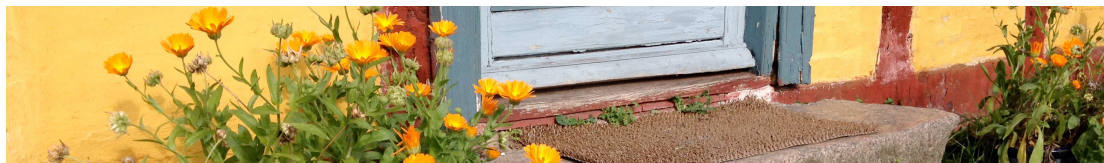


Henrik Juel ↪ <http://www.henrikjuel.dk>



Den vertikale montage

- kort fortalt

af Henrik Juel, 2002

Hvad er vertikal montage?

Vertikal montage angiver koordineringen af de mange forskellige betydningsbærende træk og "spor" som kan optræde samtidigt i lyd-billedmedier, dvs såvel filmiske medier som multimedier. Det mest "anskuelige" eksempel er koordinering af billed- og lydside, f.eks. filmbilledet og underlægningsmusikken, eller computerspillets slagsmål på skærmen og knock-out-lydene i højtalerne. Men principielt drejer den vertikale montage sig om alle de "lag" eller "kanaler" som kan bruges til at "sige" eller "vise" noget i de moderne medier: løbende tekster, grafikbilleder midt i levende billedsekvenser, musik, effektlyde, voice-over, navigationsknapper på edb-skærmen osv: altsammen bidrager til en kompleks simultan betydningsdannelse, som er knyttet til en øjeblikkelig konkret situation (et sted i filmen, en tilstand i systemet), og som derfor teoretisk-analytisk fortjener at blive studeret som led i en simultan dynamik og ikke kun i forhold til forløb over tid (filmens handling, spillets udvikling: den horisontale montage).

Aktuelle designproblemer

Med multimedierne (i hvert fald teoretiske) aktualisering af tendentielt interaktive, brugerstyrede og ikke-lineære fortællinger og formidlingsformer har der meget naturligt været sat fokus på forløb og forløbsmodeller: Hvordan tilrettelægger man en historie eller en informationsmængde, når man ikke kan være sikker på hvilken udvikling eller rækkefølge brugeren vælger? Dette aktualiserer imidlertid også et andet problemfelt, nemlig designerens eller producentens mulighed for at overskue det komplekse samspil af forskellige betydnings-lag i de mange mulige konkrete situationer. Hvordan sikrer man at de forskellige elementer, som er aktive på og ved samme skærbillede, understøtter mere end modarbejder hinanden? Hvordan undgår man uheldige eller misvisende sammensætninger af grafik, tekst, lyd, animation osv? Og hvis man nu gerne vil have en kras og disharmonisk effekt frem - hvordan skal den vertikale montage så udføres?

To små eksempler

Et game-boy spil fra Nintendo (Super Mario) har afpasset lydsiden nogenlunde efter spillets udvikling: man kan høre, når man får point og når man nærmer

sig det afsluttende opgør med bossen på musikken (som dog nok stadig er temmelig enerverende at høre på for andre end 6-10 årige drenge). Tekstbehandlingsprogrammet Microsoft Word 98 har som en del af sin brugergrænseflade en lille animeret "hjælper", en slags computerrobot på fødder, som af og til drejer sig, står på hovedet, falder i søvn osv.: dette er igen koordineret med brugerens indsats og systemets aktuelle tilstand. Men den lille "hjælper" kan både opleves som en en kær ven og ledsager og som distraherende faktor. En gang, hvor jeg havde siddet stille et stykke tid, og fået tænkt mig frem til noget genialt, som jeg så netop ville til at skrive ned, så faldt den lille fyr demonstrativt i søvn! Siden har jeg altid slået den funktion fra...

Filmteorien om samspillet af billed og lyd

Samspillet af billede og lyd – og da især samspillet af billedside og musik – er forholdsvis velbeskrevet i filmteorien. David Bordwells neo-formalisme kan – skønt den noget ensidigt tager udgangspunkt i det dramatiske (horisontale) og i billedsidens overordning over lydsiden – tjene som udgangspunkt her for en skelnen mellem: diegetisk (filmens eget univers) – ikke diegetisk (kun fortolkningspåvirkende), lyd som er "on" eller "off", endvidere beskrivelse af lyden ud fra kilde: tale, musik, støj, eller ud fra dens materielle kvalitet: styrke, tonhøjde, klangfarve.

Mange filmteoretiske behandlinger af lyd tager ved nærmere eftersyn ("efterlytning"?) udgangspunkt i receptionserfaringer mere end produktionserfaringer: Meget væsentlige karakteristika for lyd så som afstand, retning og rumklang (både ved optagelse og editering) redegøres der ikke for, skønt dette er meget betydningssskabende aspekter ved lyden. Lennard Højbjerg har en udmærket beskrivelse (også med en lille tegning) af den almindelige tredeling, som angiveligt fortæller hvordan billedside og lydside kan være: overlappende – komplementære – adskilte. Andre betegnelser er også almindelige her, skønt tankegangen er den samme: lyd og billede kan betyde det samme (være samstemmende, parallelle, redundante osv), eller de kan være forankrende for hinanden, udvidende, præciserende, udfyldende (altså kun delvist sige det samme) eller de kan være helt forskellige, modsatrettede, "kontrapunktiske", modstridende.

Betydning er mere end reference

Problemet med disse gængse opfattelser er, at de kun tænker betydningsdannelse som noget referentielt (jfr Roman Jakobsons sprogfunktioner): hvad ("ude i verden") henviser billedet og lyden til? Det samme, eller noget lidt forskelligt, eller noget meget forskelligt? Det er at forholde sig til kun et enkelt aspekt, en enkelt funktion (dybest set en positivistisk tankegang: udsagn er sande eller falske, og ellers "siger" de ikke noget). For sagen er jo, at en billedside ikke kun siger noget om, hvad den "afbilleder" så at sige (den referentielle funktion), men også har andre kommunikative funktioner: konative, poetiske, fatiske, emotive, meta-kommunikative. Det samme gælder for lydsiden, både musikken, effekt-lydene og replikkerne kan pege på meget andet end "ting ude i verden". En lidt for sentimental og bornert speak til en naturfilm om løvers sexliv gør mere end at beskrive løverne på billedsiden: den siger også noget om speakeren eller tekstforfatteren selv, den pådutter mig en bestemt lytterposition og forsøger at sælge mig amerikansk familieideologi, og den tilter måske kommunikationen og gør mig sur på tv-stationen.

Tilbage til Eisensteins montage teori

Eisenstein arbejdede både med horisontal og vertikal montage. Skønt han ofte regnes for stumfilmsteoretiker var han meget optaget af forholdet mellem billed og lyd. Dertil kommer at han også arbejdede med montage inden for en og samme indstilling (billede). Hans teorier om kontrapunkt inden for den enkelte indstilling gør i bogstaveligste forstand billedet meget komplekst: kontraster mellem linier og flader, lys og skygge osv. Det kan her være svært at skelne den hegelianske begejstring for dynamik og modsætninger fra mere anvendelige teoretiske indsigter. Men set på denne måde kan et billede altså indeholde flere "budskaber" på en gang: der kan være flere betydningsspor på en gang i et billede alene. Eisenstein arbejdede meget bevidst på at påvirke modtageren såvel intellektuelt som stemningsmæssigt. Og dette peger på nødvendigheden af at forstå betydningsdannelse i filmiske medier som en meget sammensat og også "følelsesladet" proces.

Heidegger om stemning

Et hjørne af kompleksiteten i den vertikale montage kan måske beskrives med Heideggers begreber om stemning og "befindtlighed" forstået som endnu ikke artikulerede eller sprogliggjorte forståelsesformer. Heidegger tilbyder ingen nemt håndterbare modeller, men han kan bruges som inspiration, ikke mindst fordi han arbejder fænomenologisk med betydningsdannelse på et niveau før sprogliggørelsen, hvilket er relevant for billed- og lydmedier. Det er karakteristisk for oplevelsen af film og lyd, at begrebs- og sprogliggørelsen ofte virker som noget det kommer til "bagefter" (når vi snakker om filmen efter biografturen), og da ofte som en kun dårlig eller reduktiv fremstilling af det oplevede (dermed ikke sagt at en samtale efter biografoplevelsen ikke kan føre meget langt!).

Vertikal montage af alle typer "spor"

Det er min pointe, at alle "spor" (i film, video, multimedier) i sig selv kan rumme flere dimensioner, aspekter, stemninger, kommunikative funktioner. Det er ikke ualmindeligt at der i vores tale eller i vores skrevne tekster er mere end en betydning, mere end en stemme på spil: vi bruger ironi og sarkasme, double-bind og forskellige subtile former for dobbeltbundede ytringer. På samme måde kan billed- eller lydsekvenser i et medie være flerstemmige og kombinationen af dem gør det hele endnu mere komplekst. Men det er værre endnu: For ligesom Roman Jakobson har beskrevet, hvordan selv et lille sprogligt udtryk kan rumme flere forskellige sprogfunktioner samtidigt, så er det muligt at skelne oplevelsesmæssigt og analytisk, hvordan billed- eller lydsekvenser kan rumme flere forskellige kommunikative funktioner samtidigt. Eksempelvis er nyhedoplæserens blik i kameraet både emotivt (siger noget om hende, trods nedtoningen af det mest personlige) og fatisk (vil etablere kontakten med seeren - især tydeligt når det kikser og hun (vi!) ser i det forkerte kamera). Og dertil kommer så, at de forskellige lag i medierne jo bringes i spænding eller dynamik med hinanden i den vertikale montage: I en digital videoredigering er dette ofte anskueliggjort på arbejdsskærmen, hvor man kan se de forskellige "spor" eller lag repræsenteret som vandrette bånd placeret over og under hinanden (både billedspor og lydspor): billede (og billed-overlay), tekst/grafik (vandmærker), rulle/løbetekster, lydspor med (stereo)musik, reallyd, effektlyd, speak, osv. Men det som ikke umiddelbart kan ses i videoredigeringens grafiske

gengivelse af de enkelt spor er jo så, hvordan de indholdsmæssigt forholder sig til hinanden, hvilke kommunikative funktioner de hver især sætter i spil over for hinanden. Måske musikken er indbydende (fatisk), underteksten er metakommunikativ (forklarer at næste program er forsinket), grafikken er referentiel, billedsiden overvejende poetisk osv. Og så er der altså flere dimensioner (kommunikative funktioner) på spil end hvad der kan rummes i de traditionelle meget primitive modeller for overensstemmelse eller ikke-overensstemmelse mellem billede og lyd.

Analytisk styr på montagen

Med de komplekse udtryksmuligheder og oplevelsesmuligheder i de moderne skærmedier – den vertikale montages muligheder – er det væsentligt for instruktøren, designeren eller "forfatteren" at være opmærksom på de heldige såvel som uheldige kommunikative sidegevinster, som nemt kan gå hen og blive hovedpointen for publikum/brugeren. Viderefører man Jakobsons tanke om de seks basale sprogfunktioner, som principielt altid er til stede, men med forskellig vægt i de enkelte situationer, så kan man tale om seks basale kommunikative funktioner (referentiel, konativ, emotiv, meta-kommunikativ, fatisk, poetisk) som er til stede i medieproduktet. Dermed får man et kraftfuldt, men dog ret enkelt analyseværktøj som kan holde en smule styr på kompleksiteten.

At kommunikere er at interagere

Hver gang vi siger noget, eller laver et skærmdesign, eller video

- siger eller formidler vi ikke kun informationer om noget
- vi siger også noget om os selv,
- og om og til den som vi siger/viser det til
- og om hvordan vi har det med hinanden
- og vi leger med (eller misbruger) sprog- og designmulighederne
- og kommenterer/reflekterer det hele

Så at kommunikere er at gøre en hel masse på en gang hele tiden. Denne dybde ligger ikke mindst gemt i den vertikale montage - også selv om det man har på hjerte er meget plat.

Litteratur:

Bordwell, David and Thompson, Kristin: *Film Art*, 1997 (1979).

Eisenstein, Sergei: "Beyond the Shot", "The Dramaturgy of Film Form" fra *Film Theory and Criticism*, Leo Braudy & Marshall Cohen (red.), Oxford, 1999.

Heidegger, Martin: *Sein und Zeit*, (1927) Max Niemeyer Verlag Tübingen 1967.

Jakobson, Roman: "Closing Statements: Linguistics and Poetics" i *Style in Language* ed. Thomas A. Seabeok, M.I.T. Press, 1960 (Konference 1958, Indiana University).

Jakobson, Roman: "Lingvistik og poetik" *Vindrosen*, Vol 14, nr. 7, 1967.

Juel, Henrik: "Form og fortælling i lyd/billed-medier", *Arbejdspapir 4, Cinematografiske Studier*, Odense Universitet, 1998.

Langkjær, Birger: *Filmlyd & Filmmusik*, København 1996.