatret, hvor man i princippet kan råbe til skuespillerne og lugte duften i rummet. Men hvis filmholdet har brugt kameraerne til at gå tættere på skuespillerne og siden i redigeringen indklipper reaktionsskud og trimmer lyden, så kan oplevelsen af skuespillet måske alligevel blive en meget mere intens og "nærværende" oplevelse på skærmen end i teatersalen.

Det specifikt filmiske er de præsenterende og kommunikative træk, som andre medier ikke har: lydbilled montage, kamerabevægelser og klip.

Det er meget almindeligt at forsøge at sammenligne en roman og filmatiseringen af samme roman, men vurderingskriterierne bliver sjældent klare: omskabelsen fra bog til film (eller omvendt) er et større spring end f.eks. en oversættelse fra engelsk til dansk. Og vurderingskriterier for en rent verbalsproglig oversættelse er jo allerede en delikat affære. Så det er måske ikke så underligt, at anmeldelser af filmatiseringer sjældent når frem til at diskutere de mere filmiske valg: f.eks. lyssætningen, beskæringen eller mikrofonafstanden, men derimod ofte går højt op i, om nu den ene eller den anden skuespiller passer til rollen. Hvilket jo kan være nok så vigtigt for oplevelsen i biografen, men egentlig ikke har så meget at gøre med de filmiske virkemidlers væsen eller natur contra de litterære. Det er ikke filmsprogets skyld, hvis producenten ikke kunne få fat i Sean Connery eller hvis Tom Hanks havde en dårlig dag.

På et mere kulturdidaktisk niveau har det i øvrigt ikke været ualmindeligt at få beskrevet forskellen på bogens og filmens muligheder som et spørgsmål om aktiv versus passiv oplevelse. Ved læsningen af en bog skal man selv omsætte ordene til billeder inde i ens eget hoved, hed det sig, og det er jo stimulerende for fantasien. Omvendt skulle så filmen servere billederne og scenerne færdige for seeren, som passivt slæbes gennem alle effekterne og gradvis bliver sløvere og sløvere. Heldigvis er en så unuanceret opfattelse ikke så almindelig mere, også film- og tv-seere betragtes receptionsteoretisk som aktive og med-skabende. Og det provokerende spørgsmål til den bog-

elskende film-hader er jo også, om det ikke er lidt besynderligt at fremhæve bogens fortrin som værende det, at man med den i hånden skaber sin egen film i fantasien? Og om det så ikke omvendt kunne siges om film, at man ved at se alle de konkrete billeder og scener netop blev stimuleret på begrebs- og formuleringsevnen til at sætte ord på oplevelserne? Hvis romanen via ord stimulerer fantasien til billeddannelse, stimulerer filmen så ikke netop via billeder til logos?

Om filmmontage: stemning og handling

På det filmteoretiske område har også David Bordwells³ opfattelse af publikums medskabelse af filmens handling haft stor gennemslagskraft. Da det imidlertid er en fokusering på handlings-tråden eller narrativet (fabula) bag filmens overflade, ganske som en fokusering på handlings-strukturen i en roman bag ordenes overflade, så hjælper det kun til at ligestille filmens fortælle-mæssige potentiale med litteraturens, og gør ikke meget for at fremhæve filmens særlige virkemidler. Det specifikt filmiske bliver i denne narrativitets-optik behandlet i anden ombæring som spørgsmål om stil. Og det kreative, kommunikative og stemningsskabende greb om filmiske virkemidler kommer ikke til sin fulde ret, når kamerabevægelser, lyd-billed montage og klipning følgelig betragtes som overflade og blot som stikord for publikums forståelse eller "læsning" af den egentlige handlingsgang. Det hjælper heller ikke her at henvise kognitionsteoretisk til særlige skemaer eller at lokalisere steder i hjernen, hvor diverse genrer og sub-genrer skulle husere. For en filmskaber er det meget sjovere at vide, hvordan de specifikt filmiske virkemidler skal håndteres i optagefasen og i redigeringsfasen for at nå et publikum, som er levende, sociale og kropslige personer, som ikke kun har sendt hjernemassen i biografen.

Det er naturligvis meget rimeligt at analysere handlingsgangen eller plotstrukturen i film, men det er ikke lige dækkende for alle filmtyper. Mange film lever i lige så høj grad på det stemningsmæssige som det handlingsmæssige - og man kan endda spørge om ikke fx en gyserfilm er uhyggelig ved at være det hele tiden og ikke kun på grund af handlingen. Uhygge og spænding er også det, som måske ikke sker - og der ville ikke være en spændingsdynamik over tid, hvis der ikke var en samtidigheds-dynamik. Vi ville ikke kunne forstå heltens kamp eller spændingskurvens klimaks, hvis vi ikke samtidig og allerede så modsætningerne mellem den gode og den onde, lys og mørke. Uden iscenesættelse udebliver oplevelsen af dramaet.

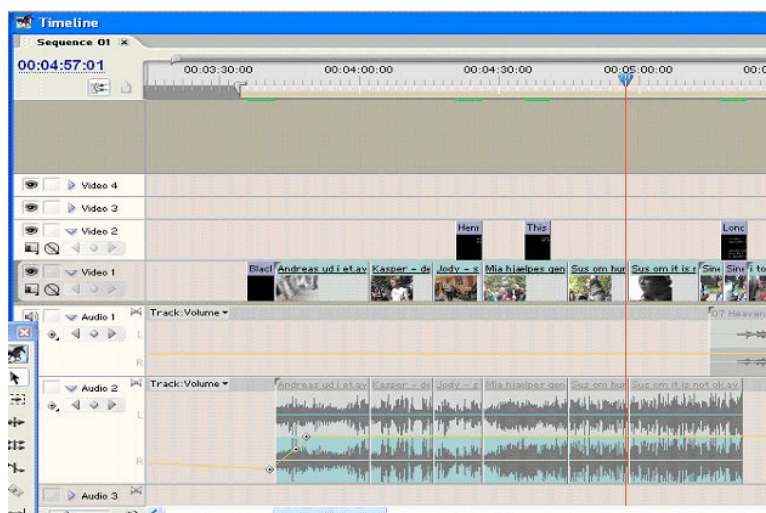
Allerede når det drejer sig om det skrevne eller talte ord kan man pege på, at der især i lyriske, poetiske og retorisk gennemførte tekster foregår meget på paradigmeaksen (ordvalg, klangfigurer osv. og for den levende tale også den samtidige gestik og mimik); og alt det er jo netop også udtryksmuligheder i filmmediet, samtidig med at der her kan kobles endnu flere lag på i denne montage: lyssætning, indramning, dybdekomposition, scenografi, undertekster, underlægningsmusik, fortællerstemme osv.

For nu at blive i sprog-terminologien er det ikke kun på syntagmeaksen (forløbsdimensionen), der sker en betydningsdannelse, men også på paradigmeaksen. Eller for at drage en parallel til musikkens verden: det er ikke kun forløbet, men også orkestreringen og samspillet af de mange forskellige stemmer og toner i harmonier og disharmonier, som er det interessante udtrykspotentiale. Man kan tale om den vertikale montage her: altså om alt det, som er sat sammen i film og som virker og skaber betydning ved at optræde synkront. Helt basalt er der jo et samspil af billedsiden og lydsiden - og det er her filmmediet går videre end fx radiomontagen kan gøre. Radiomontagen kan bestemt være spændende, kreativ og "billeddannede" (fantasistimulerende, associativ), men er jo ikke helt så multisensorisk, radioen har ikke to sanse-kanaler til rådighed.

Film er et dynamisk medie, som udfolder sine virkemidler og kommunikative kræfter i forløb over tid og i samtidige lag.

I moderne digital produktion er det meget almindeligt at editere på en "timeline", og i dette grafiske overblik over en films opbygning bliver det tydeligt, at redigeringen eller montagen har to dimensioner: den horisontale, eller forløbsmæssige organisering af elementer før og efter hinanden, og den vertikale, eller samtidige organisering af elementer over og under hinanden. Filmen eller programmet stykkes sammen af video-filer, lyd-filer og grafik-filer, som alle sammen har en eller anden udstrækning i tid, hvilket er forudsætningen for at indholdet kan ses eller høres.

Sammensætningen på denne horisontale led kan ske ved almindelige hårde "klip", dvs. at elementerne stødes helt op til hinanden. Der er ingen lim eller andet materiale i selv forbindelsen, så et klip i film har ingen fylde - kun rent oplevelsesmæssigt bemærkes en forskel mellem før og efter, hvis ellers der er forskel på det, som ses og høres.



Om betydning uden tegn

Klip i film er således ikke tegn i den klassiske semiologiske forstand, der er ikke nogen materiel eller fysisk side ved klippet, det er *signifié* uden *signifiant*. Et klip er som element altid det samme - nemlig ingenting. Nogle gange er klippet nærmest mindre end ingenting: skal man lave en wipe eller blød overgang, hvor den ene visuelle eller lydmæssige scene blænder over i den anden, så er man nødt til at lade filerne lappe hen over hinanden på timelinen, så den anden kan begynde at tone frem før den første er helt slut. Laver man et blødt klip mellem et totalbillede på 5 sekunder og et nærbillede på andre 5 sekunder bliver den samlede længde altså under 10 sekunder.

Heller ikke den semiotiske tredeling af tegn i indexikalske, ikoniske og symbolske tegn er særlig brugbare på klip i film: nok er et klip et tegn på at nogen har gjort noget, enten i selve optagelsen eller i redigeringen, men det er sjældent denne kausale årsag publikum skal forstå som klippets betydning. Klippets skift af billede og/eller lyd ligner heller ikke som et portræt ligner den, som stod model (man kan diskutere, om et klip "ligner" et blink med øjenlåget, men så er vi ovre i en helt anden teori). Endelig er det svært at se klippet som et symbol: nok kan man klippe konventionelt osv., men der er ikke et defineret sæt af tegn eller en kode-nøgle til stede i selve klippet. Klip er simpelthen ikke et tegn i sig selv, ikke et tegn, som står for noget andet eller for nogen - og

semiotikkens indsigter skal bruges på et andet niveau. Derimod er klip et meget virksomt og betydningsskabende træk ved film, som ved sin forandring af billed- og lyd-flowet former publikums oplevelse. Det er et kommunikerende træk, ikke et re-præsentativt tegn.

Også Christian Metz' gamle kategorisering af forskellige syntagmer (fx parallel- og klammesyntagme) i kronologiske og ikke-kronologiske har den svaghed, at det ligesom Pierce's tegn-kategorisering foregår post festum: det er ikke noget, man kan se direkte af de enkelte klip eller elementer, men beror på en helhedsfortolkning, som der ikke er gjort rede for. Når Metz tilmed så bort fra filmens lyd, som der jo også klippes lystigt i, og som netop ofte har betydning for kontinuitets- og tidsoplevelsen, så får han på den måde udstillet sin analytiske metodes fremmedhed for mediet - dette sagt med al respekt for hans i øvrigt inspirerende arbejde.

Om foto og realisme

Filmmediet bygger naturligvis videre på fotografiets teknik og æstetik - men dog ikke på nogen helt enkel måde. Selv om stillestående billeder historisk er tidligere end de bevægelige billeder, og selv om foto teknisk set må siges at være en forudsætning for film, så er det ikke særlig heldigt at forsøge at forstå film som blot et videreudvikling af det fotografiske sprog (hvis der findes sådant) eller af foto-oplevelsen. Selv om det kan virke meget naturligt sådan, så er der her nogle faldgruber: for det første er filmoplevelsen ikke til at forklare som oplevelsen af en række hurtige kig på mange enkeltbilleder. Den teknisk set korrekte beskrivelse af filmstrimmelen (før den elektroniske og digitale tid) som en række enkeltbilleder er ikke en beskrivelse af oplevelsen: Vi ser film som forløb, ikke som fotos i et album. Faktisk går forklaringskraften den anden vej: vi forstår et foto netop som en frosset bevægelse, en standset film!

Film opleves ikke som enkeltbilleder sat sammen efter hinanden. Derimod opleves et foto omtrent som en film, der er standset.

Selv om det naturligvis var en nyhed, da de første levende filmbilleder kom frem for over hundrede år siden, så kan vi på en måde betragte dem som mere naturlige i dag end de "frosne" øjebliksbilleder. Det er en kunst at fastholde det rette, det mest sigende øjeblik, på et foto. Men altså også netop et kunstnerisk greb, en måde at fremhæve et særligt moment på. Vi ser noget andet og mere end blot den almindelige, foranderlige strøm af visuelle indtryk. I og for sig får fotoet sin særlige kommunikative energi ved at være noget "ikke-realistisk" eller noget andet end en simpel "gengivelse af virkeligheden".



At gengive motiver i bevægelse er i og for sig meget naturligt eller realistisk - og i den forstand kan filmmediet være en ganske god repræsentation af noget, der en gang var foran linsen, også selv om gengivelsen jo er noget flad, afgrænset og måske pixelleret. Men det re-præsenterende aspekt træder i baggrunden, og det præsenterende (intentionelle og kommunikative) aspekt bliver tydeligere, så snart der klippes i optagelsen, når der tilføjes tydelig ny lydside (f.eks. ikke-diegetisk musik) og når kameraet bevæger sig i forhold til motivet. Dette gælder også dokumentarfilm, selv de mest observerende. For så bliver det tydeligt, at film ikke bare er et vindue. Og det hører absolut til undtagelserne, at vi er i tvivl om det vi ser, nu også er en film eller bare et hul i væggen. Normalt har vi en velfungerende dobbeltbevidsthed, hvor vi både lever med i filmen og samtidig ved, at det er en film, vi ser på og lytter til.

Om den bevægelige ramme

Det filmisk interessante er altså ikke, at motivet bevæger sig, men snarere at billed-rammen kan bevæge sig - det er her filmmediet bringer helt nye virkemidler i spil, som overskrider både teater, foto og nærmest på helt inkommensurabel vis også verbalsprog og litteratur. At også "lyd-rammen" kan bevæges kendes (i hvert fald blandt kendere) fra radiomontagen: på forskellig vis kan man vise bevægelser og dynamik ved i optagefasen at gå tættere på eller længere væk eller dreje mikrofonretningen væk fra en lydkilde; og i redigeringen kan man skifte ekko, volumen og mellem højtalere osv. Lydbevægelserne eller mikrofon-bevægelserne er dog endnu mere upåagtede i filmteorien end kamera-bevægelserne. Men det er i disse håndværksmæssige greb filmmediets betydninger og formidlingsmæssige kræfter vækkes til live.

Indramning eller billedbeskæringen er vigtig for malerkunsten såvel som for fotografiet, og det fortsætter naturligvis i filmmediet, men her kan så rammen også bevæges, idet kameraet (eller det virtuelle kamera i computeranimationer) bevæges, drejes, flyttes eller flyver rundt. På den måde kan andre dele af motivet eller helt nye motiver udpeges, undersøges, sættes i ny betydningsrelation osv. Kameraet kan ved sine panoreringer, zoom, tilt og andre bevægelser og bevægelsestyper, mekaniske og håndholdte, både vise os noget, som det er rettet imod, men det kan også mime bevægelserne og synsvinklen for en person inde i filmen (subjektivt, point of view), og derudover kan bevægelserne pege tilbage på fotografens eller instruktørens luner, særlige intentioner eller - som det er tydeligt ved amatørfilm: kamerabevægelser kan også utilsigtet afsløre fotografen som en klodsmajor. Kamerabevægelserne er udtryksfulde og medkonstituerende for det, som vi oplever via filmen. I en scene helt uden udvikling i øvrigt kan man skabe betydninger, stemninger og en historie blot ved at håndtere kameraet.

Mit yndlingseksempel her er en scene fra Kevin Costners "Dances with Wolves" (1990), hvor han med sit sædvanlige udtryksløse ansigt står og foretager sig ingenting midt på prærien, men alligevel forstår vi, at der sker et eller andet, han oplever noget voldsomt i sit indre. Kameraet foretager pludselig tre umotiverede meget hurtige push-ins (samtidig er der nogle ulokaliserbare pludselige smæld og hurtige klip). Her skete ingenting foran kameraet, der var ingen pro-filmisk event, alligevel ved vi nu som publikum til filmen, at vores helt havde en stærk oplevelse, måske en slags angstanfald ved mødet med naturens storhed.

Tilsvarende ved f.eks. tv-shows fra en pop-koncert: kamerafolk, kamerakraner og billedmixer arbejder hektisk på at generere en form for intensitet og synergi mellem musikken og de visuelle effekter. Og i mange musikvideoer rendyrkes klip og kamerabevægelser på måder som gør, at de

dels fremmaner en handling i et ellers dødt materiale, dels overtager scenen selv som poetiske udtryk, som ikke er der for reportagens eller dokumentarens skyld.

I klassiske hollywood-film er kamerabevægelserne, klipningen af billeder og lyd, samt underlægningsmusikken som oftest upåfaldende - dvs. at et samtidigt normalpublikum ikke lægger specielt mærke til nogen af delene, virkemidlerne er her transparente. Men yngre tilskuere, som i dag ser en klassisk film, bemærker måske at musikken er svulstig (eller "bare for meget"), hvorimod de ikke bemærker underlægningsmusikken og lydeffekterne, de hurtige klip og ekvilibristiske kamerabevægelser i mere moderne mainstream-film.

At disse afgørende virkemidler er så relativt upåagtede i filmteorien kan måske skyldes, at filmteoretikere sjældent selv arbejder på det produktive eller håndværksmæssige niveau - og at de sjældent bruger særlig meget tid på at se teknisk mislykkede film eller amatør-produktioner. Men for den glade amatør eller for den som underviser i videoproduktion er det tydeligt, at der er noget nær uanede muligheder for at misbruge og fejlkommunikere med de filmiske virkemidler. Og det er faktisk meget oplysende, at det afgørende sjældent er, hvad der foregik foran kameraet, men hvad der skete bag kameraet og i redigeringen.

En kamerabevægelse kan have flere funktioner på en gang, som det kan være ganske komplekst at gøre rede for i en analyse, men alligevel er kamerabevægelserne i traditionelle spillefilm ofte ganske upåfaldende, idet de er "motiverede": Når et motiv bevæger sig, fx hovedpersonen, kan det virke naturligt at følge med. Og samtidig betyder kameraets bevægelse en bedre tredimensionel rum-fornemmelse og overblik for publikum. Hvis det i sammenhængen virker naturligt at gå tættere på noget interessant eller at dreje blikket hen mod en ny situation, f.eks. en person som svarer, ja, så bemærker vi sjældent bevægelsen. Kameraet kan også på en subtil måde udpege særlige relationer eller betydninger ved sammenkædende bevægelse - bevægelsen virker, men ikke nødvendigvis påfaldende. Eller et såkaldt "subjektivt" og dynamisk kamera kan ubemærket mime ophidselse og bevægelse hos såvel deltagere i filmen som hos tilskueren.

Filmens sprog er i familie med kropssproget.

Derimod opleves kamerabevægelser som sagt som påfaldende eller ikke-transparente, når de er teknisk dårligt udført, amatøragtige, uheldigt komponerede eller redigerede. Men det kan også være kameraet udfører "urealistiske" bevægelser eller spektakulære stunts, så som at gå gennem vægge. Det ekvilibristiske kan så være et plus for filmen - eller betragtes som et minus.

Kamerabevægelserne kan også påkalde sig opmærksomhed, fordi de fungerer relativt selvstændigt som (ny) stil-markør (f.eks. det håndholdte kamera i Dogme 95). I nyhedsindslag og dokumentarfilm kan det reportageagtige kamera bemærkes som et ønske om at fremvise "autenticitet", og fx panoreringer kan opleves som demonstrative "pegepinde", som (for) tydeligt markerer fotografens/filmens intentioner og vurderinger. Hvis en scene er vanskelig at fortolke i en film, kan det også betyde øget opmærksomhed på netop de virkemidler, som synes at være i modstrid med hinanden - en slags Verfremdungs-effekt.

Kamerabevægelser kan beskrives teknisk, ja endda kortlægges præcist og automatisk, hvis man forestiller sig en kobling med en række instrumenter som kompas, GPS, lod, watterpas, højdemåler, ur, osv. - men det er som udtryk, oplevelse og kommunikation, de bliver filmteoretisk spændende⁴. Her drejer det sig ikke om en hurtig taxonomi, men om at forstå hvordan kamerabevægelser

spænder os ud imellem indlevelse og fremmedgørelse, mellem det naturlige og det exceptionelle, det banale og det poetiske.

Om teoriudvikling

Det er naturligvis meget nærliggende at forsøge at forstå nye medier og udtryksformer i lys af de ældre og mere velkendte. Film kan på mange måder betragtes som en friere videreudvikling af teatret, fjernsyn kan ses som en videreudvikling af radio, computer-spil som en videreudvikling af film.

Betydningsdannelsen på film forstås bedre i lys af nyere medier (computerspil, interaktive former) end kun via ældre.

Filmteori har ofte været baseret på lingvistik, semiotik, tegnteori, litteraturteori, osv. som imidlertid ikke har kunnet håndtere de specifikt filmiske træk. Et komma i en tekst svarer ikke helt til et klip. En overblænding på film kan betyde, at vi skifter til at se fortiden i et flash-back, men det er trods visse konventioner en meget situationsbestemt og konkret betydningsdannelse, overblændinger er ikke del af en fast grammatik eller kode på samme måde som verbal-tider og svarer ikke helt til en datids-endelse. Der findes ikke noget i grammatikken eller litteraturen, som svarer helt til en panorering - og det er ikke ideelt at forsøge at forklare de filmiske træk ved at reducere eller oppuste dem til at ligne andre mediers særlige træk. Det er vigtigt at se den slags overførselsforsøg eller sammenligninger som metaforiske - hvilket kan være meget givtigt, men ikke nødvendigvis udtømmende eller fuldt retfærdigt. Verbalsproget har været et af de vigtigste sammenligningsdomæner, men jeg betragter selv fænomenologi og kropssprog og i bredere forstand retorik som et langt mere frugtbart område.

Om det filmiske i interaktive medier og spil.

Udviklingen af nye medier kaster lys over de gamle, og f.eks. er det oplagt at forsøge at benytte spilteori til forstå film. Mange pc-spil og multimedie-applikationer har indbyggede filmsekvenser (cut-scenes), som kommer til at optræde som overgange og pauser mellem de egentlige spil-afsnit. Det kan ses som et irriterende oplevelsesbrud, et mediemæssigt tilbagefald, hvis spilkonceptet ellers er, at man skal være så aktivt medspillende som muligt. Men de filmiske sekvenser kan også optræde som belønninger, en slags fejring af en særlig indsats, nemlig når man har fuldført en bane og dræbt monstret. Så få man en sejrscenarie, hvor man ikke selv skal gøre noget, men derimod bliver fejret - spillet lykønsker spilleren på denne måde. En teoretisk interessant kommunikativ udveksling, synes jeg. Ligeledes er det klart, at netop de forskellige former for indlevelse, medskabelse, inter-aktivitet, immergens eller immersion i de nye spilformer kan give os nye vinkler og begreber med hensyn til filmens indlevelseshed.

Man kan tænke på film som et pc-spil med begrænsede valgmuligheder, men de interaktive spil viser også, at det rent filmiske har kommunikative potentialer.

Også kamerabevægelserne i pc-spil er værd at studere, ikke kun fordi de er virtuelle og dermed har store frihedsgrader. Men også fordi de kaster lys over vores opfattelse af kamerabevægelser og kameravinkler i "det gamle" filmmedie. I pc-spillet World of Warcraft (Blizzard) er det virtuelle kamera - eller altså det vi ser på skærmen - låst på ens egen spilfigur. Enten på den måde, at man ser inde fra figuren (avataren) og bevæger sig rundt med denne. Eller på den måde, at man ser figuren udefra, men så skal retningen altid være her henimod, man kan ikke rette "blikket" væk fra sin egen

figur, ikke så meget som på film, hvor man kan lade også hovedpersonen forsvinde ud af rammen, og selv med kameraet gå på opdagelse et andet sted. Der er ganske vist fantastiske frie muligheder for at bevæge kameraet rundt om og op og ned og længere væk eller tættere på ens figur i spillet, men kameraet peger altid mod figuren, og hvis man fx forsøger at bevæge kameraet om bag et hus eller en klippe eller et andet solidt objekt, som vil afskære udsynet, ja, så foretager systemet et automatisk spring ("klip"?) ind tættere på, så kameraet kommer foran objektet og stadig kan se figuren. Går man rigtig tæt på sin egen figur, bliver den først gennemsigtig og siden helt tæt på skiftes over, så man nu på skærmen ser ud med figurens øjne, så at sige. Spillerens blik er altid låst på egen figur, enten ved at man udefra altid kigger hen imod figuren, men fra vilkårlig vinkel, eller ved at man "indefra" altid kigger ud fra figurens sted, men i vilkårlig retning.

Det er jo på en måde meget mærkeligt, at man sådan kan skifte synsvinkel og hoppe ind og ud af det subjektive kamera eller ind og ud af figurens point-of-view i et spil, uden at det går ud over kontinuitetsoplevelsen i spillet, men nogle gange tværtimod synes at fremme indlevelsen og spændingen såvel som nydelsen. Men også i klassiske film skiftes synsvinkler og subjektet for blikket ofte på måder, som analytisk set er ret komplicerede med mange mellemformer, men det fungerer alligevel som en sammenhængende oplevelse og historie for tilskueren. Vi er åbenbart i stand til at holde flere syns- og oplevelsesmåder i gang samtidig uden problemer. Vi er vant til at forstå flere samtidige kommunikations- og oplevelseslag. Spilteori og filmteori har her meget at sige hinanden, synes jeg, ikke mindst når det drejer sig om at forstå udvekslingen mellem handlingsdimensionen og stemningsdimensionen som det, som skaber sammenhængskraften: det gode game-play såvel som den gode film-oplevelse.

Om film som kropsoplevelse og kommunikation

Filmsproget er et langt stykke ad vejen ligesom kropssprog eller rettere kropsoplevelse, og det endda på to måder:

Vi forstår film og gør det ret umiddelbart, fordi ved hvad det vil sige at bevæge os rundt i verden som seende og lyttende kropslige væsner. Vi ser og hører og oplever på måder, som er i forlængelse af almindelige indtryk - vi ser potentielle handlingsrum for vores udfoldelser og lidelser som kropslige væsner. Selv om vi sidder stille i biografen eller sofaen, så forstår vi som kropslige væsner, vi farer sammen, når noget tilsyneladende flyver ud i mod os fra skærmen, vi reagerer straks uden oversættelse til andet sprog, og først lidt senere kan vi sætte ord på, hvad der foregik. Vi bliver grebet af en uhyggelig eller komisk stemning, først senere kan vi forsøge at forklare, hvad vi følte og måske også, hvordan det gik til.

Men også på en anden måde forstår vi film forholdsvis umiddelbart og kropsligt, nemlig som mennesker, der er vant til at kommunikere med andre. Vi er vant til både direkte fysisk nærværende kommunikation og til mere indirekte mediebarne udtryk. Vi forstår, at det er en menneskeskabt film vi ser - og ikke en manipuleret udsigt fra et vindue - og vi forstår de kommunikative greb i filmen: der er klippet og monteret og kameraet arbejder: nogen vil altså vise os noget og ikke noget andet, fortælle en historie, udtrykke sig selv, påvirke os, måske lege med mediet på en poetisk måde. Det er alt sammen kommunikative funktioner, som er helt på linie med Roman Jakobsons sprogfunktioner. Og med disse funktioner benævnes ikke bestemte, afgrænsede tegn eller elementer, men fokus er på det performative, på den kontekstuelle betydningsdannelse, på de ofte overlappende indlejrede kommunikative handlinger.

Filmen er både et vindue til en verden og en kommunikation - og vi ser den med et dobbeltblik.

Roman Jakobsons lære om de seks sprogfunktioner kan med fordel overføres på skærmdesign og på de filmiske medier: Hver gang vi formidler noget i tale, eller via et skærmdesign eller via en video/film, så sender vi ikke kun *et* budskab: Vi viser også noget om os selv (emotivt), fortæller om noget (referentielt), vi forsøger at påvirke den, vi henvender os til (conativt), vi viser, hvordan vi har det med hinanden (fatisk), vi leger med eller misbruger sprog- film- og designmulighederne (poetisk), og vi kan kommentere/reflektere det hele samtidig (meta-kommunikativt).

Om igen - det filmiske

Som en foreløbig konklusion⁵ på dette essay vil jeg prøve at beskrive de tre filmspecifikke træk, som jeg har fremhævet som særlig væsentlige for en filmteori, med nye ord, som måske er lidt vel billedlige eller metaforiske - men det passer måske også meget godt til emnet:

Kamerabevægelser: for-fører os til at se
(lyd-bevægelser kan det samme: vise, hvad vi skal høre)
Klip (transitions): tele-porterer os i tid og/eller sted
Lyd-billed montage: fantaserer for os



Helt grundliggende er jeg stadig på jagt efter en ordentlig forståelse af, hvad det er for en måde filmmediet og de filmiske virkemidler kan skabe betydning og kommunikere på. Lige nu er min egen bedste metafor for filmoplevelsen, at det svarer til at være et lille barn, som får vist verden ved at blive båret rundt på armen af en voksen, som har magiske evner til at springe i tid og rum og endda fortælle og spille musik imens.

At se film er som at være et barn, der bliver båret rundt på armen af en magisk voksen.

¹ Roman Jakobson: "Linguistics and Poetics" i *Style in Language*, Thomas A. Seabeok (ed.) M.I.T., 1960.

² Artikel fra 1964, Christian Metz: "Le cinéma: langue ou langage", på dansk i *Tryllelygten - tidsskrift for levende billeder*, nr. 1, Kbhvn. 1991.

³ David Bordwell: *Narration in the Fiction Film*, 1985.

⁴ Se f.eks. Ph.D. disputats juni 2007 fra Århus: Jakob Isak Nielsen: *Camera Movement in Narrative Cinema – Towards a Taxonomy of Functions*.

⁵ Beslægtede essay af Henrik Juel, f.eks. om dokumentarfilm definitioner, vertikal montage, kommunikative funktioner og kamerabevægelsernes fænomenologi på: <http://akira.ruc.dk/~hjuel/>