

Masteroppgave

NTNU
Norges teknisk-naturvitenskapelige
universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for kunst- og medievitenskap

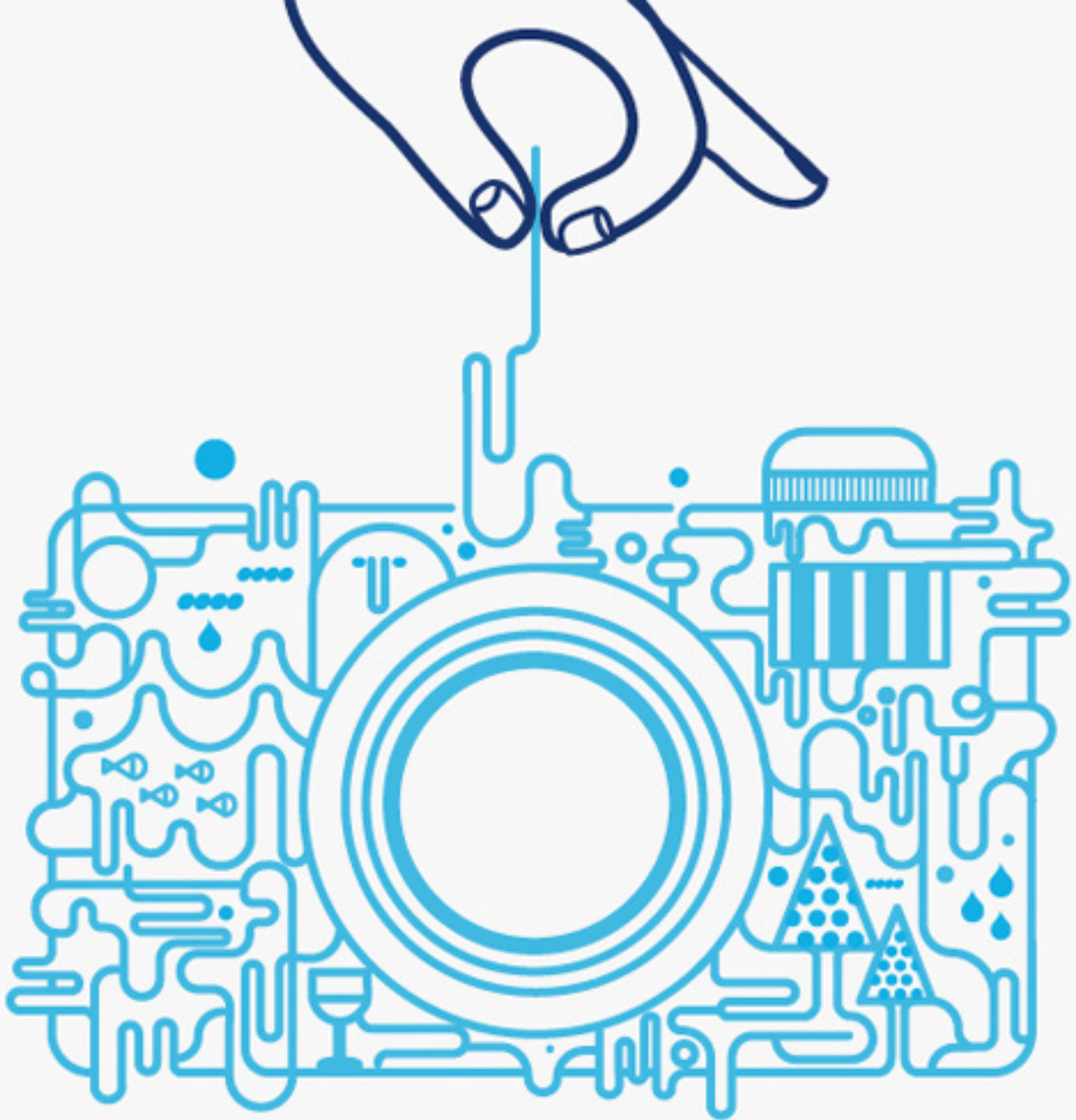
Joakim Clausen Stoltz

Film og følelser

Emosjonelt engasjement
i fiksjonelle narrativer

Masteroppgave i medievitenskap: visuell kultur

Trondheim, våren 2013



FILM & FØLELSER

~~~~~  
emosjonelt engasjement i  
fiksjonelle narrativer

“The guiding myth, then, inspiring the invention of cinema, is ... a re-creation of the world in its own image”  
–André Bazin

## Innhold

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| Kapittel 1: Drømmen om de levende bilder.....                | 2  |
| Kapittel 1.2: Den perfekte illusjon.....                     | 3  |
| Kapittel 1.3: Besvarelsens oppbygning.....                   | 5  |
| Kapittel 2: En vitenskapelig definisjon av emosjoner.....    | 8  |
| Kapittel 2.1: Sanseligheten inntar hverdagen.....            | 10 |
| Kapittel 2.2: Hva er en tilskuer?.....                       | 11 |
| Kapittel 2.3: Den emosjonelle diskursen innen filmteori..... | 14 |
| Kapittel 2.4: Kognitivism.....                               | 16 |
| Kapittel 2.5: Kvasi-emosjoner og simulasjonsteori.....       | 18 |
| Kapittel 2.6: Sentral og asentral forestillingsevne.....     | 22 |
| Kapittel 2.7: Criterial prefocusing.....                     | 27 |
| Kapittel 2.8: Konklusjon.....                                | 28 |
| Kapittel 3: Realisme og det fiksjonelle paradoks.....        | 30 |
| Kapittel 3.1: Det auditive aspektet.....                     | 34 |
| Kapittel 3.2: Det historiske bakteppe.....                   | 35 |
| Kapittel 3.3: Lyd og realisme.....                           | 38 |
| Kapittel 3.4: Realisme – i hvilken forstand?.....            | 40 |
| Kapittel 3.5: Lydgjengivelse.....                            | 43 |
| Kapittel 3.6: Lyd som indikator for tid og romlighet.....    | 45 |
| Kapittel 3.7: Lyd og emosjonalitet.....                      | 47 |
| Kapittel 3.8: Musikk og emosjonalitet.....                   | 49 |
| Kapittel 3.9: Konklusjon.....                                | 54 |
| Kapittel 4: Narrativ realisme.....                           | 56 |
| Kapittel 4.1: Analyse av Drive (2011).....                   | 60 |
| Kapittel 4.2: Vendepunktet.....                              | 66 |
| Kapittel 4.3: Metamorfosen.....                              | 75 |
| Kapittel 5: Oppsummering.....                                | 85 |
| Kapittel 5.1: Konklusjon.....                                | 89 |
| Kapittel 5.2: I wanna drive you through the night.....       | 91 |

## Kapittel 1: Drømmen om de levende bilder

Myten vil ha det til at de som var tilstede under visningen av brødrene Lumières *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, ble så vettskremt av det imøtekommende lokomotivet at de panikkslagent forsøkte å gjemme seg under sine stoler. Filmen var et resultat av menneskets århundre lange drøm om en perfekt illusjon, en illusjon hvor alle virkelighetens aspekter kunne gjengis, og da også bevegelsen. Uavhengig om denne historien er sann eller ikke, så sier den allikevel mye om det tidlige inntrykket illusjonen av bevegelse gjorde på sitt umodne publikum.

Dagens kinogjengere kan derimot utvilsomt anses som langt mer herdet. Dette kan naturligvis tilskrives til decenniene med tilvenning av mediet, men så har filmen som et uttrykk på sin side også utviklet seg radikalt siden Louis og Augustes glansdager. Selv i dagens filmatiske landskap er tilskueren i en posisjon hvor man kan observere reaksjonene til sine kinematografiske likemenn, og man vil rett så ofte oppleve at disse ikke er langt unna filmens opprinnelige publikum. Skuer man fra tid til annen bort på sidemannen vil man nok oppdage av vedkommende enkelte ganger vil gjemme sitt ansikt i hendene, mens andre igjen vil synke sammen i sine stoler, og sågar rope av full hals. Som filmteoretikeren Carl Plantinga også antyder, “most of us have had similar experiences in which films have affected us significantly. Such experiences leave us wondering about the nature of film’s appeal to the viewer’s emotions” (Plantinga 2007: 2).

Som den amerikanske filmteoretikeren Ed S. H. Tan også påpeker i denne sammenhengen, “if we fail to be intrigued by the apparent irrationality of these emotional reactions, then we will at any rate be struck by their intensity” (Tan 1996: 1). Som en sammenhengende audiovisuell fortelling innehar dermed film evnen til å både bevege og påvirke oss på forskjellige plan, og et av disse er ikke minst det emosjonelle. Samtidig virker det her som om denne antagelsen tilsynelatende også skaper to ledd som står i spenn til hverandre. For det første, så vil man ofte bli overrasket av det faktum “that they know full well that what they are seeing is a series of images projected onto a screen: in other words, an illusion” (Tan 1996: 1). For det andre, er disse samme sterke emosjonelle reaksjonene fascinerende fordi de ofte oppleves i møte med noe fiksjonelt.

Innenfor filosofien vektlegger erkjennelsesteorien at menneskets sanselige apparat og empiriske erkjennelser inneholder informasjonen om den anskuelige virkeligheten. Denne

oppfattelsen av *realisme* kan så igjen deles i to hovedretninger. Ifølge den *naive realismen* er virkeligheten nøyaktig slik vi oppfatter den, noe som inkluderer at alt man ser er sant. Mer utbredt er dog den *kritiske realismen* som er enig i at sansene kan gi oss informasjon om verden og dens beskaffenhet, men som primært vektlegger at man ikke alltid kan stole på at sansene våre vil kunne gjengi virkeligheten korrekt.

Eksempler på det sistnevnte er optiske bedrag, og søken etter den perfekte illusjon har således bidratt til å rokke ved menneskets doktriner om konseptet realisme. Tilskueren er dermed bevisst på at både selve bevegelsen på skjermen, samt det den formidler, ikke er reelt i ordets rette forstand. Allikevel vil man som mottaker la seg emosjonelt forføre og engasjere av filmen og dens innhold. Som Tan også understreker “(film) is make-believe, and we know it” (Tan 1996: 1). Denne dualiteten har alltid vært det som fascinerer meg aller mest med filmen som et uttrykk, og det er på bakgrunn av denne at jeg har formulert følgende problemstilling: *Kan fiksjonsfilm generere genuine følelser gjennom emosjonelt engasjement, og hvis således er tilfelle, hvilke kriterier må så ligge til rette for at dette skal tre i kraft?*

## **Kapittel 1.2: Den perfekte illusjon**

Filmteoretikeren Thomas Elsaesser har blant annet notert seg at “et nytt bilebegrep oppstår med det digitale bildet [...] ved at det enkelte bildet og helheten det er en del av ikke lenger kan skilles fra hverandre” (Elsaesser 2011: 59). Det virker tilsynelatende dermed som om teknologien har brakt med seg evnen til å kunne gjengi en stadig mer troverdig illusjon av ikke-eksisterende univers, og dette forekommer i den digitale æraen fordi de sansemodale grensene mellom den virkelige og filmatiske verden sakte men sikkert viskes forsiktig ut.

Når det kommer til dette punktet, så må jeg ærlig innrømme at jeg personlig ikke er særlig fanatisk til den gjenvunnede kjærligheten for visuell tredimensjonalitet (3D). Det jeg derimot finner interessant i denne sammenhengen er menneskets stadige søken etter den perfekte illusjon. Taktilitet er således heller ingen nyvinning innenfor filmens stadig ekspanderende historie, men i mine øyne har det skjedd mye mer på den auditive enn den visuelle siden. Det er allikevel verdt å nevne at det visuelle har gjennomgått flere markante skifter i det historiske forløpet – som for eksempel overgangen fra sort-hvitt til farger, filmruller til digitale opptak, mere habile kameraer og så videre – men den er dog i de fleste tilfeller fremdeles trygt forankret til det todimensjonale lerretet den projiseres på. Lyden har derimot gått gjennom flere paradigmeskifter – som jeg vil belyse nærmere i kapittel tre – og har fra sin spede start

gått fra å gjengi fiktive univers gjennom en enslig kanal, til dagens standard på syv. I en kinosal vil dermed lyden okkupere et eksponentialt større rom enn det visuelle vil, og i mine øyne er det derfor overraskende at både film- og medievitenskapet vier et bredere teoretisk perspektiv til det visuelle enn det auditive. Som jeg vil argumentere for senere – og da særlig illustrere i kapittel 2 – så innehar de fleste teorier som omhandler konkrete hypoteser om tilskuerens emosjonelle engasjement et primært visuelt standpunkt. Hvorfor dette er tilfelle vil jeg også komme inn på i løpet av besvarelsen, men selve mangelen på en bredere auditiv vinkling er noe som vil gjennomsyre denne oppgaven.

Det er på dette tidspunkt også verdt å nevne at jeg har valgt bort en del teorier som både tar for seg emosjoner i film generelt, men også mer spesifikt fiksjonsfilm. Enhver akademisk besvarelse vil legge krav til en spissformulering av argumenter, og de teorien jeg dermed har innflettet vil være på bakgrunn av deres relevans i forhold til problemstillingen. Som jeg illustrerte innledningsvis, så vil man gjenkjenne visse emosjoner på bakgrunn av de man deler kinosalen med, og disse vil igjen påvirke våre egne emosjonelle reaksjoner. Jeg vil si meg enig i at dette er tilfellet i mange sammenhenger, og da særlig i sosial interaksjon, men jeg vil senere også argumentere for at det å se film primært vil oppleves som en isolert og privat aktivitet. Samtidig ligger det i besvarelsens natur, da denne har et overordnet fokus på hvordan man påvirkes av fiksjonelle narrativer, at dette ikke er noen god pekepinn på dette.

Tidligere nevnte Tan tar også for seg et konkret skille mellom det han omtaler som *A-emosjoner*, som er “emotions that arise from concerns related to the artifact, as well as stimulus characteristics based on those concerns” (Tan 1996: 65), og *F-emosjoner* som er “emotions rooted in fictional world and the concerns addressed by that world [...] The latter term is linked to the experience of being present in the fictional world” (Tan 1996: 66). I mitt syn er problemet med Tans modell at han tar utgangspunktet i at man bare genererer følelser på enten vegne av hele filmen som et artefakt, eller kun på vegne av filmens fiksjonelle kvaliteter. Sistnevnte krever samtidig og at man opplever det fiktive universet som om man var en del av det selv, og dette er heller ikke nødvendigvis tilfelle i mange sammenhenger. Problemet her er dermed ikke så mye det overordnede skillet, men denne relativt rigide modellen mangler i stedet en stor grad av nyansering. Som jeg vil belyse gjennom samtlige kapitler i besvarelsen, så foreligger det flere teorier som vil belyse disse punktene fra alternative sider, og da samtidig skape en mykere overgang og mer koherent sammenstilling mellom disse.

Til sist vil jeg også nevne at jeg i en stor grad har gått utenom en drøfting om hvordan artistiske fremstillinger påvirker tilskueren emosjonelt. I denne sammenhengen er det derfor verdt å nevne at jeg mener enkelte regissører, og da gjerne de som tillegges et auteur stempel, gjennom sine personlige kreative visjoner vil skape et bånd med tilskuere på tvers av enkeltfilmens grenser. Årsaken til at jeg har valgt å se bort ifra dette er at jeg i større grad ønsker å vise til hvordan fiksjonsfilm kan engasjere på et grunnleggende basis, og dette punktet faller derfor fra av naturlige årsaker.

### **Kapittel 1.3: Besvarelsens oppbygning**

For å kunne foreta en fruktbar drøfting av punktene jeg skisserte opp i problemstillingen, og for å kunne gi en mest mulig oversiktlig besvarelse, har jeg valgt å dele denne besvarelsen inn i fem kapitler.

Som en tematisk gunstig inngang ønsker jeg i kapittel to å skissere opp de linjene som har preget tolkningen av emosjonalitet i filmatiske uttrykk. Dette vil jeg gjøre i en strømlinjeformet orden, og grunnen til at jeg har valgt denne fremgangsmåten er for å kunne danne et mest mulig helhetlig inntrykk av det temaet jeg ønsker å gi et svar på. Her vil det derfor også være naturlig å trekke inn hvilke egenskaper som tillegges filmens tilskuere. Som jeg vil poengtere gjennom kapittelet så finnes det flere ulike måter å tolke emosjonalitet på, og dette gjelder særlig hvilket filosofisk standpunkt man velger å benytte seg av. Disse punktene vil igjen inneha en viss kronologisk orden, og bakgrunnen for å gjøre dette ligger i å vise at teoriene har utviklet seg i tråd med tiden. Etter å ha etablert rammene for de filosofiske tilnærmingene vil jeg så komme mer spesifikt inn på de teorier som foreligger innenfor den filmakademiske diskursen. Her vil teoriene ofte overløpe hverandre, men da med alternerende vinklinger, og jeg ønsker derfor å flette disse inn i hverandre der det lar seg gjøre.

Innledningen til kapittel tre starter med en redegjørelse om temaet og konseptet rundt begrepet *realisme*. Som jeg var inne på innledningsvis, så er nettopp det sentrale punktet i denne konteksten hvordan man kan la seg påvirke av noe man bevist vet ikke eksisterer, og grunnen til at jeg ønsker å trekke realisme inn på dette tidspunktet i besvarelsen er nettopp fordi den spiller en essensiell rolle i forståelsen av emosjonelt engasjement i fiksjonelle narrativer. Underveis i dette kapittelet vil jeg også ta for meg den filosofiske problemstillingen kjent som *det fiksjonelle paradoks*, som igjen vil utgjøre mye av grunnlaget for den videre drøftingen i besvarelsen.



Hovedfokuset for min videre besvarelse vil være ut ifra de aspektene jeg anser som de viktigste innenfor emosjonell forståelse, og jeg vil av den grunn ta for meg en del av drøftingen underveis. Videre i kapittel tre vil jeg ta for meg det auditive aspektet ved film, og grunnen til at jeg har viet denne så stor plass er fordi jeg mener dens betydning er blitt noe oversett innenfor filmteorien. Men det foreligger også en annen faktor her. De teoriene som blir belyst i kapittel to er nesten utelukkende basert på det visuelle som forekommer i film, og jeg ønsker derfor å argumentere for hvilke ringvirkninger dette har hatt på diskusjonen rundt emosjonalitet. Hovedstandpunktet mitt her går på at man med for lite fokus på bruken av lyd vil gå glipp av noe essensielt i forståelsen av mennesket som et sanselig vesen, samtidig som en generell hierarkisering av bilde over lyd i mange sammenhenger vil skape et feil tolkningsgrunnlag. Når det gjelder teorien som er benyttet på dette punktet har jeg igjen valgt å benytte meg av det kildematerialet jeg anser som viktigst. I denne sammenhengen er det da særlig verdt å nevne at den meget innflytelsesrike Claudia Gorbman, og da kanskje særlig hennes verk *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, er blitt utelatt. Grunnen til dette er at jeg anser Birger Langkjærs teorier som mer relevante, og han vier også mye av plassen i sin bok *Den Lyttende Tilskuer* til å argumentere mot enkelte av Gorbmans observasjoner.

I kapittel fire vil jeg igjen starte med en diskusjon rundt begrepet realisme, men denne gangen argumentere for at det er to typer av realisme som finner sted i fiksjonelle fortellinger: en *ekstern* og en *narrativ*. Poenget med denne inndelingen er at man som tilskuer er klar over at det som skal presenteres er av en fiktiv natur, så spørsmålet om det som forekommer på skjermen er realistisk eller ikke, må derfor sees i lys av et bredere perspektiv om hva realistisk i prinsippet innebærer. Ramifikasjonene av denne diskusjonen vil også danne grobunnen for den videre analysen jeg vil foreta meg i kapittelet. Årsaken til at jeg ønsker å foreta en analyse er for å illustrere hvordan det teoretiske rammeverket som er blitt dannet på bakgrunn av kapittel to og tre direkte lar seg applisere til fiksjonsfilmer.

I denne besvarelsen har jeg dedikert mye plass til å legge ut om viktigheten ved det auditive som en instrumental faktor i tolkning av filmer. Det er med utgangspunktet i dette standpunktet at jeg valgt å ta for meg danske Nicolas Winding Refns *Drive* fra 2011, og det er nettopp fordi denne aktivt bruker lydlandskapet til å illustrere handlingsforløpet. Det jeg derimot synes er aller mest interessant med denne filmen er at den ofte benytter seg av musikk til å eksplisitt formidle karakterenes emosjoner. I kraft av sin vektlegging av lyder er filmen

og en meget atypisk Hollywood produksjon, og dette var også en av grunnene til at jeg ville undersøke om teoriene som fantes på feltet var valide utenfor sin vante komfortsone.

Helt til sist vil jeg i kapittel fem først komme med en oppsummering av de teorier jeg har berørt, og også sette disse sammen til en sammenhengende modell. Jeg vil deretter foreta en konklusjon på bakgrunn av de observasjoner og svar jeg har tilegnet meg i løpet av oppgaven, og samtidig forsøke å gi et konkret svar på min problemstilling. For å poengtere hvordan emosjonelt engasjement oppstår i samhandlingen med fiksjonsfilmer vil jeg samtidig også skissere opp en egen modell for hvordan jeg mener dette forekommer, og med denne modellen vil jeg dermed også kunne gi et svar på hvilke kriterier som må ligge til grunn for at mottakeren av filmens innhold skal kunne engasjere seg på et emosjonelt plan.

Med etableringen av denne modellen ønsker jeg også å ta et lite tilbakeblikk på min analyse av *Drive*. Grunnen til at jeg ønsker dette er for å vise hvordan de visuelle og auditive elementene samhandler med fortellingen for å konstruere det samlede universet som filmen utgjør. Men før jeg kommer så langt, så ønsker jeg nå helt i starten å gjøre rede for selve begrepet emosjoner.

## Kapittel 2: En vitenskapelig definisjon av emosjoner

Det er som kjent mye som kan gå tapt i oversettelsen mellom språk, og dette er også tilfellet i overgangen mellom norsk og engelsk. Der vi på norsk bruker homonymet *følelse* i dagligtale om alt som har med det emosjonelle å gjøre, benytter man seg på engelsk av både begrepet *feelings*, om noe (en følelse) man fornemmer, og *emotion* for den respektive kognitive reaksjonen. Dersom man for eksempel føler seg lykkelig, så vil den korresponderende emosjonen være å smile, eller på et og annet vis å uttrykke glede. I denne besvarelsen blir det derfor essensielt å gjøre et lignende skille mellom begrepet *følelse*, som den initielle reaksjonen i møte med ekstern stimulus, og begrepet *emosjon*, som den påfølgende kognitive reaksjonen. Grunnen til at jeg ønsker å gjøre dette er for å vise til de nyansene man har i språket, og for å samtidig få på plass et nødvendig begrepsskille mellom to forskjellige, men dog sammenhengende, koblinger. Dette konkrete skillet vil også bli et kriterium for å kunne foreta en fruktbar drøfting på min problemstilling senere i besvarelsen.

En annen grunn til at jeg ønsker å gjøre denne redegjørelsen, er for å vise at dersom man skal kunne påstå at film kan fremkalle genuine emosjoner, så forutsetter det samtidig at det foreligger en konkret generisk beskrivelse av hva emosjoner faktisk er. For, som Tan også påpeker, “what is felt by the viewer can only be said to be an emotion if it can be shown to be a special variant of that general emotion” (Tan 1996: 43).

Innenfor psykologien er det særlig de *funksjonelle teoriene om emosjoner* som har vært mest toneangivende, og innen denne diskursen fastholdes det at emosjonenes viktigste oppgave er å kontrollere den kognitive prosessen. Blant disse funksjonelle teoriene – som også har hatt stor innvirkning på filmteorien, og da særlig innenfor den kognitive retningen – er det igjen den nederlandske psykologen Nico Henri Frijdas magnum opus *The Emotions* (1986) som har hatt aller størst innflytelse. Denne teorien er også blant de mest omfattende, og det er sånn sett ikke så rart at den har hatt ringvirkninger også utenfor sitt eget akademiske felt.

Teorien vektlegger at emosjoner ikke bare kontrollerer det kognitive aspektet, altså den erkjennelsen (kunnskapen) man oppnår fra den eksterne stimulusen, men også selve handlingen som blir utført på vegne av dette. I følge Frijda regulerer emosjonene interaksjonen som forekommer mellom et individ og dens umiddelbare omgivelser, ved at den retter fokuset mot hva som er viktig for individet i den gitte settingen; altså han eller hennes umiddelbare bekymringer. Som Tan også poengterer, så er *det emosjonelle systemet* “geared

toward establishing the relevance of certain situations for the concerns of the individual and, if such relevance exists, to enforce the priority of cognition and action in accordance with those concerns; (and) without concerns, there can be no emotion” (Tan 1996: 44).

Med utgangspunkt i dette teoretiske grunnlaget kan en kortere beskrivelse av hva en emosjon faktisk er, formuleres som “modes of relational action readiness, either in the form of tendencies to establish, maintain, or disrupt a relationship with the environment or in the form of modes of relational readiness as such” (Grodal 1999: 137).

Som jeg har ønsket å belyse innledningsvis, så er det en klar distinksjon mellom begrepet *emosjon*, som er den kognitive reaksjonen på en følelse, og begrepet *følelse*, som er den umiddelbare reaksjonen på en ekstern stimulus. Sistnevnte forekommer gjerne i form av en kroppslig forandring, slik som at hjerterytmen øker ved redsel og lignende. Selv om disse begrepene i utgangspunktet kan virke noe spuriøse på overflaten, så er de allikevel tett sammenflettet, og da som aktive ledd i en eviggående prosess. Av den grunn, og for å kunne gi en mest mulig oversiktlig fremstilling av hvordan de forskjellige leddene i denne prosessen påvirker hverandre, vil jeg komme med en fremstilling av hvordan emosjonene opererer i denne nevnte prosessen.

Selve behandlingen av den eksterne stimulusen omtales ofte som *emosjonell prosess*, og denne kan igjen sies å inneha to konkrete dimensjoner som begge igjen påvirker denne handlingsklarheten, men da på hver sin måte. Den første er en  *vurderingsdimensjon*, det Tan omtaler som en  *appraisal dimension*, som er koblet til den innkommende stimulusen. På bakgrunn av denne  *vurderingen* kobles det så inn en  *handlingsdimensjon*, det Tan kaller en  *action dimension*, som er den konkrete handlingen som blir tatt på vegne av den innledende vurderingen (Tan 1996: 45). Resultatet av denne vurderingen er derfor en forståelse av – selv om den ikke nødvendigvis er bevisst, da dette i stor grad baserer seg på et intuitivt system – situasjonen på bakgrunn av personlig betydning. Hver av de forskjellige emosjonene har derfor, som også Plantinga argumenterer for “an appraisal dimension and an action dimension, and various appraisal and action patterns are unique to each emotion” (Plantinga 2001: 9).

Den emosjonelle prosessen er i en stor grad derfor både drevet av en intern logikk og en overbyggende struktur, og emosjoner anses av den grunn som intensjonelle; eller sagt med

den tyske filosofen og psykologen Franz Brentanos terminologi, så er de relatert til et konkret *objekt* (jeg er ikke bare redd; jeg er redd for noe).

“Every mental phenomenon includes something as object within itself, although they do not all do so in the same way. In presentation something is presented, in judgement something is affirmed or denied, in love loved, in hate hated, in desire desired and so on. This intentional in-existence is characteristic exclusively of mental phenomena. No physical phenomenon exhibits anything like it. We could therefore, define mental phenomena by saying that they are those phenomena which contain an object intentionally within themselves” (Brentano 1995: 88-89).

Dette siste punktet er også noe som er essensielt å bemerke seg i diskusjonen rundt emosjoner innenfor psykologien, og årsaken til dette er at hele kretsløpet som jeg her har beskrevet forutsetter en ekstern stimulus, og denne stimulusen er igjen forankret i et konkret objekt.

Oppsummert fungerer dermed emosjoner på den måten at man får en fornemmelse for noe i sin umiddelbare omgivelse (et *objekt*), som igjen fører til en initiell reaksjon, og da gjerne i form av en kroppslig alterasjon (*følelse*). Dette fører igjen til at man må gjøre en konkret vurdering ut ifra alvoret i situasjonen (første ledd i *den emosjonelle prosessen*), og så avslutningsvis foreta en konkret handling på bakgrunn av denne vurderingen (det andre leddet i *den emosjonelle prosessen*).

## **Kapittel 2.1: Sanseligheten inntar hverdagen**

Medier har i de senere år hatt en stadig økende posisjon i våre liv, og sanselighet – da særlig i form av audiovisuelle uttrykk – har som en følge av dette blitt en sentral drivkraft i våre emosjonelle liv. I tråd med André Bazins sitat kan nok derfor audiovisuelle relasjoner – slik som film, og i nyere tid også fjernsyn – slik vi kjenner de best omtales som en kreativ representasjon av virkeligheten. En kreativ representasjon indikerer i denne sammenhengen derfor skapelsen av et helt eget og nytt univers som igjen kan påvirke tilskuere på flere plan. Det er således ikke så vanskelig å forstå at de samlede uttrykkene disse utgjør har blitt blant de rådende plattformene hvor samfunnet kan samles for å uttrykke, og ikke minst oppleve, følelser. For noen kan nok dette virke som en ganske opplagt sannhet, men med det sagt, så er ikke dette synet uten noen form for betenkeligheter. “Although it has long been recognized that the emotions have a central function in the experience of arts and artists, evaluation of the purposes and importance of the emotions has been a controversial activity” (Smith 1999: 4)

Som man kan se ut ifra filmteoretikeren Greg Murray Smiths utsagn ovenfor, så har det altså ikke vært utelukkende problemfritt å drøfte både funksjonaliteten og viktigheten av emosjoner

innenfor en filmteoretisk diskurs. Hovedargumentene i denne diskusjonen er mange og av motstridende art, men det hele kan kokes ned til det faktum at audiovisuelle uttrykk byr på en variasjon av komplekse og varierte opplevelser. Uavhengig av hvilke standpunkt man ønsker å ta i denne diskusjonen, er det allikevel legitimt å anta at filmens univers – i det minste for folk flest – primært er en sfære hvor de kan føle *noe*. Og “the dependability of movies to provide emotional experiences for diverse audiences lies at the center of the mediums appeal and power” (Smith 1999: 1).

Før jeg begir meg ut på den kompliserte og omfattende teoretiske delen, vil jeg først starte med å gi et generelt overblikk over de emosjonelle teoriene som foreligger innenfor humaniora, og med det bevege meg noe bort fra de rent psykologiske teoriene; selv om det her er greit å presisere at det også er disse som ligger til grunne for de humanistiske teoriene. Kort og godt, så kan de emosjonelle teoriene innenfor film deles i to distinkte bolker. Som Tan også understreker, så er det to “sources of primary satisfaction specific to the feature film: the first is the fictional world depicted by the film; the second derives from the technical-stylistic qualities of the medium” (Tan 1996: 32). På den ene siden finner vi med andre ord de teoriene som omhandler bruken av tekniske virkemidlene i selve de filmatiske uttrykkene for å frembringe emosjonalitet. På den andre siden finner vi da mottakeren av disse uttrykkene, altså tilskueren.

## **Kapittel 2.2: Hva er en tilskuer?**

Et legitimt spørsmål å stille seg på dette punktet blir derfor vedrørende selve begrepet tilskuer, og hva dens rolle er i denne symbiosen. Innenfor filmteori støter man som oftest på termen *assumed spectator* – altså en antatt tilskuer – og denne antagelsen er, som Tan argumenterer for, basert på antagelsen om at “filmgoers do not passively experience the stream of sounds and images reaching them. They search out those aspects that appeal to them” (Tan 1996: 15).

For filmteoretikerne David Bordwell og Kristin Thompson er selve aktiviteten å se på film derfor en prosess som både innebærer en konkluderende, og en perseptuell aktivitet. Tilskueren tillegges dermed en aktiv natur, hvor hovedhensikten er å administrere de forskjellige oppgavene som blir presentert ut i fra teksten “parsing syujet from fabula; anticipating and making inferences about both present and future in light of the past; adjusting and readjusting expectations; gauging time and measuring space” (Plantinga 2001: 15).

Av den grunn er tilskuerens primære rolle å være en *information manager* – altså en som aktivt behandler informasjonen som den blir presentert – og som på bakgrunn av dette danner seg en helhetlig forståelse av den overbyggende narrative strukturen ut ifra en bearbeidelse av enkeltdelene. Noe omformulert kan man kalle denne formen for analyse “en pendling mellom forståelse og for-forståelse og mellom delforståelse og helhetsforståelse. Denne pendlingen mellom ulike fortolkningsgrunnlag og forståelsesmåter utgjør en slags sirkelbevegelse, og omtales gjerne som den hermeneutiske sirkel” (Grønmo 2007: 374). Hermeneutikken kan dermed best forklares som et praktisk verktøy for analyse, som “forutsetter at all forståelse er basert på ulike typer for-forståelse, og at ingen fenomener kan forstås uavhengig av den større helheten de inngår i” (Grønmo 2007: 417). Grunnen til at hermeneutikken lar seg applisere i dette tilfelle ligger nettopp i dens opphav som et analytisk verktøy for tolkning av skrevet materiale. I fiksjonelle fortellinger vil det også alltid være en tekst som danner rammen for det som konkret tar plass på lerretet, og selve teksten som utgjør filmens handling spiller derfor en viktig rolle i forståelsen av tilskuerens aktive vesen. For som tilskuer vil man alltid behandle ny informasjon – om for eksempel hovedkarakteren i filmen – på bakgrunn av det man har sett tidligere i prosessen.

Selv om tilskueren ofte tillegges en aktiv og fortolkende rolle, så er det visse ankepunkter å bemerke seg. Psykologen Daniel Berlyne noterte seg blant annet at dess vanskeligere stimulusen er å behandle “the more effort people are able to summon, but only to a certain point. That effort is initially accompanied by pleasurable feelings, but these can become unpleasurable even before the stimulus becomes so complex that one actually withdraw one’s attention” (Berlyne sitert i Tan 1996: 34). Som Tan også poengterer, så avhenger “my willingness to continue to follow the narrative [...] on a considerable extent on whether or not I am satisfied with what I have seen up to now” (Tan 1996: 100). Man snakker her om et slags alt etter formål prinsipp, og som jeg vil belyse med min analyse av filmen *Drive* (Winding Refn, 2011) senere, så innehar filmer ofte et dypere lag med mening enn det man kan skimte på overflaten. Hovedpoengene til Smith og Berlyne er dog at filmer som en helhet i stor grad avhenger av at det i det minste er noe som appellerer til alle. For om stimulusen som blir presentert er for komplisert til å omkode til et eget rammeverk, så kan interessen fort forsvinne, og man kan dermed ende opp med å miste tilskueren helt.

La oss dermed for argumentasjonens skyld anta at den gjennomsnittlige tilskueren befinner seg et sted mellom motsetningene aktiv og passiv. For å illustrere dette punktet henviser Tan

til filosofen John Searles kjente tankeeksperiment *The Chinese Room*. Eksperimentet blir presentert som en samtale mellom en datamaskin og en utelukkende engelsktalende person, som gjennom et avansert program foretar en intelligent samtale på skriftlig kinesisk. Searles konklusjon, og problemets rot, ligger imidlertid i at selv om de kan foreta en intelligent konversasjon, så forstår allikevel hverken maskinen eller personen innholdet i den.

Denne tankerekken kan man også overføre til tilskueraspektet. Tan peker her på at subjektet ikke aktivt tenker i denne sammenhengen, og kanskje enda viktigere, han reagerer ikke emosjonelt. Årsaken til at han ikke engasjerer seg emosjonelt er fordi han ikke tilknytter noen verdi til informasjonen som blir prosessert, noe som igjen blir noe annet enn å si at det ikke ligger noen faktisk mening i den. ”Let us simply say that a feeling subject – not necessarily intentionally – selects from the incoming information something that affects him, something that matters, something that immediately and spontaneously strikes him as significant” (Tan 1996: 15-16). En tilskuerrolle kan derfor anses som informativ, men for at man i det hele tatt skal kunne sette seg i denne rollen kreves det fra den andre parten en fundamental appell, som gjør at man ønsker å bearbeide denne informasjonen.

“Both of the previously mentioned formulations are based on the assumption that there is something within the viewer to which the film appeals, something that is triggered, so to speak, by the stimulus of the film, instead of passing unnoticed along the secret path of the fixed code” (Tan 1996: 16)

Noe enklere sagt, innebærer dette at dersom jeg ser på en film og ikke finner noen deler av den interessant, så vil ikke jeg som tilskuer ønske å investere mer tid i den. Det en tilskuer dermed søker er muligheten til å evaluere de innkommende bildene etter deres evne til å fremkalle en foretrukken opplevelse. Ser man på skrekkfilm, så ønsker man for eksempel på et tidspunkt å bli skremt, og om det ikke er noe i filmen som tilsier dette, så har ikke filmen opprettholdt sin del av avtalen. Den foretrukne opplevelsen kan dermed anses som en emosjonell episode karakterisert gjennom skapelsen av spenning, og den påfølgende forløsningen av denne spenningen. I følge Tan er også “everything that appears on the screen [...] assessed on the basis of this criterion” (Tan 1996: 37).

Jeg har nå fremsatt en rekke hypoteser om hvordan man kan behandle tilskuerrollen innenfor filmens rammer, og for min del vil jeg konkludere med at det fremstår som en forutsetning at tilskuer faktisk utgjør en aktiv part i denne samhandlingen. Det er samtidig også et krav her om at stimulusen som blir presentert griper fatt i tilskueren på en eller annen måte, og



interaksjonen mellom film og tilskuer blir dermed en toveisprosess: Uten film ingen tilskuer, men uten tilskuer skapes det heller ingen mening i filmens innhold.

### **Kapittel 2.3: Den emosjonelle diskursen innen filmteori**

Vi har nå etablert tilskuerens rolle innenfor det akademiske rammeverket, så la oss da gå tilbake å se hvilke måter denne engasjeres emosjonelt på. Innenfor den filmteoretiske diskursen er det tradisjonelt sett to filosofiske hovedretninger som benyttes til å tolke emosjonalitet: den første er kognitivismen, blant annet representert ved filosofene Ronald de Sousa og Robert Solomon, mens den andre er den psykoanalytiske tilnærmingen, som i senere tid har blitt videreutviklet til James-Lange teorien – etter psykologene William James og Carl Lange – hvor blant andre Jenefer Robinson, teoretiker med forankring i estisk og filosofisk psykologi, er en av de fremste kontemporære autoritetene på feltet.

Med utgangspunktet i filmteoretikerene Christian Metz og Laura Mulveys observasjoner, har filmstudier hevdet at “cinematic pleasure and desire can best be explained by a Freudian/Lacanian psychoanalytic approach” (Smith 1999: 10). Denne uttalelsen henspiller på Sigmund Freud, som ofte tillegges kallenavnet *psykoanalysens far*, og Jacques Lacan, som omtales som den mest kontroversielle psykoanalytikerens siden Freud.

Den samme Mulvey noterte seg og at “the two ‘looks’ of the cinema (the camera’s and the character’s) frequently join forces to ally us with certain characters, paralleling our desires with theirs” (Mulvey 1999: 11). Det er på bakgrunn av dette at den psykoanalytiske tilnærmingen tradisjonelt sett har stått sterkest innenfor filmteorien siden dens unnfangelse. I denne teorien legges det særlig vekt på forrang av de psykologiske aspektene ved emosjoner, og den behandler således det kognitive som en sekundær faktor. Dette har ført til at teoretikere innenfor dette feltet fremhever emosjonelle selvlivede opplevelser som det mest betydningsfulle tolkningsgrunnlaget, noe som igjen fører til at måten man trekker slutninger på involverer en større grad av synsing enn objektiv bedømmelse. Her kan man altså se konturene av en teori som har gått via Sigmund Freud og Jacques Lacan til William James og Carl Lange, hvor individualitet og erfaring står som det sentrale aspektet. Som Carl Plantinga også påpeker, så er dette aspektet også koblet med en annen av psykoanalysens fremste trekk, nemlig vektleggelsen av at de kognitive lekene man har opplevd fra barndommen har mye å si for måten man konstruerer sammenhenger på i voksen alder.

“Psychoanalytic theories of spectatorship are more or less united in their assumption that narratives depend for their affects on the presumed human instinct to restore an earlier state of things. Narratives replay childhood fantasies and elicit psychic conditions that mimic early stages of childhood development. Christian Metz held that identifying with the camera allows viewers to experience the illusion of cohesiveness, reminding them of their earliest experiences of wholeness” (Plantinga 2001: 4).

Ovenfornevnte Metz er blant de mer innflytelsesrike teoretikerne på dette feltet i nyere tid, og i hans øyne kan *den filmatiske tilstanden* (*filmic state*) beskrives som en hvor tilskueren fungerer nok så primitivt. Grunnen til dette er at omstendighetene som omkranser avspillingen av film, er i denne tilstandens favør. Tilskueren sitter i en nesten urørlig posisjon i mørket, slik at dennes persepsjoner tar presedens over andre funksjoner, enn det som er vanlig i de fleste situasjoner. Som Tan også understreker, “the film appeals strongly to the individual viewer” (Tan 1996: 19). Det interessante med dette synet er nettopp det at det å se på film ofte oppleves som en individuell aktivitet, selv om den ofte tar plass i nærværet av andre tilskuere. Den filmatiske tilstandens primære funksjon kan i dens kobling med det fiksjonell materiale, dermed bidra til en effekt som på mange måter er sammenlignbar med den tilstanden man er i når man drømmer. Film deler således med drømmer det som er kjent som *the Romanesque formula*: “the structuring and organization of fictional contents are the result of preconscious primary processes, while the thematic content originates in the unconscious. Structure and organization facilitate access to unconscious contents” (Tan 1996: 19).

Sammenligningen av film som en form for eskapisme er ikke en ukjent en innenfor filmatiske kretser, men det har i nyere tid vært problematisk å benytte seg av psykoanalysen, og dette har igjen nettopp vært på grunnlag av denne sammenligningen. For om vi går tilbake til antagelsen om at tilskueren er en aktiv deltager i den narrative prosessen, så faller dette synet på sine egne premisser. Men det er igjen et punkt her om tilskueren som vil støtte opp under denne antagelsen. Dersom man sidestiller drømmer og film med noe som inneholder en sekvens med informative bilder, så vil det eneste som skiller de to fortellingene være at den ene er skapt av en selv, mens den andre er skapt av en annen. Drømmeaspektet kan av den grunn ikke blankt forkastet uten litt nærmere oppfølging.

“If, however, we disregard these shortcomings for a moment, the essence of the contribution of psychoanalysis might well be as follows: What viewers find so appealing in films is the fact that they help them to fill a gap, a gap that originated somewhere in their past. Watching a film makes it possible to return – albeit fleetingly and only in one’s mind’s eye – to a lost paradise and to see wishes fulfilled that otherwise must be repressed. The fact that while viewing a film one delivers oneself over to fantasy, laying aside the oppressive rationality of everyday life, is in itself a source of pleasure that may be highly motivating” (Tan 1996: 20).

Det er i det siste avsnittet her man finner det jeg anser som psykoanalysens største bidrag til filmvitenskapen. Problemet med psykoanalysen er i stor grad at den baserer sine hypoteser på elementer det er vanskelig å teste ut empirisk. Det er kanskje plausibelt i enkelte tilfeller at man gjennom film søker å fylle et tomrom som oppsto et sted i fortiden, enten dette er i form av lek med narrativ konstruksjon, en verdensanskuelse man ønsker å teste ut opp mot andre fiktive univers og lignende, men dette virker i andre tilfeller også meget søkt. Det som derimot er verdt å ta med seg videre i denne besvarelsen er vinklingen som omhandler 'hverdagens rasjonalitet'. I mine øyne er film et unikt medium nettopp på grunn av dens evne til å kunne avbilde detaljerte fantasirike – og etter alle standarder urealistiske – scener, samtidig med disse kan fremkalle sterke emosjonelle reaksjoner hos tilskueren.

## **Kapittel 2.4: Kognitivism**

Psykoanalysen innehar i dag en stadig smalere posisjon innenfor filmvitenskapen, og dette skyldes i stor grad inntoget av den andre ledende teorien innenfor film, nemlig kognitivismen. Disse teoriene benytter seg av en annen tilnærming til emosjoner, og her legges det aller størst vekt på kognitiv bedømmelse; herunder inkludert komplekse, og kulturelt spesifikke emosjonelle konsepter. Ved dette synet kreves det en overbevisning som er kongruent med at det man føler har et konkret samsvar med den gitte tilsvarende emosjonen. Kognitivistene har av den grunn en tendens til å beskrive emosjoner som en kombinasjon av følelser, psykologiske forandringer, og kognisjoner. "Emotions direct both mind and body toward an object and tend to provoke action toward that object. Love drives me toward the loved one, fear moves me away from the fearful object" (Smith 1999: 2).

"Understanding how we conceptualize an object goes a long way toward understanding how we feel about that object" (Smith 1999: 2)

Definisjonen av emosjonalitet med opphav i kognitiv filosofi har derfor en tendens til å inneha en kombinasjon av "these central characteristics of the emotion prototype: an action tendency, an orientation toward objects, and a goal orientation. Film cognitivism has inherited these assumptions" (Smith 1999: 104).

Selv om kognitivismen i økende grad har blitt mer innflytelsesrik innenfor feltet i løpet av de senere år, så betyr det ikke at den psykoanalytiske tilnærmingen til filmteori ikke lenger har noen relevans. For det første, så har de forskjellige retningene – på tross av sine idealistiske motsetninger – flere likhetstrekk. Kognitivistene støtter blant annet psykoanalysen i dens punkter om at de psykologiske responsene vi besitter er en essensiell del av den emosjonelle erfaringen, mens psykoanalytikerne på sin side er enig i at emosjoner kan, og ofte, vil lede oss

til å tolke verden annerledes. Uavhengig av dette, er de også begge enige i at i et vidt spekter av gitte scenarioer, er de kroppslige følelsene og egne overbevisninger viktige faktorer for de emosjonelle reaksjonene. Som man kan se ut ifra disse argumentene, så bygger altså begge teorier i stor grad på hverandre. Så dersom det mot formodning skulle oppstå en *emosjonell konflikt* – altså følelser med tvetydige emosjonelle tolkninger – i løpet av denne prosessen, så kan de teknisk sett klassifiseres innenfor begge kategorier: for kognitivistene oppstår den som en konflikt mellom konkrete bedømmelser, mens det for psykoanalytikerne oppstår som en konflikt mellom kroppslige følelser som innehar, det Tan kaller, *opposing valences*; noe som vil si at de innehar motstridende koblinger.

Det som dermed skiller de to teoriene betraktelig er i måten den hierarkiserer empiri og kognisjon i henhold til hverandre. Når jeg nå har dannet en rammeverk hvor emosjoner kan sies å fremstå som en automatisk prosess i møte med ukjente situasjoner og begivenheter, er det derfor lett å peke på hvorfor kognitivismen har hatt større innflytelse i nyere tid. I en gitt situasjon vil man alltid forsøke å systematisere prosessen slik at situasjonen gir mening, og i følge Tan dannes denne meningen på bakgrunn av kjernekomponentene *relevance, valence, reality* og *difficulty* (relevans, kobling, realisme og vanskelighetsgrad). *Relevans* vil her si de omstendighetene som involverer den vår bekymring er rettet mot. Denne faktoren vil til en viss grad være kulturelt spesifikk, da sjansen for at jeg vil bli rørt til tårer er større om karakteren minner meg om noen jeg kjenner fra før av, enn om det da er en totalt fremmed. *Kobling* referer til den iboende verdien av situasjonen på bakgrunn av dens anliggende. Kort og godt vil dette si hva situasjonen i prinsippet innebærer for ditt vedkommende. *Realisme* har på sin side med tolkningen av stimulusen å gjøre, og den tilsier at man ikke er redd når man med sikkerhet vet at personen som truer oss bare later som, eller på en annen måte ikke fremstår som en direkte trussel. Det siste punktet omhandler *vanskelighetsgrad* og referer “to the presence of an obstacle to the attainment of a desired situation” (Tan 1999: 45).

Emosjonalitet har dermed en viss universell utforming for hvilke handlinger som er akseptable i visse situasjoner, og disse handlingsmønstrene anses ofte som en automatisk reaksjon hos den påvirkede. Men automatikk er ikke nødvendigvis en autonom prosess i seg selv. Det handler i større grad om kunnskaper man har tilegnet seg gjennom egenerfarte opplevelser, og emosjoner vil i enkelte tilfeller derfor nettopp peke tilbake på et tidligere stadiet i ens liv. Emosjonelt engasjement bør av den grunn baseres på en viss balansegang mellom de to teoriene, da begge bidrar med valide punkter i forståelsen av mennesket som et emosjonelt vesen.

## Kapittel 2.5: Kvasi-emosjoner og simulasjonsteori

En annen problemstilling som har splittet teoriene innen film, er som sitatet fra Mulvey impliserer, spørsmålet rundt begrepet om *parallelisering*. På den ene siden finner man de som mener at filmens fremste virkemiddel er nettopp denne evnen til å metaforisk 'være karakteren', mens andre igjen mener at dette ikke er måten film opererer på. Dette er ikke det samme som å påstå at dette ikke forekommer, men det vektlegges her at dette kun er en *simulert* versjon av virkeligheten. Ved dette synet stiller man seg derfor mer objektivt til handlingen som utspiller seg på skjermen, og man innehar dermed en posisjon hvor man er bevist på at det man observerer er fiksjonelt. Denne grenen av filmteorien omtales derfor som *simulasjonsteorier*.

Bakgrunnen for denne besvarelsen har så langt vært basert på antagelsen at film faktisk kan frembringe genuine emosjonelle reaksjoner hos tilskueren. Det synes allikevel som om det er én konkret innvendelse her, men dette synspunktet fremstår primært som et resultat av en misforståelse. På overflaten kan nemlig filosofen Kendall Waltons *make-belief* teori, eller andre varianter av disse såkalte simulasjonsteoriene (slik som den amerikanske filosofiprofessoren Gregory Curries) – som kategoriserer enkelte av våre responser til film som *kvasi* eller *forestilte* – tilsynelatende bestride at film kan produsere genuine emosjonelle reaksjoner.

Walton påstår blant annet at "propositions that are 'true in a fictional world,' [...] are propositions that, in a given social context, are to be imagined as true. What is to be imagined usually depends on features of the real world" (Walton 1990: 380). Som Currie også poengterer, så inviterer derfor fiksjonelle fortellinger tilskueren til å engasjere seg i en *game of make-believe*, hvor strukturen av leken i stor grad dikteres av skaperens verk. Det verket fremstiller er dermed et sett med sannheter, som innenfor dens narrative ramme i prinsippet skal anses som faktabaserte opplysninger. Om man som tilskuer for eksempel blir fortalt at karakteren Neo fra *The Matrix* (Lana og Andy Wachowski, 1999) har evnen til å fly, så godtar vi dette som sant i det narrative, selv om vi er klar over at mennesker ikke kan fly. Av den grunn så er alt som er sant i det fiksjonelle universet tilgjengelig for tilskueren å *leve seg inn i*, og en stor del av "playing a game of fictional make-believe is to work out what is true in the fiction, and hence what it is appropriate to make-believe" (Currie 1990: 71). Dette skaper samtidig en noe merkverdig effekt da våre antatt genuine reaksjoner er basert på noe vi er klar over ikke eksisterer, og man ville da kanskje forvente at våre reaksjoner på et vist reflekterte nettopp dette.

Currie argumenter derfor for at hverken psykoanalysen eller kognitivismen klarer å gi et fullendt svar på måten emosjonene fungerer i samspillet med fiksjonelle verk. I hans øyne inkorporerer det å føle seg truet mer enn å bare tro at man er i en truet situasjon, og derfor kun ha et ønske om å unnsnippe situasjonen.

“One can have these propositional attitudes without being in a state of fear. Neither subjective feelings nor propositional attitudes are sufficient for the presence of an emotion, although each is necessary. Nor are they jointly sufficient. To have an emotion is not just to have a certain combination of thoughts and feelings, it is to have the feelings as a result of having the thoughts” (Currie 1990: 190-191)

Våre overbevisninger og ønsker, som her kan oppfattes som logiske holdninger, kan påvirke hverandre på måter som gjør at vi kan inneha visse typer følelser. Hvor våre overbevisninger og ønsker harmoniserer med hverandre, vil det dannes en påfølgende emosjon som anses som behagelig. Men der disse igjen står i spenning til hverandre, vil det skapes negative emosjoner, slik man for eksempel opplever ved svik, skam eller skuffelse. I følge Currie er derfor denne “nexus of relationships between propositional attitudes and feelings [...] an emotion” (Currie 1990: 192). Av den grunn foreslår Currie derfor at emosjonenes logiske struktur er tettere knyttet til selve handlingen som utføres, enn det de er til følelsene som akkompagnerer de. Handlinger er spesifisert ut ifra dens overbevisninger, ønsker og atferd, hvor atferden da igjen er forårsaket av egne overbevisninger og ønsker, og “an emotion differs from this in essential structure only in that feelings take the place of behavior” (Currie 1990: 193).

Currie mener dermed at det er en klar differensiering mellom begreparene følelse, handling og emosjoner, hvor emosjonene fremtrer på vegne av handlingen man utfører, og ikke nødvendig på bakgrunn av den følelsen man innehar. I hans øyne vil man derfor i møte med fiksjonelle verk ikke bokstavelig tro på fortellingen, da man vet at dette ikke er tilfelle, men man vil snarere leve seg inn (make-believe) i dens narrative realitet. Grunnen til denne distinksjonen er fordi han mener at tilskueren alltid vil gå inn i fiksjonell setting med nettopp dette i bakhodet, og de emosjonene som fremprovoseres av fortellingen blir dermed i seg selv ikke genuine emosjoner, mens snarere *kvasi-emosjoner*. Deres parallelle struktur antyder dermed at det ligger en rasjonalitet til grunne for både emosjoner og kvasi-emosjoner, og Currie poengterer dermed at “an emotion is grounded if it involves a belief that is true” (Currie 1990: 198). Det å inneha en emosjon består dermed i stor grad av å kunne bevise at denne emosjonen er betinget, og man kan derfor innvende ovenfor andre nettopp ved å vise dem at deres emosjoner ikke er grunnet. Det samme argumentet lar seg også applisere for det fiksjonelle, hvor “a response to fiction is grounded if it involves a make-belief that is true in

the story [...], and we get people to change their responses by showing them that their make-believe does not correspond to what is true in the story” (Currie 1990: 198).

Curries simulasjonsteori legger dermed opp til at det konsekvent finnes en årsakssammenheng mellom det som presenteres i fortellingen, og de emosjonene man som tilskuer får på vegne av denne. Samtidig hentyder den til at de reaksjonene man viser på vegne av fortellingen aldri kan oppleves som genuine fordi man hele tiden er bevisst på det fiksjonelles nærvær. I mine øyne er dette første punktet en valid antagelse, og dette vil jeg også påpeke senere i besvarelsen. Men det finnes andre måter å angripe dette siste punktet på som gjør at man fremdeles kan argumentere for at film kan produsere genuine emosjonelle reaksjoner, og dette kan illustreres gjennom en av Waltons mer velbrukte eksempler fra filmen *Green Slime* (Kinji Fukasaku, 1968).

Når vi ser en film om et morderisk grønt slim, som så tilsynelatende snur seg mot kameraet for å angripe oss, opprettholder Walton at vi ikke frykter slimet i bokstavelig forstand. I Waltons termer så *forestiller* vi oss at vi frykter det, og det man opplever er dermed en form for *kvasi-frykt*. Ut ifra det rammeverket som så langt har blitt skissert opp, så utviser man her ikke en genuin emosjon. Mange har av den grunn tolket det dithen at Walton påstår at filmer ikke kan gjøre oss redde – eller på andre måte vise genuine emosjoner – men dette er ikke helt korrekt. I denne sammenhengen kan nemlig denne kvasi-frykten tvinge frem tanken om et annet objekt, men da med en konkret rot i virkeligheten, som man så fryktfullt fokuserer på. Gjennom denne prosessen ledes altså oppmerksomheten bort i fra en kvasi-frykt knyttet opp mot et antropomorfisk objekt, over til en genuin frykt for et lignende, men da reelt, objekt. Kvasi- og forestilte emosjoner kan derfor føre til virkelige emosjoner på den samme måten som det å forestille seg hva en person føler, kan lede oss til å føle sympati for denne personen. Så det er altså ingen punkter i disse simulasjonsteoriene som tilsier at film ikke kan generere genuine emosjonelle reaksjoner hos en tilskuer, og sett slik mener hverken Walton eller Currie oppriktig at filmer ikke kan produsere genuine emosjonelle reaksjoner, eller at de emosjonelle reaksjonene de produserer på en eller annen måte er uvirkelige i ordets rette forstand.

Samstundes reises det her et essensielt spørsmål vedrørende den kognitive psykologien, og det er nemlig hvordan mennesker forstår hverandre. Som den norske medie- og filmteoretikeren Margrethe Bruun Vaage nevner, så finnes det kort sagt to måter å angripe dette på: den ene er det som kalles *teori-teori*, mens den andre da er *simulasjonsteoriene*. “Teori-teori argumenterer for at vi forstår hverandre ved bruk av folkepsykologiske lover, selv om vi ikke

nødvendigvis er i stand til å artikulere disse” (Bruun Vaage 2007: 5). Dette synet impliserer at det foreligger en forforståelse for hvordan atferd, emosjonelle reaksjoner og intensjoner skal tolkes, og vi brukes således dette skjemaet til å resonnerer oss frem til andres handlinger og oppførsel. “Denne posisjonen hevder med andre ord at vi har en teori om hva det vi si å være et tenkende vesen og at vi bruker denne teorien når vi prøver å forstå hverandre” (Bruun Vaage 2007: 5). Teori-teori prøver dermed å tilnærme seg en definisjon på menneskelige kvaliteter gjennom et objektivt ståsted, og skiller seg dermed klart ut fra simulasjonsteorien hvor man benytter seg av “de samme mentale mekanismene som subjektet jeg prøver å forstå. Det vil si at jeg simulerer å være den andre, og forstår ham fordi simulasjonen får meg til å føle som han føler” (Bruun Vaage 2007: 5). Selv om Curries simulasjonsteori i mine øyne gjør noen feilaktige vurderinger når det gjelder validiteten av tilskuerens emosjonelle reaksjoner – og da særlig hvorvidt disse er av en kvasi eller genuin natur – så er den allikevel nyttig i denne sammenhengen nettopp fordi den argumenterer for å bruke sine egne systemer som en indikator.

I fremstillingen av sin teori henviser Currie gjennomgående til filmen *Anna Karenina* (Clarence Brown, 1935), og han trekker ofte frem hovedkarakterens (Greta Garbos) emosjonelle reaksjoner for å understreke sine punkter. Som man kan se ut ifra hovedtrekkene til simulasjonsteoriene, så er de emosjonelle reaksjonene på en films narrativ ofte – dog ikke utelukkende – basert på karakterene. Vi reagerer ofte som vi gjør fordi vi forestiller oss at vi besitter de samme erfaringene som karakterene, og fordi vi da tillater oss å bry oss om deres utfall. Som Torben Grodal også poengterer, så avspeiler dette at måten tilskuerer for eksempel følger en protagonist i jakten på et konkret mål, så opplever vi det narrative “not as a stimulus-like series of events, but as a teleological, controlled by intentions. The narrative becomes a ‘push-pull’ machine” (Grodal 1999: 133).

Så selv om enkelte teorier vedrørende karakterbaserte emosjoner – slik som simulasjonsteoriene – har vist seg å være kontroversielle på enkelte punkter, er det allikevel levnet liten tvil om at emosjoner som føles på vegne av, eller i sympati med, en films protagonist, er en sentral drivkraft for våre emosjonelle reaksjoner. For å kunne forstå denne helheten i det emosjonelle engasjement ved en films narrativ, må man også se på hvordan vi opplever disse filmens gjennom vår egen forestillingsevne; for nettopp forestillingsevnen er det første steget ved emosjonelt engasjement.



## Kapittel 2.6: Sentral og asentral forestillingsevne

På bakgrunn av det som er etablert så langt, så har jeg stadfestet at emosjoner og rasjonalitet ikke nødvendigvis kan anses som dikotome, eller at de på noen annen måte kommer i konflikt med hverandre. Tilskuere vil alltid bruke seg selv som en modell for det som forekommer på skjermen, og av den grunn bruker man sine egne virkelighetsbaserte sensomotoriske parametere og kunnskaper som tolkningsgrunnlag. I den virkelige verden spiller derfor emosjoner en viktig rolle fordi de “direct the individual’s attention to what is most important for his wellbeing in any situation” (Brunn Vaage 2008: 10), og dette er også det samme standpunktet man tar med seg i møte fiksjonelle verk.

Det mest markante skillet mellom den virkelige verden og filmens fiktive univers, blir dermed at den sistnevnte “prompts the spectator to imagine. Internal engagement in fiction film is thus to imagine what you see on the screen to be true. To engage in the diegetic world of the film is to imagine its characters and events to be true” (Bruun Vaage 2007: 187). Hvordan tilskueren forestiller og forholder seg til karakterer og begivenheter i det fiksjonelle blir dermed en meget sentral del av diskusjonen rundt emosjonelt engasjement.

“Imagination, without inducing the experience I imagine, delivers the fruits of experience” (Wollheim i Currie 1995: 141). Dette sitatet er hentet fra den britiske filosofen Richard Wollheim, som blant annet fremstilte en velkjent distinksjon mellom to typer forestillingsevne: den *sentrale*, og den *asentrale*.

Ved den *asentrale forestillingsevnen* settes tilskueren i en posisjon hvor man skal forestille seg at det som forekommer på skjermen er virkelige begivenheter. Tilskueren prosesserer dermed fiktive påstander som om han virkelig befinner seg i disse situasjonene, og i Curries terminologi forekommer dette gjennom at “those processes (are) run ‘off-line’, disconnected from their normal sensory inputs and behavioral outputs. In that way I use my own mind to simulate the mind of another” (Currie 1995: 144). Gjennom denne forestillingsevnen forer dermed tilskueren sine mentale bearbeidelsesprosesser med konsepter og påstander av hva som skjer på skjermen, og behandler disse som om de er sanne. Eksplisitt vil dette si at tilskueren ikke velger et diegetisk perspektiv, men snarere inntar perspektivet til en utenforstående og nøytral tilskuer.

På den andre siden, kan tilskueren og sette seg i en posisjon hvor man innbiller seg at man faktisk er en del av dette universet. “Imagining experiencing is to imagine taking up the experiential point of view of someone in the fiction” (Bruun Vaage 2007: 188). Denne typen innbilning kalles derfor en *sentral forestillingsevne*, og byr samtidig på en høyere grad av sanselige kvaliteter enn det den asentrale vil. For der den asentrale forestillingsevnen impliserer atskillelse fra begivenhetene, så vil den sentrale “(put) the spectator right into the action of the film by making him imagine what it would be like to experience this” (Bruun Vaage 2007:188). På grunn av denne atskillelsen er den asentrale forestillingsevne tettere relatert til konseptet om å inneha en overbevisning om noe, enn det det vil si å inneha en forestilling om å være i begivenhetenes sentrum, og den tilbyr således ingen distinkt fenomenologisk følelse.

“Central imagining is not an essentially sensuous form of imagining as extensive as self-reflective experiences of the other: as sense impression may or may not attract attention to itself, so perhaps may central imagining. Usually central imagining may simply come about in awareness as understanding of the other’s state” (Bruun Vaage 2007: 189)

Som Bruun Vaage poengterer, så henger både sentral og asentral forestillingsevne sammen med vår egen forståelse av andres emosjonelle stadier. Wollheim knyttet derfor også disse to termene opp mot konseptene om *sympati* og *empati*, og fremsatte en analogi mellom teateret og dens tilskuere for å beskrive den sistnevntes mentale prosesser ved de to forestillingsevnene: “if an audience responds to the states of the characters as they would to a fellow human being in real life, this is a sympathetic response. [...] In the empathic response, however, the audience responds to the events by duplicating the mental states of a character” (Wollheim sitert i Bruun Vaage 2008: 25). Wollheims argument har vært svært innflytelsesrik innenfor den filosofiske diskusjonen om empati og sympati, hvor empati ofte har blitt tilskrevet som et sentralt trekk ved sentral forestilling, mens sympati har blitt knytt til den asentrale. Men hvorfor er så konseptene om empati og sympati viktig for emosjonelt engasjement? Som den nederlandske teoretikeren Frans de Waal påpeker så er dette begrepsparet nødvendig for å gjenkjenne målene og interessene til en karakter, da empati er “the ability to recognize someone else’s pain”, mens sympati er “the impulse to do something about it” (de Waal 2009: 41). Formålet med empati blir dermed å forstå hvorfor den andre handler som den gjør og samtidig også dele dennes emosjonelle reaksjoner. Sympati krever på den andre siden ikke denne delingen av emosjonelle stadier, og er i større grad derfor en konkret bekymring for andres velvære.

I møte med fiksjonalitet vil man dermed inneha en asentral forestilling som utgangspunkt, mens det igjen blir opp til filmen å klare å sette tilskueren i en sentral posisjon. Det foreligger av den grunn en debatt vedrørende hvilke typer bildeutsnitt som hovedsakelig fremmer sentral forestillingsevne i film – og da også hvilke som ikke gjør det – og det er særlig viktigheten ved point-of-view det strides om. Grunnen til dette er at det menneskelige ansikt ofte vil være en meget gjenkjennelig faktor når det gjelder emosjonell tolkning fordi den er et referansepunkt som de aller fleste vil kjenne seg igjen i. Debatten rundt point-of-view er dermed ikke så mye et spørsmål om hvorvidt den fremmer en sentral forestillingsevne – da de fleste er enig om at den gjør det – men snarere om hvorvidt den er det eneste som kan skape denne effekten. Jeg vil si meg enig i at point-of-view nok er den mest effektive måten å danne et empatisk bånd på, men uavhengig av dette kan filmer også fremkalle denne reaksjon ved en rekke andre variasjoner av teknikker. Hovedargumentet for karakteridentifikasjon ligger nettopp i det å kunne innta en posisjon som tilsier at man under omstendighetene *er* denne karakteren, og dette kan for eksempel oppnås ved å først fokusere på en karakters øyne, og så raskt klippe til en synsvinkel som tilsier at man nå ser verden gjennom karakterens øyne. Lignende kvaliteter kan også oppnås gjennom lyd. I krigsfilmer vil man som oftest følge en spesifikk karakter, og man kan ofte oppleve at dersom denne er i nærheten av en bombe idet den går av, så vil lydlandskapet simulere effekten av midlertidig døvhet. På denne måten vil man settes i karakterens posisjon, og slik sett anskue omgivelsene ut ifra dennes nå bedøvede sansesemodalitet.

Dette skiller seg dermed markant fra den asentrale forestillingsevnen. For mens det er en bred enighet i at vi faktisk engasjerer oss asentralt, så krever også filmer at man gjør en del sentrale forestillinger underveis. I denne sammenhengen tar men derfor utgangspunktet i at man entrer filmen gjennom en asentral utgangsposisjon, mens en sentral forestilling skapes gjennom bruken av filmatiske virkemidler for å sette tilskueren inn i karakterenes posisjon. Begge forestillingsevnene vil derfor forekomme løpende gjennom en gitt films handling, og hvilken posisjon man innehar vil av den grunn variere. Disse tilnærmingene er dermed innbyrdes sammenhengene, og de er således en prosess som løper gjennom tilskueren under hele filmen, og det er nettopp denne samhandlingen som danner grunnlaget for et bredt spekter av emosjonelle reaksjoner og engasjement.

Som vi kan se, så er den sentrale forestillingsevnen i blant sammenflettet med smalere begreper, slik som det å kunne identifisere eller inneha empati for karakterer, og i enkelte

tilfeller med spesifikke modeller, slik som simulasjonsteori. Men identifikasjon og simulasjon har ofte blitt bredt kritisert som rammeverk for forestilt engasjement, og dette gjelder særlig i samhandlingen med kunstverk. Disse innvendingene mot identifikasjon som modell er i stor grad basert på – som Berys Gaut har poengtert – en karikert fremstilling av dette synet:

“What we should conclude from this is that the act of imaginative identification involves imagining – not, strictly speaking, being that other person – but rather imagining being in her situation, where the idea of her situation encompasses every property she possesses, including all her physical and psychological traits” (Gaut sitert i Smith 1999: 203)

I et forsøk på å både rydde opp i denne problematikken, og samtidig videreføre modellen for hvordan vi tolker menneskelige handlingsmønstre, har Murray Smith introdusert begrepene *alignment* og *allegiance*. *Alignment* lar seg best oversette med å stille seg på linje med karakteren, og inkluderer “all of those aspects of textual structure that pertain to our access to the actions, thoughts, and feelings of characters” (Smith 1999: 220). *Alliance* innebærer på den andre siden at man former en allianse med karakteren, og hentyder til “those aspects of the text that pertain to our evaluation and emotional response to characters” (Smith 1999: 220). Kontrasten mellom disse begrepene blir derfor på den ene siden, mellom den narrative informasjon som teksten gir oss (*alignment*), og på den andre side, måten teksten veileder vår evaluering av denne informasjonen på (*allegiance*).

Problemet med dette begrepsparet er at en sentral forestillingsevne ikke forutsetter noen form for allianse – da dette fenomenet i prinsippet innebærer at tilskueren må foreta en endring i sine overbevisninger, eller grunnverdier, på vegne av karakteren – for å tre i kraft. Bruun Vaage argumenterer likeledes for at “getting experientially close to the character on the screen, and feeling his state of mind, is what empathy may do for the spectator, but it is never a fusion with the character’s complete point of view” (Bruun Vaage 2007: 189). Smith argumenter på sin side også for at de fleste filmer som promoterer en form for sidestilling med en karakter, ikke nødvendigvis fører til en allianse med denne karakteren.

Smiths distinksjon avhenger derfor i en stor grad av en avgjørende forskjell mellom to fenomener: når jeg *stiller meg på linje med* en karakter, følger jeg deres tanker, observasjoner, og emosjoner, men jeg støtter dem nødvendigvis ikke. Smith argumenterer også for at “the very notion of the anti-hero in modern fiction depends on the possibility of our being aligned with an unsympathetic character” (Smith 1999: 220), og denne argumentasjonen vil jeg si meg enig i. Skillet her blir da mellom det å forstå posisjonen karakteren innehar i fortellingen, og på den andre side si seg enig i alle denne karakterens handlinger. *En allianse* krever på sin

side en fullstendig støtte, men man kan altså velge å holde denne støtten tilbake. Dette kan eksempelvis illustreres gjennom filmen *Munich* (Steven Spielberg, 2005). Filmen startet med å beskrive den palestinske terrorgruppen Black Septembers drap på en rekke israelske idrettsmenn under Sommer-OL i München i 1972. Med dette som bakteppe, blir så en gruppe israelske leiemordere – ledet an av tidligere Mossad agent Avner Kaufman (Eric Bana) – utnevnt av statsminister Golda Meir til å gjennomføre et hevninggrep mot terroristene. Dette er også noe de lykkes med i løpet av handlingen, men poenget mitt her er uansett at jeg forstår hvorfor de ønsker å ta livet av terroristene, som da blir en kombinert form for alignment og empati. Samtidig trenger jeg heller ikke nødvendigvis å støtte deres handlinger, eller på noen måte rettfærdiggjøre disse, og av den grunn forekommer det nødvendigvis ingen allianse og/eller sympati.

Som eksemplet ovenfor belyser, så finnes det ganger hvor disse begrepene lar seg applisere. I andre tilfeller er det dog en tvil om hvorvidt det å stille seg på linje med en karakter og det å inngå en allianse er så lett å separere fra hverandre. Som Bruun Vaage også poengterer så er empatisk innlevelse ofte underordnet den sympatiske, men dette vil i mange situasjoner skape et meget lite nyansert syn. Som Smith også gjør et forsøk på med sin distinksjon, så er det en vesentlig forskjell på å forstå hvorfor karakteren handler som den gjør, og på den andre side være enig i karakterens handlinger. Men i prinsippet trenger vi hverken å alliere oss, eller stille oss på linje, med en karakter for i det hele tatt å bry oss om deres endelige skjebne. Emosjonelt engasjement med fiksjonelle karakterer krever av den grunn ingen uberettiget støtte. Selv om de kan forekomme, så er de ikke en forutsetning.

Som jeg har forsøkt å argumentere for bidrar en sentral forestillingsevne til en enklere forståelse av karakterene, og denne forståelsen har igjen en tendens til å opphøye våre følelser for karakteren. I enkelte tilfeller er de emosjonene man som tilskuer opplever de samme, eller meget like, de emosjonene som karakteren innehar. I andre tilfeller skiller man seg derimot fra karakterene på flere markante måter, og dette forekommer som oftest av at vi er i besittelse av informasjon som karakterene ikke har. Gjennom en sentral forestillingsevne setter man seg i en posisjon hvor man har muligheten til å føle både empati, sympati, og til og med antipati med karakteren, på bakgrunn av karakterens personlighet og situasjon. Men dette er også et konsept som kan gå begge veier. Med dette grepet kan også filmer langt på vei dirigere måten tilskueren emosjonelt bør reagere på i interaksjonen med gitte karakterer.

## Kapittel 2.7: Criterial prefocusing

Det kan kanskje virke noe merkelig å anta at filmer kan inneha evnen til å dirigere vår emosjonalitet på denne måten, men en forutsetning for det å kunne forstå å tolke et verk, er igjen forståelsen av hvilke holdninger som er foreskrevet de sentrale karakterene og begivenhetene i fortellingen.

Filosofen og filmteoretikeren Noël Carrolls konsept om *criterial prefocusing* – som best kan forstås som filmskaperens evne til å skape en forhåndsdefinert ramme for emosjonell tolkning – kan på dette punktet være behjelpelig for å forstå hvordan dette forekommer. I følge Carroll, utløser fortellinger emosjoner gjennom å gjenskape lignende forhold som det å inneha selve emosjonen ville skapt. Et eksempel på hvordan dette fungerer finner vi i filmen *Schindler's List* (Steven Spielberg, 1993). I en av filmens siste scener får Oskar Schindler (Liam Neeson) overlevert et brev signert av samtlige jødiske arbeidere han har reddet fra Tysklands Nazi-regime. I neste utsnitt holdes kameraet så på Schindlers ansikt i det han gråtkvalt uttaler at han skulle ønske han kunne gjort så mye mer for dem. Bildeutsnitt av en gråtende karakter vil likeledes skape den samme emosjonelle reaksjonen hos tilskueren, og måten en fortelling blir formidlet på avhenger derfor i stor grad av en viss realistisk substans.

Filmer gjør også dette med en mer umiddelbar virkning – enn for eksempel litteratur – ved deres direkte appell til våre visuelle og auditive sanser. Det vil si at det å oppleve en emosjon – både på film og i det daglige – har spesifikke, og ikke minst relativt forutsigbare effekter på både vår oppmerksomhet og persepsjon. Når man for eksempel er redd, så vil pupillene trekke seg sammen, og man vil behandle objekter i sin nærmeste omgivelse som en potensiell trussel. Er man på den andre siden glad, vil pupillene ekspandere, og omgivelsene vil fremstå som lysere enn de vanligvis er. Sett ut ifra dette synspunktet, så henger altså våre følelsesmessige liv sterkt sammen med egne empiriske erfaringer; og det er av den grunn mulig å forutse hvordan enkelte scener vil kunne føre til gitte utfall, da med den forutsetningen at de bygger på en universal modell. Denne modellen kan eventuelt også gjøres mer kulturelt spesifikk, noe som vil skape et sterkere inntrykk, men da igjen for en snevrere del av befolkningen. Som Carroll selv kommenterer så kan man gjennom *criterial prefocusing* “say that the filmmaker leads the horse to water. But the circuit is not completed until the audience drinks” (Carroll i *Passionate Views* 1999: 47). Konseptet om criterial prefocusing avhenger derfor ikke bare av at det som forekommer på skjermen har et visst opphav i det virkelige liv gjennom en subjektiv vinkling – da for at tilskueren skal ha et konkret

sammenligningsgrunnlag – men også at mottakerne selv er med på å slutte denne kretsen. Som jeg skal poengtere senere er dette et nødvendig aspekt ved filmen, for i motsatt tilfelle – om man da ikke reagerer på den måten filmen ønsker en skal – vil det skapes et negativt og ofte uønsket element som vil trekke tilskueren ut av fortellingen, og i verste fall føre til en total distansering.

Det finnes utallige måter å oppnå denne effekten på, men man kan i for eksempel la kameraet tilnærme seg disse forholdene ved å eksempelvis zoome inn med en skjelvende hånd for å illustrere frykt, eller ved å kjøre ut å fylle skjermen med lys for å antyde lykksalighet. Lignende effekter kan også oppnås med musikk, tenk for eksempel på kjenningsmelodien fra *Jaws* (Steven Spielberg, 1975); dette poenget vil jeg også understreke senere i dette kapitlet. Det criterial prefocusing i prinsippet gjør er dermed å utnytte fortrinnet ved emosjonenes perseptuelle egenskaper til å sette tilskueren i en posisjon de ville vært i, om de allerede hadde innehatt denne emosjonen. Noe enklere sagt, så innebærer altså dette at man gjennom filmatiske virkemidler kan skape visse stemninger, som for eksempel at mye lys gir inntrykk av glede, og dette kan da igjen føre til at tilskueren faktisk oppnår denne emosjonen.

Når criterial prefocusing så er koblet sammen med sentral forestillingsevne, benytter man seg av karakterens erfaringer og posisjon, samt elementene fra omgivelsene karakterene opererer i, til å generere våre egne emosjonelle reaksjoner. Men dette er dog ikke hele bildet. En forutsetning for at denne effekten skal inntre er den skjer innenfor et vekslende og kortere tidsrom. Criterial prefocusing fungerer dermed enten bilde for bilde, eller scene for scene, og emosjoner oppstår dermed *episodisk* gjennom det narrative løp. I denne konteksten er spørsmålet om hva en film som helhet følelsesmessig representerer derfor et svært komplisert ett. Men det å påstå at en film frembringer én konkret holdning, og/eller emosjon, tar for gitt at det bare foreligger en riktig tolkning av ethvert verk, og dette er sjeldent tilfelle i noen kunstnerisk sammenheng. På den annen side, så er dette et problem som tilskueren sjeldent konfronteres med i løpet av en film, og i majoriteten av tilfellene er det uansett forholdsvis klart hva filmen gir uttrykk for at vi skal føle i forhold til karakterene.

## **Kapittel 2.8: Konklusjon**

Emosjonelle reaksjoner til kunstverk er viden kjent for å være verdifulle både kognitivt, moralsk, og estetisk, og de kan være kognitivt verdifulle av flere årsaker. De kan hjelpe oss til å bedre forstå, og til med kontrollere, våre følelser og emosjoner. Jenefer Robinson har blant

annet argumentert for at man gjennom verdsettelsen av kunst subjektivt kan erfare emosjoner, og således gjør denne emosjonen til gjenstanden for vår kontemplative oppmerksomhet. Ved å gjøre dette kan man samtidig også forandre ens egen begrepsoppfatning av selve verden, samt måten vår oppmerksomhet rettes til den. Andre argumenterer videre for at en sentral innbilning av spesifikke karakterer i kunstverk kan jamføres med en fenomenologisk kunnskap om hvordan det ville være å leve en annens liv, og på denne måten tilegne seg empiriske erfaring gjennom kunstneriske uttrykk. Emosjonell engasjement er dermed en essensiell del av denne kunnskapen, da fenomenologisk kunnskap både er en kilde for emosjonelle reaksjoner, samtidig som det å ha omsorg for en karakter og dens situasjon igjen kan være et motiv for forlenget sentral forestilling. Det som forekommer på overflaten blir dermed grunnlaget for individets tolkning av verden ut ifra dens sansemodale kvaliteter, men kunstverk har samtidig flere lag med mening under overflaten. Som Tan nevner, så er en disse “a symbolic layer, which is concealed beneath, or interact with, a more superficial denotation. According to (Susanne) Langer, an artwork evokes an aesthetic emotion, which gives way to a well-rounded insight into both our inner life and external reality” (Tan 1996: 29).

I min problemstilling ønsket jeg å undersøke om de emosjoner man opplever i samspillet med film kan anses som genuine. Som vi kan se ut ifra det rammeverket som har blitt lagt til rette gjennom dette kapitlet, så er det meget legitimt å anta at dette er tilfelle, og at dette også kan forekomme på flere måter, uavhengig av hvilket teoretisk standpunkt man ønsker å innta. Med dette som et fundament for den videre besvarelsen, vil jeg i de neste kapitlene drøfte hvilke forutsetninger som må ligge til grunne for at et emosjonelt engasjement skal tre i kraft.



### Kapittel 3: Realisme og det fiksjonelle paradoks

Det teoretiske grunnlaget for emosjonalitet er som vi kan se så langt basert på evnen til å kunne observere, og på bakgrunn av dette igjen, ta overveide vurderinger ut ifra det som omgir våre mest nærliggende omgivelser. Av den grunn anses ofte synet for å være den dominerende sansen for å orientere seg i sine umiddelbare omgivelser, og det er således ikke så vanskelig å forstå at den spiller en sentral rolle i tolkningen av emosjonalitet. Det er av denne grunn at film ofte omtales som et hovedsakelig visuelt medium, men om dette er tilfelle, så er det i beste fall en sannhet med modifikasjoner. Som jeg har ønsket å belyse ut ifra det teoretiske rammeverk jeg så langt har skissert, så har dette sitt opphav i to distinkte retninger innenfor filmteoretiske diskursen, som begge igjen baserer sine modeller rundt konseptet om *perseptualitet*. Men selv om disse retningene, som nevnt tidligere, er basert på to forskjellige utgangspunkt, så har de begge røtter i en felles problemstilling – nemlig spørsmålet rundt konseptet om *realisme*.

Nettopp spørsmålet rundt definisjonen av realisme er noe som tilnærmet alltid har hengt over mediet. I essayet *Theater and Cinema* fra 1951 skrev André Bazin at “the problem before us is that of realism. This is the problem we always end up with when we are dealing with cinema” (Bazin 2005: 107). Men hvis spørsmålet om filmatisk realitet også er dens problem, så er dette og som et ledd av et fundamentalt paradoks i sentrum av selve filmen som kunstform. Som Laura Marcus poengterer, så reproducerer filmen “an existing reality, the material and phenomenal world, but the ‘movement’ which from the outset, was seen to define film as ‘the moving image’ is in fact an illusion – a trick of the eye that renders still images as moving ones” (Marcus 1999: 177). For det er nettopp her vi både finner essensen av filmens problematikk, men samtidig også grunnlaget for dens kunstneriske integritet: Hvordan kan det ha seg at man kan bli rørt av begivenheter og karakterer i rent fiksjonelle fortellinger, altså ting vi er klar over ikke eksisterer? Denne problemstillingen omtales ofte som *the paradox of fiction*.

*Det fiksjonelle paradoks* er et filosofisk problem som nettopp omhandler hvordan mennesker kan oppleve sterke emosjonelle reaksjoner gjennom rent fiksjonelle verk. Selv om denne ontologien har blitt diskutert innenfor filosofien siden Platons tid, så ble selve uttrykket først fremsatt av filosofene Colin Radford og Michael Westen i *How Can We Moved by the Fate of Anna Karenina?* fra 1975. Denne hypotesen har i senere tid gjennomgått flere revideringer, blant annet fra forfatterne selv, og dagens allmenne aksepterte modell består dermed av tre

plausible antagelser som samlet danner en usannsynlig doktrine: For det første, så reagerer man emosjonelt på karakterer, objekter, begivenheter o.l. som man vet er ren fiksjon. Samtidig er man, for det andre, vel vitende om at elementene i den fiksjonelle fortellingen ikke er virkelige. Og, for det tredje, kan man bare reagere emosjonelt på ting man vet eksiterer.

Det fiksjonelle paradokset er dermed tett knyttet opp mot det visuelle aspektet ved film, men dette har igjen ført til visse problematiske teoretiske grunnlag. Som Nancy Armstrong poengterer så er dette i stor grad på grunn av at “the adage that ‘seeing is believing’ both incorporates and obscures a contradiction that began to shape human perception with the onset of photographic realism” (Armstrong 1999: 84). Innenfor humaniora har derfor begrepet realisme først og fremst vært en debatt konstruert rundt konseptet om *fotografisk realisme*, og hva dens implikasjoner har hatt på mediet. “Most obviously, the statement indicates that we may infer the truth of a person, thing, place, or event from direct visual evidence of that person, thing, place or event. At the same time, ‘seeing is believing’ also implies that visual evidence can persuade us that something exists when in fact it does not” (Armstrong 1999: 84).

Så selv om film altså har denne evnen til å projisere illusjonen av bevegelse gjennom manipuleringen av enkeltbilder, så er dens format allikevel essensielt fotografisk. Av den grunn er det nettopp dette trykket på fotografiet som det teknologiske og fenomenologiske grunnlaget for å kunne ta opp denne fysiske realiteten – altså evnen til å fange det som eksplisitt forekommer foran kamera – som har dannet grobunnen for realismen innenfor filmteorien. Innenfor den filmakademiske diskursen er derfor begrepet realisme tett knyttet opp mot filosofen Charles Sanders Peirces semiotiske bidrag til lingvistikken, og da særlig gjennom holdningen at fotografiske avbildninger i prinsippet er *indeksikalske tegn*. For Peirce er derfor “photographs, especially instantaneous photographs, [...] in certain respects exactly like the objects they represent. But this resemblance is due to the photographs having been produced under such circumstances that they were physically forced to correspond point by point to nature” (Pierce 1955:106).

Som man kan se ut ifra disse argumentene, så har det visuelle aspektet ved film alltid vært basert på noe ‘realistisk’ – i den grad at den representerer noe konkret fra den virkelige verden – eller gjenkjennelig, for å kunne oppnå sin ønskede effekt om formidling av narrativ på en overbevisende og affekterende måte.

Kontemporær filmteori er, sett i lys av dette, i stor grad preget av mediets egne teknologiske begrensninger. På den ene siden har man det fotografiske grunnlaget, altså enkeltbildene som danner den fotografiske realismen, og på den andre siden har vi summen av disse bildene, altså selve filmen som helhetlig danner illusjonen av bevegelse. Men hvordan passer så det fiksjonelle aspektet inn i dette rammeverket? Som tidligere nevnte Currie belyser, så er det nemlig to representerende funksjoner det cinematiske bildet kan utføre: “the photographic and the fictional. Documentary film perform only the first, while fiction films perform both” (Currie 1995: 13). Sett slikt, kan man altså anse film for å enten være en ‘naturtro’ kopi av en konkret reell begivenhet, altså *dokumentarisk*, eller en *fiksjonell fortelling* som kan inneholde et snev av det første, men som allikevel primært konstruert ut ifra et underholdningsperspektiv. Med det sagt, så er det nettopp denne dualiteten – altså dens helt enestående evne til å formidle noe av enten realistiske eller konstruert natur – som gjør at filmmediet innehar sin helt unike posisjon innenfor menneskets sosiale interaksjon.

Som tidligere nevnt er en fiksjonsfilm, i likhet med en dokumentar, per definisjon et opptak av hva som utspilte seg foran kameraet under eksponeringstiden, men “with the fiction film and not with the documentary, that record is intended for the further purpose of presenting a fictional story. What the movie really represents is determined by the causal processes which result in the exposure of cinematic film, and not by intention” (Currie 1995: 13). Det er nettopp denne intensjonaliteten som er essensiell med tanke på det fiksjonelle perspektivet for audiovisuelle uttrykk. Som Currie også nevner, er fiksjon i bunn og grunn en videreutvikling av fortellertradisjonen, hvor “the author who produces a work of fiction is engaged in a communicative act, an act that involves having a certain kind of intention: the intention that the audience shall make believe the content of the story that is told” (Currie 1990: 24).

Det som er verdt å merke seg her er nettopp benevnelsen forfatter, for det er her vi finner den mest markante forskjellen mellom hva som skiller fiksjon fra fakta. For idéen om “an author intending that the audience make believe his story is central to the explanation of what fiction is” (Currie 1990: 22). Vi begynner dermed å nærme oss en definisjon av hva fiksjon er, og Currie poengterer videre at for at et utsagn skal kunne sies å være fiksjonelt, så må det imøtekomme to vilkår: “it must be the product of a fictive intent, and it must be at most accidentally true” (Currie 1990: 49). Man kan med andre ord derfor påstå at det som er sant i det fiksjonelle nettopp er det fiksjonelle, altså det som er en del av fortellingen, og en måte å

karakterisere realisme innenfor film er dermed “in terms of a gap between evidence and truth” (Currie 1990: 101).

Det skapes dermed et vakuum mellom på den ene side, det konkret reelle – altså *det fotografiske* – og på den andre side, det å formidle en fortelling hvor innholdet skal anses som troverdig – altså *det fiksjonelle*. Dette indikerer at begrepet realisme slik det foreligger innenfor filmteorien inkorporer mer enn bare en fotografisk realisme. Det er derfor på sin plass å nærmere utdype tre forskjellige doktriner innenfor film; “all of them have been called ‘realism’, and each is to some degree deserving of the name” (Currie 1995: 19). Den første antagelsen er at film, “where it uses photographic method, reproduces rather than merely represents the real world, because photographs capture objects themselves rather than likeness or representations of them” (Currie 1995: 19-20). Dette synet er særlig assosiert med André Bazin, og i Kendall Waltons ånd kaller Currie denne doktrinen for *transparency*, av den grunn at “film is transparent in that we see ‘through’ it to the real world, as we see through a window or lens“ (Currie 1995: 20).

Den neste tanken er at den erfaringen man tilegner seg fra å se en film, tilnærmer seg en erfaring fra den virkelige verden. Dette synet omtales som *likeness*, og her vektlegges det at “the experience of film is, or can be, like the experience of the real world” (Currie 1995: 20). Avslutningsvis har vi tanken om at film er realistisk i dens kapasitet til å fremkalle en illusjon av virkeligheten hos tilskueren gjennom tilstedeværelsen av de fiksjonelle karakterene og begivenhetene som blir portrettert, og dette synet omtales som *illusionism*.

*Realisme* – herunder konseptene om transparency og likeness – og *illusionisme* er således polene som historien om film har blitt strukturert rundt, men man burde heller anse de, på flere nivåer, som samordnede. Som filmteoretikeren Robert Stam også poengterer “cinema conjugates the realistic and the fantastical. It deploys both the realism of (an objective) *monstration* [...] and the *magic* of montage and superimposition, allowing film to perform impossible temporal transformations and spatial overlays” (Stam 2006: 33). Så selv om disse begrepene ofte omtales som opponenter innenfor et større rammeverk, så bidrar de allikevel – på hver sin måte – til å heve filmen til et opphøyd kunstnerisk uttrykk. Moderne fiksjonsfilm inneholder dermed en grad av realisme i ordets rette forstand, da det som forekommer foran kameraet per definisjon er virkelig mennesker og beliggenheter, men da disse verkene igjen er konstruert ut ifra et forfattet ståsted, er det ofte vanlig å anse den tekstuelle bestanddelen av fiksjonelle filmer – altså handlingsforløpet – som *ekspressivt*. Med begrepet ekspressivt,

menes det her at det er vanlig å anse enkelte elementer som et uttrykk for kunstners indre følelser gjennom en subjektiv fremstilling av den ytre verden.

### **Kapittel 3.1: Det auditive aspektet**

Hva om man så tar utgangspunktet i argumentet om at fiksjonsfilmer i prinsippet tar opp det som forekommer foran kameraet, samtidig med at det som blir tatt opp skjer på bakgrunn av en forfatters selektive utvelgelse. Burde det ikke da også være mulig å strekke dette resonnementet videre til å også inkorporere muligheten for opptak av lyd? Det ville slikt sett være legitimt å anta at denne forfatteren unnfanger og former sitt bilde av verden gjennom konkrete begripelige sensoriske kvaliteter, slik som farger, geometriske former, lyder og bevegelse. Persepsjonsgjenstandenes ekspressive kvaliteter tjener dermed til å forklare hensikten til, og karakteristikken av, dette objektet, og disse kvalitetene må da igjen være en manifestasjon av det man kan observere direkte.

Om Bazins tidligere uttalelse om at filmens ledende myte er en gjengivelse av verden i sitt eget bilde, burde ikke da lyd også være en sentral del av denne diskursen? Som jeg ønsket å drøfte i det foregående kapittelet, så har emosjonalitet i størst grad blitt forbundet med det visuelle, og dette har ofte vært på bakgrunn av at synet er menneskets primære informasjonskanal. Problemet med denne tankegangen er at den gir et veldig karikert syn på hvordan menneskets sensoriske system virker, ei heller gir den noen god indikasjon på hvordan det emosjonelle systemet reagerer på objekter som er utenfor ens eget synsfelt. Lyder er per definisjon en materiell begivenhet som foregår i både tid og rom, og de involverer dermed en forstyrrelse i de omkringliggende omgivelsene. I den amerikanske filmteoretikeren Rick Altmans terminologi, så er nettopp det faktum “that a ‘single’ sound reaches our ears over a period of time permits us to reconstitute certain facts about the circumstances surrounding the production of that sound” (Altman 1992: 22). Modellen for den emosjonelle prosessen forkommer som kjent ut ifra et behov for handlingskraft i ukjente situasjoner, og i denne sammenhengen utfører hørselsorganet en kontinuerlig “form of narrative analysis” (Altman 1992: 22).

I mine øyne kan man derfor ikke foreta en fruktbar diskusjon om måten audiovisuelle relasjoner påvirker en tilskuers emosjonalitet på, uten å også argumentere for både det visuelle og det auditive aspektet ved denne relasjonen. Som den danske filmteoretikeren Birger Langkjær også argumenterer for, så har “de seneste års meget tiltrængte kritik af den

billedcentrede film- og medievidenskap ført til en temmelig misforstået og ulykkelig diskusjon af, om det nu er det visuelle eller det auditive, der er det viktigste og egentlig konstituerende for filmen som medium” (Langkjær 2000: 17). Det er altså ikke et behov for å drøfte hvorvidt det auditive eller det visuelle er viktigst for filmen som et uttrykk. Poenget ligger i at det er synergien de i mellom som danner den emosjonelle relasjonen for tilskueren. Som Langkjær også understreker, så kan man jo spørre seg om tilskueren virkelig først utregner betydningen av den musikalske formen, av vokalens tonefall og av sangteksten. For så å avstemme disse med reallydene – lyder som naturlig hører hjemme i det aktuelle opptaksmiljøet – og dialogen for å danne seg en auditiv helhet, hvor tilskueren deretter må rette blikket mot lerret for å sammenligne dette med bildesporet? “Man kan snarere hævde, at alle disse elementer optræder samtidig, og at de ikke nødvendigvis hierarkiseres efter deres sanemodale specificitet (lyd versus billede)” (Langkjær 2000: 22).

### **Kapittel 3.2: Det historiske bakteppe**

Men hvordan oppsto så bruken av lyd – i ordets rette forstand – innenfor filmindustrien? Det de færreste er klar over er at lyd og film har sameksistert siden sistnevntes unnfangelse, men i den tidligste fasen hadde lyden dog en noe diffus og ambivalent rolle. For selv om “most silent films were accompanied by live music, ranging from a piano or an organ to a full orchestra” (Thompson og Bordwell 2003: 193), var musikken som ble avspilt i filmens tidligste år ofte produsert av orkestre; og med mindre noe annet var presisert, spilte de ofte musikk ut ifra egne innfall. Dette resulterte ofte i at “the accompaniments were bad, inappropriate or hackneyed” (Stephenson og Debrix 1969: 181). Musikkens funksjon var sett ut ifra dette “not intended to increase the reality of the mute image by adding sound nor, although it did increase the spectator’s emotional receptiveness, was it absolutely essential for this purpose” (Stephenson og Debrix 1969: 181). Sånn sett kan man langt på vei si at bruken av lyd i stumfilmens glansdager var ‘å enten bekrefte eller legitimere stillheten’. “Thus, provided it was not actively offensive, the music could to a great extent be disregarded; it was the visuals that mattered” (Stephenson og Debrix 1969: 181).

Lyd og bilde har således alltid fulgt hverandre i en form eller annen, men innenfor stumfilmens tidligste år hadde lyden allikevel en meget ambivalent posisjon. Den hadde dette både i form av at den var vanskelig å kategorisere i forhold til det som utspant seg på skjermen, men og fordi den ikke tillat bildet noe den ikke allerede formidlet på egen hånd.

Uavhengig av dette mener allikevel de fleste filmhistorikere at det først oppstod et radikalt paradigmeskifte innenfor filmen med innføringen av synkronisert lyd på film i slutten av 1920-årene. Men denne verdensomspennende konversjonen ble allikevel av mange filmskapere (slik som blant annet René Clair, Sergei Eisenstein og Vsevolod Pudovkin) ansett som en fornærmelse. I deres øyne var film også film før lyd ble innført, så den kunne derfor ikke forstås som en fundamental komponent av den cinematiske opplevelsen. Historisk sett var derfor lyd “an add-on, an afterthought, and thus of secondary importance” (Altman 1992: 35). Men lyden har som nevnt ovenfor alltid vært en del av filmens format, og det er av den grunn at Altman også mener at det er ironisk at det nettopp er mangelen på historisk kunnskap som gjør at de feiler i sine antagelser.

På bakgrunn av denne bildesentrerte misforståelsen lanserte den samme Altman en teori om det han omtaler som *four and a half film fallacies* – altså feilaktige antagelser eller vrangforestillinger – som ofte blir trukket frem av filmteoretikere dersom temaet er lydens betydning innenfor filmen. Den første er det Altman kaller *den historiske vrangforestillingen*, hvor det argumenteres for at filmen først bestod av de levende bilder, og at lyden kom deretter. Filmens utgangspunkt er av den grunn visuelt, mens lyden på sin side bør betraktes som noe ekstra. Den andre er *den ontologiske feilslutningen*, og denne forekommer ofte i form av utsagnet at film uten lyd fremdeles er film, mens film uten bilder på sin side opphører å være film. Den tredje er *vrangforestillingen om reproduksjon*, hvor det hevdes at lyd kun kan reprodusere virkeligheten som den er, mens bilde på sin side har kapasiteten til å forandre den; lyden er med andre ord underordnet bilde. Den fjerde er *den nominalistiske vrangforestillingen*, som er et motargument mot reproduksjonsstandpunktet, og som insisterer på at det forekommer kvalitative forskjeller i lydens materielle karakter gjennom bruk av lydteknologi og varierende lytteomstendigheter. Til sist har vi den halve vrangforestillingen, som gjelder den tidligere fremsatte påstanden om at filmmediet i prinsippet er indeksikalsk av natur. Problemet her er at denne tankegangen ikke lenger er gjeldende i sin rette forstand, da man må vedkjenne seg at “three-quarters of a century of electronics has radically desacralized cinema, substituting circuitry for direct contact, constructed iconicity for recorded indexicality, and the infinite imagined possibilities of the keyboard for the restricted immediacy of recording reality” (Altman 1992: 44). Den er dermed en halv vrangforestilling i den grad at premisset for denne tankegangen i nyere tid både angår det auditive så vel som det visuelle.

Film er derfor sammensatt av to konkrete uløselige komponenter, det auditive og det visuelle. Sammenlignet med litteraturen – hvor man kun kan lese om en person, og så forestille seg denne karakterens ord og handlinger på bakgrunn av dette – kan vi i filmen både eksplisitt se og høre karakterer tale. Film er derfor et sensorisk medium, men det som imidlertid skiller virkeligheten fra det filmiske er at der persepsjonen i en hverdagssammenheng strekker til alle fem sanser, så er denne sansingen i filmen kun redusert til to kanaler: *syn* og *hørsel*. Men som Langkjær benevner så betyr det allikevel ikke at duft, smake og taktile fornemmelser er satt utenfor filmens ramme for opplevelsespotensiale. Det betyr snarere at det ikke er snakk om primære sansinger, “men i høyere grad om afledte opplevelser, om en synæstetisk opplevelsesform, der på en række måder ligger tæt op af hverdagserfaringen, for så vidt med henblik på en lang række ting og forhold kun har begrænset sensorisk tilgang” (Langkjær 2000: 11).

Det betyr allikevel ikke at både lyd og bilde har forskjellige roller innenfor dette teoretiske rammeverk, mitt hovedpoeng er at de ikke bør skilles fra hverandre. Det er vanskelig å benekte for at det visuelle styrer vår tolkning av det som foregår på skjermen, med nettopp det at det er filmens levende bilder som utgjør en narrativ innenfor filmen, medfører igjen at vi som tilskuere naturlig vil lete etter og fokusere på enkelte aspekter fremfor andre. Som Carroll har argumentert for så vil et ansikt – med dens karakteristikk som blikkfang og lignende – ofte tiltrekke seg oppmerksomhet, da det er et ekstremt kommunikativt verktøy til å både formidle følelser og intensjoner. På denne måten vil selve ansiktet og dets konkrete uttrykk ofte ha en større betydning enn andre bildeelementer, men det betyr allikevel ikke at betydningen av den kun kan baseres på ansiktsuttrykket alene. Som Langkjær nevner, så kan et ansiktsuttrykk “f.eks. modaliseres af en replik (af dens sprogelige indhold såvel som af talerens betoning), af noget musik eller af en kropslig gestus. Et blik eller en lyd kan fremhæve betydningen af et særlig objekt” (Langkjær 2000: 23).

Filmens levende bilder opptrer dermed ikke som et samlet uttrykk med en avgrenset totalitet. De utgjør snarere en løst sammensatt kategori av forskjellige visuelt ekspressive delelementer, som inngår i en stadig skiftende, og ofte meget lokale allianser, med andre visuelle så vel som auditive uttrykkselementer. Og “på denne måde nedbryder lydelementerne billedet som selvrådige gestalt, som betydningshelhet” (Langkjær 2000: 23). Innenfor en filmatisk diskurs kan man derfor anse lydens hovedfunksjon som en “aural experience constructed to support the story of a narrative” (Holman 1997: xv). Og dette kan den enten gjøre gjennom en direkte



representasjon, eller den kan benyttes indirekte til å forsterke historien. Så selv om det er “separate perceptual mechanisms for sound and picture, the sound may be integrated by the audience along with the picture into a complete whole without differentiation. In such a state, the sound and picture together can become greater than the sum of the parts” (Holman 1997: xv).

I prinsippet innebærer dette at man ikke lenger kun kan snakke om realisme innenfor et konsept strukturert rundt det konkrete fotografiske, eller at man på en annen måte danner seg et bilde av verden ut ifra et strengt synsbasert ståsted. Konseptet bør i større grad rettes mot hvordan man oppfatter verden ut ifra egne empiriske erfaringer, og der er nettopp av den grunn at det auditive aspektet spiller en sentral rolle; i den dagligdagse så vel som i den audiovisuelle interaksjonen.

### **Kapittel 3.3: Lyd og realisme**

Som jeg har ønsket å belyse så langt så bør ikke lyden skilles fra det visuelle i debatten om hva som definerer filmen som et medium, men når jeg nå først har reist spørsmålet om realisme og det visuelle, så vil det også her være naturlig å ta for seg spørsmålet om det auditive innenfor det samme rammeverket. Mens det fantes enkelte – slik som tidligere nevnte Stephenson og Debrix – som mente at innføringen av lyd i film ikke var med på å øke realismen i det filmatiske uttrykket, argumenterte Bazin på den andre siden for at lyd allerede var en stor del av den tidlige filmhistoriens forestillingsevne. I hans øyne var lydens mest fremtredende rolle nettopp måten den bar filmen i retning av en større realisme: “the talkie sounded the knell of a certain aesthetic of the language of film, but only wherever it had turned its back on its vocation in the service of realism” – for eksempel gjennom utfoldelsen av “metaphor and symbol in exchange for the illusion of objective presentation” (Bazin 2005: 38-39).

Spørsmålet om sammenhengen mellom realisme og auditive virkemidler, må derfor primært sees i lys av mediets egne teknologiske utvikling. Bakgrunnen for denne utviklingen har nemlig røtter helt tilbake til selve innføringen av lyd, og gjennom 1930-tallet kunne nesten alle teknologiske innovasjoner spores “back to the desire to produce a persuasive illusion of real people speaking real words” (Altman 1985: 47). Dialog er, og har derfor alltid vært, den viktigste faktoren ved lyd i film; en tradisjon som kan spores tilbake til dens opphav, nemlig teateret. Før man benyttet seg av dialogen i filmer, var det nemlig en splittelse mellom tale og

bilde, og den største ulempen ved dette var at “the written captions were always an alien element and never combined with the visuals into an artistic whole” (Stephenson og Debrix 1969: 183-184). Konstellasjonen som lyd og bilde da utgjør, kan til sammenligning sies å være naturlig komplementære, de lar seg forene sømløst uten noen form for forstyrrelse. Lydens evne til å støtte under der det visuelle skorter er derfor dens fremste funksjon, og – som Altman poengterer – så er det nettopp dette som har drevet teknologien fremover.

Kulminasjonen av denne teknologien inntraff derimot med innføringen av stereofonisk lyd, og da særlig i form av Dolbys systemer på 1970-tallet; noe som blant annet den amerikanske filmteoretikeren Charles Schreger har omtalt som *den andre lydrevolusjonen* (Schreger 1985: 348). Dolby Stereo innledet nemlig langt på vei “a new regime of ‘listening’ that reflected the hierarchical structure of the soundtrack’s construction as well as the stylistic imperatives of narrative form” (Beck 2008: 68). Hovedargumentet for denne observasjonen ligger i at “with sound as with image, of course, it takes a collaborative art to convince us that a movie is life; and it takes modern technology to make the art possible” (Schreger 1985: 349). Det Dolby primært tilførte i denne konteksten var dermed muligheten til å øke både skarpheten og fokuset, og samtidig skape en subtilitet, i lydlandskapet – her da forstått som “helheten av lyder som er til stedet ved et gitt punkt i en film” (Tiller 2010: 52). Det var nettopp en kombinasjon av disse teknikkene Spielberg benyttet seg av i filmen *Close Encounters of the Third Kind*, hvor filmkritikeren Ursula K. Le Guin også noterte seg at systemet ofte ble benyttet til å “whip up emotions” (Beck 2008: 70), samtidig som “the low rumbling of the mother ship [...] comes to our ears sooner, and because we hear it almost before we’re aware of it, sounds more ominous” (Schreger 1985: 352).

Begivenheten som imidlertid skulle bekrefte Dolbys posisjon, inntraff når lydteknikeren Walter Murch og filmskaperen Francis Ford Coppola avgjorde at systemet vil være det primære utgivelsesformatet for *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) (Beck 2008: 71). Men hvis den mest kjente scenen fra filmen er bombingene av den vietnamesiske landsbyen med summingen fra helikoptrene, eksplosjonene fra bombene, og fanfaren fra Wagner, som “magnifies the effect of plentitude or auditory excess”; finner vi også “minimalist sequences where all the loudspeakers go silent, suspending sound, like a large orchestra that’s onstage but not playing” (Chion 2009: 148). På denne måten introduserte systemet et nytt ekspressivt element, det den franske filmteoretikeren Michel Chion omtaler

som *the silence of the loudspeaker*, hvis direkte konsekvens var å få filmindustrien til å gjenoppdage, og resystematisere konseptet om stillhet.

I følge Chion, er det derfor legitimt å påstå at den digitale æraen har brakt med seg to viktige konsekvenser. Den første er da denne nye naturen av stillhet, men på den andre siden, kan man også nettopp la vær å benytte seg av systemets fordeler med å definere lydenes skarphet og reduksjonen av bakgrunnsstøy. Denne effekten gjør igjen at stemmer, og spesielt lydeffekter, i en høyere grad blir individualisert, og dermed lar seg høre mer tydelig og klarere i konteksten av fordypet stillhet. Det er på bakgrunn av dette at Chion i teksten *Une esthétique Dolby Stéréo* (fra *Cahiers du Cinéma* (1981), oversatt og sitert i Beck 2008) identifiserer tre egenskaper som er unike for systemet. Den første er “the ability of the soundtrack to produce a ‘hyper-realism of the sounds as more precise, sharper and richer”” (Beck 2008: 72), hvis effekt er relatert til systemets tilhørende støyreduksjon, samt dens evne til å gjengi lyder med en økt nøyaktighet. Den andre funksjonen “is the production of sound (which can be) said to be more ‘present’ and utilized ‘progressively”” (Beck 2008: 72). Enkelt forklart vil det si at lydsporet har en tendens til å fylles med stadig mer skiftende lyder, slik at det sjeldent oppstår pauser, eller at lydlandskapet på noen annen måte blir oppfattet som statisk. Den tredje, og siste, observasjonen er at systemets begrensede separasjon mellom kanaler “can provide only a ‘passive off-screen’ – altså lyder som forekommer utenfor lerretets ramme – presence. According to Chion, the sounds are ‘no longer elsewhere, but nearby’, hovering in the wings, threatening to reveal themselves” (Beck 2008: 72). Som jeg ønsket å illustrere med eksemplet fra *Close Encounters of the Third Kind*, så kunne man med Dolbys stereofoniske system skape et fiktivt univers som ikke lenger var fastlåst av bildets todimensjonalitet, men som snarere benyttet seg av hele kinosalen som en ramme.

### **Kapittel 3.4: Realisme – i hvilken forstand?**

Som man kan se så langt så er det en enighet i at stereofonisk lyd skapte en ny plattform for filmen som et uttrykk, men man kan igjen spørre seg om dette var utelukkende problemfritt? Som den amerikanske filmteoretikeren John Belton poengterer, så er nettopp det paradoksale ved bruken av lydspor at det kun kan duplisere “the invisible by means of the visible. Thus sound defines itself in terms of the temporality and spatiality of the image, observing a synchronism and/or perspective dictated by the visuals” (Belton 1985: 66). Så selv om innføringen av lyd endret den hierarkiske inndelingen av det interne forholdet mellom lyd og

bilde, så må man allikevel anse lyden som et ledd i en representasjon av det visuelle, og det det auditive dermed søker er å duplisere “the sound of an image, not that of the world”. Lydteknologiens evolusjon har således vært en søken etter et “sound track that captures an idealized reality, a world carefully filtered to eliminate sounds that fall outside of understanding or significance; every sound must signify” (Belton 1985: 66).

Lyd står dermed i en unik posisjon i forhold til det visuelle, i det den inngår parallelt med bilde, men der bildes mest fremtredende rolle er å representere noe som fremstår som realistisk, trenger lyden på sin side kun å være en *gjengivelse* av det fenomenet som bildet representerer. I følge tidligere nevnte Chion endret derfor lydens rolle seg betraktelig når “the minor denizens<sup>1</sup> of the high registers [...] entered films (even in standard mono versions)” – og med den kom – “another materiality, another rendering of life” (Chion 1991: 3).

I hans øyne sammenfalt ikke dette nødvendigvis med den økte dybden som innføringen av stereofonisk lyd medførte, men snarere gjennom “a micro-rendering of the hum of the world, which locates the film in the ultra-present indicative, declines it in the ultra-concrete” (Chion 1991: 3). Og det var nettopp denne nye taktiliteten, denne muligheten for en økt grad av *rendering* – som best kan oversettes som (*lyd*)*gjengivelse* – som gjorde at noe skiftet, og “like the substitutions narrated by the film, a change deriving from the sound, and not registered anywhere, has taken place and changed the status of the image” (Chion 1991: 3). Teknologien skapte med andre ord en plattform hvor man også kunne videreutvikle seg artistisk, og selve utviklingen som oppsto i kjølevannet av dette, er det Chion omtaler som *a quiet revolution*.

Denne revolusjonen inntraff dermed først og fremst i form av muligheten til å gjengi en ny dimensjon av stillhet, og den oppsto således på bakgrunn av mediets egne premisser. Men denne gjengivelsen var igjen ikke en ren replikasjon av gitte fenomener, den var snarere en imitasjon, og man må derfor ta utgangspunktet i at filmen – før den utviklet et eget språk som et tolkningsgrunnlag – begynte med å være en replika. Uansett, så var dette, i Chions egne termer, en “crude replication (a thousand points where reality offered a million), but miraculously a sufficiently convincing one” (Chion 1991: 3). Det er derfor her nødvendig å henvise til den teknologiske utviklingen, for som Chion poengterer, så var ikke dette utgangspunktet godt nok så snart mediet begynte å utvikle seg. Det var av

---

<sup>1</sup> Med begrepet *the minor denizens* of sound refereres det her til “(the) appearance of high frequencies in the sound and of fine layers of ambient sound and details behind the voices have produced a sharper sense of the micro-present, (i.e.) breaths, squeaks, clinks, hums (etc.)” (Chion 1991: 5)

denne grunn at “codes of narration and representation were established; but this was still not enough. Fairly soon it was necessary to consider the rendering” (Chion 1991: 4).

Den teknologiske utviklingen av lyd førte derfor med seg et behov for en ny tankegang vedrørende det teoretiske, og begrepet gjengivelse ble således et vippepunkt i denne nye debatten. Dette forekom som en følge av at selve konseptet om lydgjengivelse impliserte “that, because there is a transposition, a channeling via at most two senses, and with pretty poor sensory definition, of much more complex perceptions, to recreate the impact, the very appearance of an event, it is not enough to film and record it” (Chion 1991: 4). Et rent visuelt opptak av en begivenhet er altså i seg selv ikke nok til å fange hele essensen av hva det ville ha vært å oppleve den tilsvarende begivenheten i virkeligheten, og det er her lyd spiller en sentral rolle.

Som Chion også poengterer, så er “live perceptions [...] never purely auditory and visual. A change in the light is accompanied by a change in temperature” (Chion 1991: 4). For å illustrere dette poenget så ber Chion sette oss inn i et scenario hvor man står langs en veikant mens en bil kjører forbi. I dette tilfelle har man da 1.) bilen som passerer ditt synsfelt; 2.) lyden den produserer i et bredere felt – altså både før, under, og etter begivenheten – som da blir fanget opp av begge ører (stereofonisk lyd); 3.) vibrasjonen fra bakken man står på; og 4.) selve trykket – i form av et vindkast – fra bilen mot huden. Sammenlagt utgjør disse “the global ‘impact’ of the event, add(ed) up to a perceptual ‘lump’. It is this *lump* that the cinema can recreate, (or) ‘render’” (Chion 1991: 4).

Dette forekommer naturligvis gjennom en form for manipuleringen av det audiovisuelle uttrykket. For å oppnå denne effekten må man eksempelvis overdrive forholdet mellom økt og redusert lyd, variere bruken av lyssettingen, og forut for dette skape en periode med ro. Alt dette forekommer selvfølgelig gjennom en meget selektiv redigering, og det blir derfor naturlig å spørre seg om hvorvidt det egentlig er naturlig å skille realisme og illusjonisme fra hverandre i så stor grad som det er vanlig å anta; og dette er særlig tilfelle når det gjelder bruken av lyd. Det kanoniske eksemplet på hvordan lydgjengivelse fungerer i denne sammenhengen er scener som inneholder bruk av slag og/eller våpen. I slike scener prøver ikke lyden å reprodusere “the real noises of the situation, but to render the physical impact of the blow or the speed of the movement” (Chion 1991: 4). Denne lydgjengivelsen er istedet “naturally linked to the texture of the auditory and visual material of the film, to their

definition, but not necessarily in the sense in which a sharper and more ‘faithful’ image (a more accurate replication) would ipso facto give a better rendering. (Chion 1991: 4).

Altman konkluderer også med at “between the illusion of reproduction and the reality of representation lies the discursive power of recorded sound” (Altman 1992: 30). Sett i lys av dette kan det derfor argumenteres for at det auditive aspektet ved filmer befinner seg i et skjæringspunkt mellom realismens og illusjonismens antatte motpoler. For der bilde enten kun kan fungere som fotografisk eller fiksjonelt, så finner vi det auditive et sted i mellom disse. Chion formulerer dette på tilsvarende måte når han stiller seg spørsmålet: “Is ‘rendering’ a matter of pure convention (coded expression), or does it physically reproduce a direct effect? An answer might be that rendering is located somewhere between code and replication” (Chion 1991: 4).

### **Kapittel 3.5: Lydgjengivelse**

Innføringen av lyd førte derfor også med seg et annet sentralt aspekt vedrørende realisme; nemlig bruken av *lydeffekter*. Den amerikanske filmteoretikeren Ralph Stephenson forklarer i sin bok *The Cinema as Art* at en annen fordel med introduksjon av lyd “was that it freed the image to be itself, in other words relieved it of the need to try and express sounds in visual terms” (Stephenson og Debrix 1969: 183). I stumfilmens æra var det derfor, for eksempel, spesielt vanskelig å fremstille hvor intenst en sirene kunne ule gjennom utelukkende bruk av bilder. Redigeringen av lydeffekter i dag er derimot kommet til et mer avansert stadium, og i dagens filmer benytter man seg ofte av lydteknikere for å gjenskape mer ‘troverdige’ lyder. Et godt eksempel på dette finner vi i filmen *Jurrasic Park* (Steven Spielberg, 1993), hvor man ved å imitere lyden av en T-Rex sitt brøl blant annet inkorporerte lyder fra en alligator, en pingvin, en elefant, en tiger, en hund, og en hvals blåsehull (Shay og Duncan 1993: 144-146).

Men lydeffekter reiser igjen spørsmålet om gjengivelse. Ingen har noensinne hørt en dinosaur, men allikevel godtar vi blandingen av flere lyder – som i eksempelet over – som ‘troverdige’. I enkelte sjangre – som for eksempel science-fiction – er de fleste lydeffekter akseptert som troverdige nettopp fordi de er konsistente gjennom hele sjangeren, og de har således blitt en konvensjon. Ut ifra de amerikanske filmteoretikerne David Bordwell og Kristin Thompsons standpunkt referer derfor gjengivelsesestroskap – i deres termer *fidelity* – “to the extent to which the sound is faithful to the source as we conceive it [...] (and) fidelity is thus purely a matter of expectation” (Thompson og Bordwell 2008: 278).

Som nevnt tidligere har både lyd og bilde sameksistert gjennom filmens historie, men de begrensede metodene som eksisterte i lydfilmens tidlige år førte til en modell hvor filmen hadde en “habit of *constructing* reality (as opposed to *observing* it)” (Altman 1985: 47). En vanlig misoppfattelse er derfor, i følge Chion, at bilder og lyd oppfattes som å danne en *naturlig harmoni*. Denne naturlige harmonien forekommer heller ikke i filmens univers, og dette er ikke fordi lyd og bilde aldri henger sammen, det er snarere det at lyder til enhver tid omgir oss, og det er derfor umulig å filtrere bort uønskede lyder. Men med dette sagt så er det ikke slik at opptak med *organiske lyder* aldri har forekommet, det er bare det at dette resultatet ofte blir merkverdig. Kan dette være på grunn av at tilskuere ikke er vant med det? Naturligvis. Men det er også fordi “reality is one thing, and its transposition into audiovisual two-dimensionality (a flat image and usually a monaural soundtrack), which involves radical sensory reduction, is another” (Chion 1994: 96). På bakgrunn av dette kan man gå så langt som å si at alle konvensjonene for lydgjengivelse “consist of accommodations and adjustments, taking into account the audiovisual transposition in order to try to conserve a certain sense of realism and truth in their new representational context” (Chion 1994: 96).

I tekniske termer er derfor et lydopptak definert ut ifra dens skarphet og gjengivelsespresisjon av detaljer, og blir da her forstått som frekvensbåndets rekkevidde – som tillater oss å høre alt fra ekstremt lave til ekstremt høye frekvenser – så vel som dens dynamiske rekkevidde (altså kontrastene i amplituden). I denne sammenhengen betegner Chion selve begrepet *definisjon* som “(a precise and quantifiable technical property, just like a definition or sharpness in a photographic or video image) and not of *fidelity*” (Chion 1994: 98). For Chion er dette siste et vanskelig begrep å benytte seg av nettopp fordi den krever en kontinuerlig sammenligning mellom den originale kilden, og det som da faktisk blir reproduisert. I følge Chion er dermed konseptet om *high fidelity* – altså en høy grad av gjengivelsestroskap – i seg selv “a purely commercial one, and corresponds to nothing precise or verifiable” (Chion 1994: 98), og i hans øyne bør man derfor heller snakke om en *high definition* – altså høy definisjon – snarere enn *high fidelity*. Som man kanskje ser ut ifra dette så opererer altså Chion med et helt annet forhold til begrepet gjengivelse enn det Bordwell og Thompson gjør.

Og grunnen til at Chion gjør denne klare distinksjonen mellom begrepene er at han mener det foreligger et klart skille mellom lyden som en sammenlignbar faktor, og lyden som en formidler av noe. For når man skal vurderer de diegetiske lyders narrative funksjon, er det essensielt å skille mellom oppfatningen av gjengivelse, og reproduksjon. En tilskuer vil

nemlig gjenkjenne lyder “to be truthful, effective, and fitting not so much if they reproduce what would be heard in the same situation in real life, but if they render feelings associated with the situation” (Chion 1994: 109). Sett i lys av dette kan det oppfattes som at hele spørsmålet om gjengivelse “boils down to that of translating one order of sensation into another” (Chion 1994: 112), altså evnen til å videreføre *taktile fornemmelser* (som for eksempel det å bite et eple) til *auditive fornemmelser* (lyden av det samme eplet i det det blir bitt).

### **Kapittel 3.6: Lyd som indikator for tid og romlighet**

Det er allikevel noen ankepunkter mot synet som ble presentert ovenfor, og det er nettopp at denne gjengivelsen i det virkelige ikke “involves perceptions that belong to no sensory channel in particular” (Chion 1994: 112). Så på hvilken måte kan man da si at det auditive påvirker vår sanselige oppfatning? Som Chion argumenterer for, så har man inntrykket av at alt som forekommer på lerretet sammenfaller naturlig, men “in the shot-division everything has changed. Instead of establishing space (sound now does this), the image selects viewpoints onto it” (Chion 1991: 6). Innenfor en moderne kontekst kan man derfor påstå at lyden er en bedre indikator på romlighet, enn det det visuelle da er, men dette betyr allikevel ikke at det rommet som lyden definerer, er det samme som det som blir konstruert av bildet. Grunnen til dette er at lyden “abounds in details; it is polyphonic but vague in its outlines and borders; it is, in other words, acoustic. Sound suppresses the notion of a point of view that can be localized” (Chion 1991: 6).

Akustikken i indre rom er dermed noe som er ekstremt viktig for filmskapere – da særlig siden så mange av dem er sekvensielt involvert i en gitt film – og i alle rom er det derfor tre lydfelt som må vurderes: Det første er *direkte lyd*, som da er lyder utstrålt i en rett linje mellom kilden og mottakeren. Det andre er *diskre refleksjoner*, altså refleksjoner som først blir produsert når det treffer en overflate eller objekt i rommet, mens det tredje, og siste, er *etterklang*, som inntreffer etter at det har vært nok diskre refleksjoner slik at ingen refleksjoner kan skilles fra hverandre (Holman 1997: 19-20). Et annet viktig aspekt ved gjengivelse av lyd er derfor det Chion omtaler som *materializing sound indices (MSI)* – som best lar seg oversette som lydens materielle indikatorer. For Chion har lyden av stemmer, støy og musikk “a particular number of (MSI), from zero to infinity, whose relative abundance or scarcity always influences the perception of the scene and its meaning” (Chion 1994: 114).



MSI er således lydets detaljer som gjør at man som tilskuer kan føle de materielle tilstandene til lydets kilde, og den kan derfor gi oss informasjon, eller i det minste inntrykket av, om kilden er laget av for eksempel tre, metall, papp eller lignende. Innenfor den audiovisuelle relasjonen er derfor måten MSI er fordelt på en fremtredende faktor i både mise-en-scène, i selve dramatiseringen, og filmens helhetlige struktur, og nettopp gjennom dens forsterkning bidrar den “toward the creation of a universe, and can take on metaphysical meaning” (Chion 1994: 116). Dette er altså et viktig aspekt fordi det gir oss et referansepunkt man i større grad er kjent med, og som man dermed kan relatere til som mer troverdig.

Selv om man med lyden i enkelte tilfeller kan oppnå et langt bedre referansepunkt, så har jeg allerede etablert at dette ikke kan skje på dens egne premisser. For om man hadde vært avhengig av lyden alene, da uten en synlig bekreftelse på det som forekommer foran en, så ville det Chion kaller et *listening point* – som her kan likestilles med en ‘synsvinkel’ for ørene – være meget vagt. For å illustrere dette poenget kan man se for seg at man har en lydkilde i midten av et rom. “A faithful reproduction will not even tell you, with your eyes closed, on which side of the room the microphone was placed. Sound does not indicate the outlines of the object from which it emanates” (Chion 1991: 73).

Innenfor den moderne filmen er derfor det auditive rommet satt sammen og arrangert med lignende metoder som ble benyttet for objekter i det visuelle rommet før renessansen; noe som i prinsippet innebærer at “the void between these bodies is not constructed” (Chion 1991: 73). Så selv om lyden opphøyet bildets funksjon med sitt inntog, så betyr det allikevel ikke at den kan stå på sine egne ben. Det som derfor blir essensielt å se på for å forstå hvordan det auditive påvirker vår tolkning av det visuelle – og da igjen kan påvirke vår emosjonalitet – er å se på hvordan disse opererer innenfor et felles rammeverk.

Ut ifra de teknologiske begrensningene som ligger til grunne for audiovisuelle uttrykk, kan man påstå at selve bildet oppfører seg passivt – i den forstand at den tåler en rå temporal sampling – mens lydets temporale finesser på den andre side tillater “several layers of sounds to work on our attention at various levels of speed” (Chion 1991: 73). Begrepet *temporal* refererer her til en tidsmessig begrensning, og kontrasten mellom lyd og bilde er at bildet er fastlåst til en todimensjonal ramme – altså selve lerretet – mens lyden på sin side ikke har denne samme forankringen, da stereolyd er spredt over flere kanaler. Det akustiske feltet kan dermed sies å være “elastic (in contrast with the fixed edges of the image) and opens up to ever more polyphony: it dehierarchizes, delinearizes the film” (Chion 1991: 73).

Auditive virkemidler gjør seg derfor spesielt godt gjeldende i samarbeid med det temporale elementet i en gitt fortelling. Den forankrer begivenhetene til en spesifikk tid, noe som igjen skaper en jevn og forståelig struktur. Om lyden for eksempel skulle endres i samme tempo som klippingen, og alterneringen av vinkler, hadde vi hatt større vanskeligheter å følge både den *temporale* og den *spatiale* – romlige – linjen/strukturen.

### Kapittel 3.7: Lyd og emosjonalitet

Som jeg belyste i det foregående kapittelet så knyttes de emosjonelle teoriene ofte opp mot våre tolkninger av objekter, og det er av den grunn at gjenkjennelsesfaktoren ved kroppsspråk, gestikuleringer, og ansiktsuttrykk, gjør seg spesielt gjeldende. Innenfor dette rammeverket har det igjen, tradisjonelt sett, vært lite fokus på det auditive, men som jeg her har ønsket å argumentere for, så har man med dette tankegodset gått glipp av noe essensielt. Det er samtidig, på den ene siden, sant at lyder til enhver tid omfavner oss i det dagligdagse, og at det av den grunn blir noe ‘urealistisk’ å filtrere hvilke lyder man skal benytte seg av gjennom en film. Men som nevnt tidligere, så benyttes nettopp lyder – som med det visuelle – som en signifikant for noe betydningsfullt. Samtidig ville også et eventuelt fravær av lyder skapt et uttrykk som ikke hadde vært særlig tilfredsstillende innenfor dagens filmatiske konturer.

Som tidligere drøftet i dette kapittelet, og som også David Bordwell og Kristin Thompson argumenterer for, så kan lyder “achieve very strong effects and yet remain unnoticeable” (Thompson og Bordwell 2008: 264). Som vi kan se, så sammenfaller dette argumentet relativt godt med min tidligere antagelse om at mennesker primært orienterer seg i sine omgivelser ved hjelp av synet, og at lyder således ofte opererer i bakgrunnen for vår visuelle oppmerksomhet. Men dette skaper jo som kjent et meget lite nyansert syn på hvordan menneskets emosjonelle prosesser fungerer, og lydens største påvirkning innenfor film skjer derfor innenfor følgende punkter: (1) Den engasjerer distinkte sanser, (2) lyd kan aktivt forme hvordan vi oppfatter og tolker bilder, (3) lyd som en markør for visuelle elementer, som således kan geleide vår oppmerksomhet, (4) lyd kan gi verdi til stillhet, noe som kan bygge spenning, eller skape forventninger, og (5) gjennom redigering kan lyd slå sammen ‘to rom’ til en ny og meningsfull relasjon.

Det er på bakgrunn av disse fem punktene, at jeg også vil argumentere for at dette igjen skjer på bakgrunn av tre diskrierte kategorier av fundamentale elementer som lyd i film innehar. Den første kategorien er de med *perseptuelle egenskaper*, som altså er lydstyrke, tonehøyde,

og klang. Den andre kategorien er *typer av lyd* (altså hvilke type lyder som finnes i film; som da er tale, musikk, og støy/lydeffekter), og den tredje, og siste, kategori er de som omfatter *filmlydens dimensjoner*. Denne siste kategorien er også basert på Thompson og Bordwell, hvor de lister fire elementer på bakgrunn av følgende definisjoner: For det første, fordi lyd okkuperer en varighet, har den en *rytme*. For det andre, kan lyd relateres til sin kilde med en høyere eller mindre grad av *gjengivelse*. For det tredje, formidler lyden en fornemmelse av de *romlige forholdene* hvor de oppstår. Og for det fjerde, relaterer lyden til visuelle hendelser som tar plass i en spesifikk tid, og dette forholdet gir lyd en *temporal dimensjon* (Thompson og Bordwell 2008: 275).

Lyder som faller inn under kategorien perseptuelle egenskaper, fungerer sammen med dialogen som en retningsssnor for hvordan lydeffekter og musikk blir behandlet innenfor filmen. Som den amerikanske filmteoretikeren Mary Ann Doane også understreker, så er dialog alltid “given primary consideration” – samt at den er – “the only sound which remains with the image throughout the production” (Doane 1985: 58). Lydeffekter og musikk er derfor “subservient to dialogue and it is, above all, the intelligibility of the dialogue which is at stake, together with its nuances of tone” (Doane 1985: 58). Som vi er bekjent med så skapte innføringen av lyd, og da primært dialog, en ganske bred debatt rundt nettopp spørsmålet om realisme, og essensen av dette kan illustreres ved at man ser for seg en scene som involverer en samtale mellom to personer i en større folkemengde. I et slikt scenario vil man da ofte oppleve at støyen fra folkemengden blir redusert til fordel for å tydeliggjøre dialogen. Doane argumenter derfor for at kompromisset “made in favor of intelligibility indicate an ideological shift within the rationale of ‘realism’” (Doane 1985: 59). Sett ut ifra dette kan man altså si at lydfilmer “operates within two poles of realism: that of the psychological (or the interior) and that of the visible (or the exterior)” (Doane 1985: 59).

Bruken av lyd kan dermed gi oss et større innblikk til karakterenes indre liv, enn det visuelle da kan, og den gir derfor tilskueren en større forståelse av hvilken side av den empatiske/sympatiske/antipatiske aksene karakterene befinner seg på. Noe omformulert, kan man da si at lyden forankrer bildet i et gitt rom, og innenfor dette rommet kan enten lyden opptre som *diegetisk* (det at karakterene innenfor det narrative universet kan oppfatte lyden), eller *ikke-diegetisk* (lyder som ikke tilhører det narrative univers). Lyd blir dermed en bærer av meningen, da “the ear is precisely that organ which opens onto the interior reality the individual – not exactly unseeable, but unknowable within the guarantee of the purely visible”

(Doane 1985: 61); uten lyd er det med andre ord vanskelig å gi et ordentlig innblikk i potensielt essensielle karaktertrekk.

Jeg har allerede tatt for meg en god del punktet vedrørende bruken av lyder som faller inn under kategorien filmlydens dimensjoner, men med tanke på lydspor hevder også Bordwell og Thompson at “any consideration of the rhythmic uses of sound is complicated by the fact that the movements in the images have a rhythm as well” (Thompson og Bordwell 2008: 276). Et klart eksempel på en film hvor bevegelsen i bildet, lydredigeringen, og lyd samarbeider er den velkjente dusjescenen i *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960). Idet karakteren Norman Bates (Anthony Perkins) angriper Marion Craven (Janet Leigh) med en kniv, etterligner lyden selve bevegelsen av knivstikkingen, så selv om man faktisk aldri ser kniven penetrere, hjelper musikken kombinert med den grafiske og rytmiske redigeringen til å fylle inn tomrommene. En annen, lignende, akustisk egenskap som opererer som en indikator for bevegelse finner vi i filmen *Jaws* (Steven Spielberg, 1975). Lydstyrke “is related to perceived distance; often the louder the sound, the closer we take it to be” (Thompson og Bordwell 2008: 267). I *Jaws* begynner musikken rolig, før den senere øker sakte i volum, klang og hurtighet; lyden imiterer med andre ord haiens bevegelse i vannet i det den nærmer seg sine ofre. Begge disse eksemplene er teknikker som er ansett som klassiske innenfor Hollywood, hvor musikk da bevisst blir benyttet for å øke spenningen.

### **Kapittel 3.8: Musikk og emosjonalitet**

Som vi kan se, så benyttes altså lyder i en myriade av versjoner for å skape engasjement i et fiktiv narrativt univers, men uavhengig av dette argumenterer mange allikevel for at det er bruken av musikk som skaper aller størst emosjonelt engasjement. Utgangspunktet for denne tanken er at selv om dialog kan oppfattes som viktigst, så er det ikke nødvendigvis slik at filmens ekspressive elementer opererer i en streng hierarkisk ordning; altså at dialog alltid tar presedens over musikk, som igjen er viktigere enn reallydene. “De ekspressive elementer fokuseres i høyere grad etter, hvorvidt de kan indgå i og få mening i kraft af skiftende interesser hos tilskueren” (Langkjær 2000: 37).

I et intervju med Timothy E. Sheurer fremhevet også komponisten Elmer Bernstein at:

”What better companion for such a medium” – altså film – “than music? Music is, quite possibly, the most removed from reality. Of all the arts, music makes the most direct appeal to the emotions. It is a non-plastic, non-intellectual communication between sound vibration and spirit. The listener not

generally burdened with a need to ask what it means. The listener assesses how the music made him feel” (Popular Music and Society, våren 1997)

Det er, som tidligere nevnt, alminnelig å dele opp typer av lyd innenfor film i henholdsvis dialog, musikk, og real-/effektlyd. Selv om dette i stor grad er basert på et produksjonsteknisk faktum – her da forstått som at de som regel tas opp og bearbeides hver for seg – så er det og, som Langkjær påpeker, likeledes basert på “et perceptorisk og kognitivt forhold, nemlig at vi forstår disse ekspressive elementer på forskjellige måder” (Langkjær 2000: 22).

Bruken av musikk utgjør flere forskjellige narrative og strukturelle funksjoner, men det er allikevel ofte antatt at dens viktigste funksjon er som en signifikant for emosjonalitet. “As a number of scholars point out, music in film frequently serves to represent the emotional states of characters, suggest the prevailing mood of a scene, and prompt an appropriate emotional response from spectators” (Smith 1999: 147). Musikk er av den grunn et ekspressivt element i den forstand at den hverken har noen spesifikk eller avgrenset referanse. Som Langkjær også understreker er musikalsk betydning “af meget overordnet, åben og abstrakt karakter, en form for ekspressivitet der ofte er blevet forbundet med følelser” (Langkjær 2000: 44). Med en eksplisitt referanse til Langer (og Helmholtz) gir også Dowling & Harwood følgende formulering for musikkens *ikoniske representasjon* av følelser: “the musical icon does not represent specific, verbalizable emotions, such as pity or fear. Music represents the dynamic form of emotion, not the specific content” (Dowling & Harwood 1986: 206). Man kunne derfor spissformulert dette noe, og si ”at musikken ikke representer følelser som sådan [...], men er en dynamisk form, som lytteren ofte vil forstå og oppleve i lyset af emotionelle eller ekspressive karakterer” (Langkjær 2000: 44).

Når man dermed skal beskrive musikk, så skjer dette ofte i kraft av *metaforer*. I likhet med musikk, benytter man seg også i selve den språklige metaforikken av sterkt motoriske bilder for å gi klang, rytme og melodi en klarere meningsstruktur. De tradisjonelle tempobetegnelser som *grave* (alvorlig), *adagio* (langsomt), *andante* (gående) og *agitato* (opphisset) er nettopp italienske ord for enten motoriske bevegelser eller følelsesmessige tilstander. Som Langkjær også nevner, så er derfor ikke musikk ”stand-in for noget andet, men snarere en formel struktur, som får mening i kraft af noget andet, [...] der gennem lytterens metaforiske projektion tilfører musikken ekspressive kvaliteter, og som herved gør musikken forståelig for den lyttende” (Langkjær 2000: 45).

Sett i lys av dette kan man altså si at musikkens primære rolle, da i samarbeid med det visuelle, er å geleide oppmerksomheten mot det som er emosjonelt viktig i en gitt scene. Den amerikanske filmteoretikeren Samuel Chell belyser også dette poenget gjennom å plassere filmmusikk innenfor konteksten av et Metziansk (etter tidligere nevnte Christian Metz) og Oudartiansk (etter den franske filmteoretikeren Jean-Pierre Oudart) konsept om subjektets plassering. For Chell opererer musikken som en av mange måter man kan *sammenføre* – han benytter selv ordet *suturing* – tilskueren med den fiktive verden, “albeit one that works at an entirely emotional level. By creating an emotional bond among film, character, and spectator, the film score authorizes the spectator to ‘claim’ the emotion depicted on-screen as his own” (Chell sitert i Smith 1999: 149). På denne måten kan man si at musikken fletter tilskueren sammen med det fiksjonelle, og ikke bare i den forstand at den representerer karakterens emosjoner, den reproducerer også den tilsvarende emosjonelle reaksjonen hos tilskueren. I den amerikanske filmteoretikeren Jeff Smiths øyne fungerer musikken dermed som en form for “textual inscription of the spectator's response insofar as the emotional curve of the film's music aurally reflects the emotional experience of the spectator” (Smith 1999: 149).

En av forutsetningene for at musikk kan påvirke oss emosjonelt er derfor at den underbygger det visuelle, og som jeg har poengtert tidligere, så er det nettopp aspektet med å konstruere en bevisst stemning i utsnittet som gjør denne samhandlingen viktig for det emosjonelle. Av den grunn, og fordi lyder akkompagnerer cinematiske narrativer, kan filmmusikk anses som en variant av det som innenfor musikkvitenskapen kalles *programmusikk*<sup>2</sup>. Med programmusikk snakker man om et program, eller mer spesifikt en idé som ligger utenfor selve det musikalske verket – det kan være seg i form av en litterær eller historisk referanse, en sjelstilstand eller lignende – og begrepet programmusikk har slik sett en referanse til noe empirisk som verbalt lar seg beskrive. På den andre siden av denne skalaen finner vi det som heter *absolutt musikk*, som er konstruert for å verdsettes uten noen spesifikke referanser til den utenforstående verden. Filmmusikk er av den grunn skreddersydd for sitt formål, og den refererer derfor ikke bare til “the emotional properties of the narrative, but also [...] to specific places, times, characters, and themes in its fulfillment of various dramatic functions” (Smith 1999: 152). Musikk bidrar dermed til å både skape en temporal forankring til det visuelle, men den bidrar også til å hjelpe på den narrative formidlingen. Men hvordan fungerer så dette uttrykket eksplisitt på mottakeren?

---

<sup>2</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Program\\_music](http://en.wikipedia.org/wiki/Program_music)

Under den mentale bearbeidelsen av musikalsk informasjon, er lytterens primære reaksjon “not so much affective as it is cognitive in that musical expressiveness lies in our recognition of emotions rather than our affective experience of them” (Smith 1999: 153). Forstått på denne måten ligger det til grunne en globalt akseptert modell for forståelse, og når man da tilskriver sørgrmodighet til et passende gitt musikkstykke, blir man ikke nødvendigvis drevet mot å tolke dette som trist i seg selv. Man appliserer i stedet et sett med *intersubjektive* – altså noe som er felles for flere individer – allmenne kriterier for spesifikke “musical conventions that are recognized as expressive of sadness” (Smith 1999: 153). Dette kan igjen på mange måter sammenlignes med det visuelle aspektet vi så i det foregående kapittelet. For som man på lignende måter kan skape et inntrykk av tristhet gjennom å justere bruken av lys i det visuelle, så vil “a somber piece of music [...] tend to make listeners feel somber by both being expressive of that emotional quality and helping to induce that quality in listeners” (Smith 1999: 154).

Musikkens emosjonelle engasjement innbefatter dermed to konkrete nivåer: *bedømmelse* og *opphisselse*, hvor førstnevnte er et nødvendig aspekt “of understanding musical affect and the latter a level of engagement that may or may not be activated depending on the specifics of the listening situation” (Smith 1999: 155). Vi begynner dermed å nærme oss en struktur for hvordan filmmusikk fungerer innenfor et filmatisk rammeverk, og på bakgrunn på det som så langt blitt trukket fram, kan vi si at den innehar følgende parametere: (1) den sørger for en grad av kontinuitet, (2) den underbygger en narrativ helhet, (3) den formidler elementene i omgivelsene, (4) den understreker karakterenes psykologiske tilstand, og (5) den etablerer en overhengende emosjonell tone eller stemning. Men mens alle disse funksjonene kan involvere “affective elements, the last three are especially important in the film score's overall capacity as an emotional signifier” (Smith 1999: 156).

For alt den kan sies å være, så er det allikevel hevet over enhver tvil at bruken av musikk – og lyder generelt for den saks skyld – i film alltid er kontekstuell; den er bevist benyttet for å oppnå en bestemt effekt. Men der det foregående punktet tok for seg filmmusikkens konkrete teoretiske rammer, så er det også nødvendig å kontekstualisere disse forholdene i forbindelse med selve mottakeren. Det er av den grunn at Langkjær argumenterer for at man kan diskutere betydningen av audiovisuelle relasjoner – her forstått som forholdet mellom film, musikk/lyder og tilskuer – på fire konkrete nivåer, som alle igjen er relaterte til tilskuerens aktive bearbeiding av filmens forløp. Det første er et *sensorisk nivå* hvor man oppfatter

filmens separate uttrykkselementer, og den er derfor analytisk i sin karakter. Dette oppfattes samtidig også som et oppsplittet sansenivå, og de samlede uttrykkene i dette leddet syntetiseres derfor ofte til et *perseptuelt nivå*. Her etableres det en tverrmodal – altså en kombinasjon av syn og hørsel – persepsjon, hvor filmens audiovisuelle virkemidler oppfattes som forskjellige aspekter av samme fiktive univers. Det perseptuelle nivået spiller derfor en viktig rolle i vår oppfatning av det samlede uttrykket, og den har dermed en direkte innvirkning på vår mottakelighet. Det neste nivået er dermed et *mottakelighetsnivå*, hvor tilskuernes kognitive og emosjonelle karakteristikk inngår i et feedbacksammspill med de to foregående nivåene som dynamiske stimulanser. Samtidig er denne mottakeligheten bestemt av det fjerde, og siste, nivået, som er et *diegetisk og narrativt nivå*, som her fungerer som en mental rammemodell.

Det narrative universet konstrueres altså av tilskueren på bakgrunn av filmens forløp, og musikkens betydning er derfor ikke så mye et spørsmål om selve forholdet mellom musikk og bilde, men i større grad om hvordan musikken inngår i tilskuernes konstruksjon av det samlede fiktive universet. Som tidligere nevnt, så forholder ikke musikken seg til en allerede gitt betydning, den inngår snarere i selve skapelsen av den, og det interessante i denne sammenhengen er derfor hva tilskueren kan bruke musikken til. For musikken tillegger ikke bildet noen verdi uten en omvei via mottakeren, og som Langkjær argumenterer for, så impliserer dette “en filtrering via tilskuerens narrative og følelsesmessige engagement, en lokalt stimuleret, men globalt utfoldet tilskuerinteresse, der forholder sig til fiktionsuniverset som samlet virkelighetshypotese og opplevelsesfelt” (Langkjær 2000: 52-53).

Av den grunn er det ikke nødvendigvis en naturlig symmetri mellom de emosjoner som tilskueren tilskriver fiktive personer, og de emosjoner som tilskueren opplever i forbindelse med filmen som helhet. Musikk, i likhet med den generelle narrative oppbygningen, baserer seg på en episodisk oppbygning, og emosjoner vil derfor alltid være skiftende i løpet av filmens utfoldelse. Vi er dermed ikke en “åben resonansbund for andres følelser, men vi forholder os til dem og undertiden med en helt anden type følelse” (Langkjær 2000: 57). Og nettopp denne relasjonen er et sentralt punkt i filmatisk engasjement, hvor man på den ene siden er en observatør at det som utspiller seg foran en, mens som man på den andre siden ikke har noen direkte innflytelse på. Musikk og emosjonalitet innbefatter dermed en treleddet forbindelse, hvor man først tar utgangspunktet i at man hører musikken, altså dens ekspressive helhet. Den andre er av en mer hypotetisk art – men som allikevel er velbegrunnet innenfor



akademia – hvor vi forutsetter at fiktive personer har reelle intensjoner og emosjonelle reaksjoner, og den går dermed på de fiktive karakterenes følelsesmessige tilstander. Det siste leddet er da igjen tilskuerens følelsesmessige tilstand, som tar utgangspunktet i en opplevd faktisitet, mer konkret at man føler noe.

### **Kapittel 3.9: Konklusjon**

Det jeg har ønsket å ta for meg i dette kapittelet, er hvordan i prinsippet to autonome narrative systemer – lyd og bilde – sammen danner et uttrykk som påvirker tilskueren i større grad enn det de hadde gjort hver for seg. Som jeg også har argumentert for, så utfører lyd en rekke narrative og strukturelle funksjoner innenfor denne relasjonen, og man kan i mine øyne av den grunn ikke snakke om emosjonelt engasjement i film uten å ta for seg begge disse aspektene. Med det sagt, så innehar lyd fremdeles en noe ambivalent rolle innenfor den akademiske diskursen. På den ene siden bryter den opp den hierarkiske inndelingen uttrykkene har seg i mellom, samtidig som den, på den andre siden, som oftest blir benyttet til å støtte opp under det visuelle. Men det er igjen da legitimt å spørre seg om dette er et problematisk syn med tanke på emosjonelt engasjement?

En distinksjon man derfor må ta for seg i avvegingen av hvilke to modaliteter som er viktigst i den audiovisuelle relasjonen, så er det kanskje mer legitimt å innta tilskuerens posisjon i denne debatten. En gjennomsnittlig tilskuer vil neppe isolere den ene informasjonskilden fra den andre, og det er derfor essensielt å være innforstått med at begge disse kanalene danner filmens helhetlige karakter; og det er nettopp denne flermodaliteten som kan gjøre filmer så følelsesladde. Som Smith også påpeker, “when auditory and visual information were presented together, the auditory elements systematically shaped the affective meanings of the visuals” (Smith 1999: 160).

Det har innenfor den akademiske diskursen vært vanlig å omtale bruken av lyd under to konkrete faner: enten at den bidrar til å skape *stemning*, eller at den påvirker *emosjoner* på en måte eller annen. I denne konteksten er emosjonene som regel objektorienterte og spesifikke, og de er av den grunn både dynamiske og foranderlige. Stemninger er derimot ikke forbundet med direkte handlinger, men har i større grad en mer passiv og grunnmodal karakter, i det de utgjør er langt mer åpent betydningsfelt. Stemninger har dermed en mer stabil og langvarig karakter enn det følelsesmessige har. Problemet med denne modellen er dog at den ikke inkorporerer det mange som mange poengterer er filmens viktigste egenskap, nemlig dens

evne til å skape et episodisk engasjement. Om vi igjen da tar utgangspunktet i Grodals utsagn om filmen som en 'push-pull machine', så bør man videreutvikle denne modellen til å også innebære *affekt*. Affekt oppstår primært på bakgrunn av en kortvarig kroppslig og fysiologisk refleks, og den er dermed en automatisk reaksjon som bringer tilskueren inn i en tilstand hvor man aktivt må veksle mellom persepsjon og handling for å danne seg en helhetlig oversikt over handlingsforløpet. Som den amerikanske filmteoretikeren Kathryn Kalinak også presiserer, så er det nettopp lydenes, og da særlig musikkens, "dual function as both articulator of screen expression and initiator of spectator response (that) binds the spectator to the screen by resonating affect between them" (Kalinak 1992: 87).

Som en konklusjon på dette kapittelet kan man si at øret er en ekstremt sensitiv detektor, som er kapabel til å registrere de minste forandringer, prosesser og aktiviteter. Filmens lyder aktiviserer dermed tilskueren gjennom en selektiv utvelgelse av begivenheter, og selv opphøringen av lyd kan være uttrykk for en aktivitet. Som Langkjær også understreker, så insisterer de "ved sin hørbare tilstedeværelse på vores oppmerksomhet og engagement" (Langkjær 2000: 129). Lyd fungerer derfor særskilt godt i dens evne til å forankre det visuelle innenfor en fornuftig temporal og spatial ramme, og det er nettopp derfor lyder er så oppmerksomhetskrevende og vanskelige å ikke aktivt forholde seg til. De bevitner om noe man må forholde seg til, og det er nettopp derfor filmlyd er så viktig i audiovisuelle relasjoner.

## Kapittel 4: Narrativ realisme

“It's not what you look at that matters, it's what you see” — Henry David Thoreau

På bakgrunn av mine to foregående kapiteler, har mitt standpunkt så langt i denne besvarelsen vært konstruert rundt konseptet om at emosjonelt engasjement i fiksjonelle audiovisuelle uttrykk baserer seg på tre konkrete punkter: For det første ligger teksten til grunn for det handlingsforløpet som utspiller seg, og, for det andre, at det samlede uttrykket dette igjen representerer er mediespesifikk for filmen i form av at den engasjerer både synet og hørselen simultant. Jeg har samstundes også pekt på hvordan de sistnevnte utgjør en sentral del av det narrative og emosjonelle samspillet – i det de innvirker på tilskuerens oppmerksomhet, og emosjonelle reaksjoner, på flere nivåer – og jeg ønsker derfor innledningsvis i dette kapitlet å se litt nærmere på rollen som teksten utgjør i denne symbiosen.

Det skal godt argumenteres imot for ikke å si at det er selve filmen som en helhet som påvirker tilskueren i aller størst grad. Men om vi da for argumentasjonens skyld skulle separere de tre ovenfornevnte komponentene i en hierarkisk inndeling, så er det etter mitt skjønn nettopp selve fortelling – her da forstått som teksten – som i størst grad påvirker tilskueren emosjonelt. I denne sammenhengen kan dermed det visuelle og auditive best forstås som narrative virkemidler for å støtte opp under fortellingens troverdighet.

Påvirkningskraften som det narrative utgjør er også vel dokumentert innenfor den filmteoretiske diskursen, hvor man ut ifra enkeltsekvenser med visuelle eller auditive symboler makter å konstruere omfattende fiktive univers, som igjen både engasjerer oss på et kognitivt og emosjonelt plan. Som tidligere nevnt, så er spørsmålet relatert til konseptet om realisme en viktig faktor i denne forståelsen av narrativt engasjement, og det har av den grunn vært vanlig å anta at filmer som anses å inneha en større grad av forankring til virkeligheten er de som skaper høyest grad av engasjement. Det er nok en viss grad av sannhet i dette utsagnet, men er det ikke samtidig også plausibelt å anta at narrativt engasjement – uavhengig av om fortellingen er bygd på fiktive eller konkrete fakta – etterlater oss med et vist inntrykk av at historien er sann? Uavhengig av hvilket standpunkt man velger, så er det i begge tilfeller bemerkelsesverdig at innvirkningen som filmer har sjeldent blir svekket av tilskuerens viten om at fortellingen er konstruert. Det er sågar snarere tvert imot, da de fortellinger som oftest engasjerer oss mest både er fiktive og urealistiske i sitt innhold.

Årsaken til dette er at emosjonelt engasjement i fiksjonelle narrativer er basert på en rekke mentale prosesser, og den tar ofte utgangspunktet i at man foretar en midlertidig forflytning – det man innenfor både film- og litteraturteori omtaler som *transportation* – inn i det fiktive universet, hvor man så oppretter og konstruerer mentale modeller av det narrative formidler. Implisitt peker denne modellen også på at man i en viss forstand ‘trer ut av den virkelige verden’, og da inn i det fiktive universet, og kobler man denne tankerekken med det tidligere nevnte konseptet om identifikasjon, danner man seg et rammeverk hvor man eksplisitt kan demonstrere at tilskuerens bevissthet om det narratives fiksjonalitet ikke nødvendigvis bryter med selve konstruksjonsprosessen. Om vi nå tar utgangspunktet i at denne modellen stemmer overens med våre antagelser så langt, så ender vi i prinsippet opp med en modell som innehar to konsepter av antatte realismer: På den ene siden, i hvilken grad fortellingen eller dens komponenter har en likehetsgrad med den virkelige verden, som vi kan anse som en *ekstern realisme*. På den andre siden, har vi en struktur som baserer seg på graden av plausibilitet og koherens innenfor det narrative, altså *en narrativ realisme*.

Fra et narrativt perspektiv, kan derfor spørsmålet om realisme anses som et spesifikt toleddet spørsmål i interaksjonen med fiksjonelle historier. Men uavhengig av dette, så kan brudd på begge typer av realisme anses å oppstå som et resultat av en inkonsistent kobling mellom den mentale modellen tilskueren danner seg (en generell modell av fortellingens univers), den generelle kunnskapen de besitter fra før av (basert på egenopplevd empiri), og den informasjon de danner seg på bakgrunn av det narrative (en aktiv handling basert på de to tidligere punktene). Innenfor fiksjonell film er derfor realisme skilt ut mellom konseptet om graden av gjengivelse av den virkelige verden, og om konseptet om en sammenhengende intern logikk. Det som imidlertid er felles for begge er – som også den amerikanske kommunikasjonsteoretikeren Rick Busselle påpeker – tilfeller av “inconsistencies (will) prompt negative cognitions, interfere with the processing of the narrative, and inhibit the sense of being lost in the narrative” (Busselle 2008: 256).

Hvordan, og i hvilken grad, tilskueren danner seg mentale modeller av det narrative er derfor et sentralt punkt i forståelsen av fiksjonelt engasjement. Selve måten enkeltindivider konstruert disse mentale modellene, forekommer gjennom allerede eksisterende *schemas* – her forstått som universelle skjemaer for tolkning – og disse kan skjernes fra de mentale modellene i det disse skjemaene eksisterer uavhengig av fortellingen, mens mentale modeller da er “cognitive representations of events and states of affairs constrained in the time and

space of the narrative” (Busselle 2008: 258). Predefinerte skjemaer er derfor viktig i denne konteksten fordi en narrativ ikke eksplisitt kan formidle alle nødvendige detaljer for en sammenhengende historie, og tilskuere er derfor avhengig av tidligere opplevelser for å danne seg en oversiktlig helhet. Tilskueren benytter seg således av “preexisting, generic schemas of, for example, people and events to construct specific mental models that represent a specific story” (Busselle 2008: 258).

I tillegg til skjemaene vi kontinuerlig benytter oss av, og som da inneholder informasjon som både kan appliseres til den virkelige og fiktive verden, så kan man også støte på mer snevre og spesifikke modeller som gjør seg mer gjeldende i det fiksjonelle. Til forskjell fra det virkelige livet, så vet vi at fortellinger inneholder en konkret begynnelse, en midtdel, og en avslutning, og man vil i disse sammenhenger derfor lene seg mer på et *fortellings-skjema* – som “separates narrative experience from real life by imposing a narrative form or structure and by implying causality among events” (Busselle 2008: 258). Av den grunn vil man som tilskuer i de tilfeller man er klar over at det er en fortelling som skal formidles, hente frem dette fortellings-skjemaet, og med det en forventning, “among other expectations, that upcoming information will be causally and temporally related and that some conflict will be explicated and resolved” (Busselle 2008: 258).

Poenget her er at når man snakker om narrativitet, og som jeg allerede har vært inne på, så er man klar over at det narrative er konstruert ut ifra et formål om å underholde. Fra et rasjonelt standpunkt er det derfor merkelig at tilskuere i det hele tatt bryr seg om mennesker og begivenheter de er klar over ikke eksisterer. Som jeg også poengterte tidligere, så finnes det muligheter for å løse dette fiksjonelle paradokset, og det kan blant annet være å anta at de emosjonene vi føler for fiksjonelle karakterer er forskjellige fra de vi har i det virkelige livet. Men dette er det som sagt svært lite som tyder på, og “far from being exceptional, emotional responses to nonactual situations are a fundamental feature of our cognitive repertoire” (Gendler og Kovakovich 2005: 247).

Spørsmålet rundt emosjonelt engasjement i fiktive fortellinger er som vi kanskje kan se av en meget komplisert art, så la oss heller prøve en litt annen innfallsvinkel for å få et bedre innsikt i denne koblingen. Når man tar avgjørelser i det daglige, gjør man samtidig en aktiv vurdering av hva de forskjellige utfallene har å si for våre handlinger videre, og som vi allerede har etablert, så fremskynder forskjellige handlinger tilsvarende emosjonelle reaksjoner. Uten disse automatiske emosjonelle reaksjonene kunne vi ikke, som Busselle peker på, “be able to think

ahead, plan our actions, or determine different courses of action depending on different predicted outcomes” (Busselle 2008: 264).

Som en narrativ funksjon danner dermed våre emosjonelle reaksjoner en struktur som til en viss grad hjelper oss til å kunne forutse det videre handlingsforløpet. Om vi nå strekker dette resonnementet videre, så kan jo man her spørre seg om det er slik at tilskuere i løpet av en film aktivt vil “consciously suppress their awareness that fiction is indeed fictional” (Buselle 2008: 264). Denne antagelsen er på ingen måte ny, hverken innenfor film eller litteratur, og ble fremsatt så tidlig som i 1817 av den britiske poeten Samuel Taylor Coleridge, som foreslo at dersom en forfatter kunne sammenføre en ‘human interest and a semblance of truth’ i en fiksjonell fortelling, så ville leseren midlertidig innstille sin kritiske bedømmelse av det som ikke er troverdig i en narrativ. Denne antagelsen omtales i det alminnelige derfor som en *suspension of disbelief*, og innebærer i prinsippet at man i møte det fiksjonelle må ta for gitt enkelte premisser man ikke vil ha akseptert i en virkelig sammenheng.

Selv om denne antagelsen ser ut til å danne et eksistensielt problem for mine antagelser så langt, så er ikke dette nødvendigvis tilfelle, for som den amerikanske filosofiteoretikeren Sarah Worth påpeker:

“When we enter into a fictional world, or let the fictional world enter into our imaginations, we do not ‘willingly suspend our disbelief’. I cannot willingly decide to believe or disbelieve anything, any more than I can willingly believe it is snowing outside if all visual or sensory cues tell me otherwise. When engaging with fiction, I do not suspend a critical faculty, but rather I exercise a creative faculty. I do not actively suspend disbelief – I actively create belief” (Worth 2004: 447).

Hvorvidt det som blir presentert er basert på fakta eller ikke, anses av den grunn ikke som et problem som tilskueren støter på i forbindelse med fiksjonelle fortellinger. Grunnen til dette er at innenfor den mentale modellen vi så langt har konstruert, “we conceptualize the information that a story is fictional as part of the mental model that viewers create from a narrative” (Busselle 2008: 266), og dette medfører igjen at fiksjonalitet bare er et av mange elementer som utgjør kjernen av en fortelling; på lik linje med begivenheter, karakterer, og den kausale koblingen de i mellom.

Begivenhetene og selve fortellingen i det fiksjonelle universet vil dermed logisk sett styrke vår holdning om at det man ser er på et realistisk plan så lenge dette også reflekteres i det narrative. Snarere enn å være et problem for tilskueren blir dermed fiksjonalitet – som et ledd i den mentale modellen – en funksjonell operator for den narrative erfaringen, idet den vil gjøre oss oppmerksom på at logikken i fortellinger ikke nødvendigvis alltid sammenfaller

med den virkelige verden. Som Busselle illustrerer, så er for eksempel en tilskuer ”unlikely to observe that the police officer behaves as one would expect a police officer to behave, and is therefore realistic” (Busselle 2008: 269), mens manglende overensstemmelser innenfor det samme univers derimot vil “present itself as abnormal or unexpected and result in the perception that the narrative was in some way flawed or unrealistic” (Busselle 2008: 269). Spørsmålet om realisme handler derfor ikke nødvendig om et avvik fra den eksterne verden slik vi kjenner den, men avhenger i større grad av måten den narrative realiteten forklarer disse avvikene på.

I mine øyne er dermed den narrative prosessen i fiksjonelle fortellinger i stor grad avhengig av to faktorer, som begge igjen har samme forutsetning for å kunne påvirke tilskuere emosjonelt. Den første omhandler den kausale sammenhengen mellom begivenhetene som forekommer (*coherence*), mens den andre fokuserer på å forklare “why the explicit actions, events and states occur” (*explanation*) (Graesser et. al. 2002: 247). Innenfor fiksjonens rammer er dermed realisme ikke så mye et spørsmål om en så troverdig gjengivelse av verden som mulig, og tilskuere vil heller ikke ha noen grunn til å aktivt vurdere denne graden av realisme innenfor narrative opplevelser, da med mindre konkrete uoverensstemmelser inntreffer.

Oppsummert, og som jeg har ønsket å illustrere så langt, så vil man som tilskuer oppfatte noe som *realistisk* innenfor en fiksjonell ramme så lenge den er (a) internt sammenhengende, (b) ikke motstrider seg selv, eller innehar en stor grad av inkongruens, og (c) at alle elementer er nøstet opp, altså at noe ikke blir værende igjen uavklart (da med unntak om den er del av en lengre serie, slik som triologier og lignende). Hvilke implikasjoner denne modellen har i møte med fiksjonelle narrativer vil jeg belyse i både den påfølgende analysen, og i den avsluttende konklusjonen.

## **Kapittel 4.1: Analyse av Drive (2011)**

I mitt syn er derfor spørsmålet om realisme og emosjonelt engasjement i fiksjonsfilm sterkt sammenflettet, og man kan derfor ikke diskutere det ene uten å berøre den andre. Men som jeg så langt har ønsket å nøste opp, så sammenfaller ikke dette begrepet med konseptet om en aktiv sammenligning mellom forholdene i det fiksjonelle opp mot de tilsvarende eksterne reelle forholdene. En forutsetning for å bli transportert inn i det fiktive universet avhenger derfor i større grad av de punktene som utgjør den narrative realismen, hvor man som tilskuer

vil oppfatte noe som troverdig så lenge den innehar en intern logikk som ikke går på akkord med seg selv i løpet av handlingsforløpet.

Om vi igjen tar utgangspunktet i det fiksjonelle paradoksets utsagn om at vi bare kan beveges av noe som oppfattes som realistisk, blir nettopp hovedargumentet her at tilskueren vil oppfatte det samlede filmatiske uttrykket som troverdig, så lenge det som foregår innenfor det diegetiske universet sammenfaller naturlig. Dette synspunktet vil også være min tematiske inngang og forutsetning for den videre argumentasjonen.

Før jeg starter på selve analysen vil jeg først ta tak i Wollheims tidligere aspekter ved sentral og asentral forestillingsevne. Fra mitt ståsted virker det legitimt å anta at tilskueren vil entre et gitt filmatisk univers gjennom i utgangspunktet å inneha en nøytral asentral posisjon. Hvorvidt man i løpet av filmen foretar en sentral forestilling avhenger derfor i stor grad av de filmtekniske virkemidlene, og det blir således det narratives oppgave å sette oss i en posisjon hvor vi får et bredere innblikk i karakterene.

Nicolas Winding Refns kritikerroste *Drive* fra 2011 åpner med å legge musikken i forgrunnen – allerede før noe av det visuelle blir presentert – og det skapes dermed en umiddelbar ramme for hvilken stemning man kan forvente seg for resten av handlingsforløpet. Musikken som blir benyttet i åpningen innehar samtidig også det samme tempoet som det hjerteslag har, og man oppnår med denne effekten å skape en spenning momentant. Som jeg har argumentert for tidligere så avhenger filmen i stor grad av å benytte seg av en *critical prefocusing* for å trekke tilskueren inn i det narrative universet, og denne transporterings er igjen nettopp et av de viktigste kriteriene for å skape emosjonelt engasjement. Det aller først bildeutsnittet viser dermed en close-up av protagonistens – The Driver (Ryan Gosling) – detaljerte fluktrute, mens vi samtidig får servert filmens første monolog:

Driver: There's 100,000 streets in this city. You don't need to know the route. You give me a time and a place, I give you a five-minute window. Anything happens in that five minutes and I'm yours. No matter what. Anything happens a minute either side of that and you're on your own. Do you understand?

Viktigheten ved bruken av lyd i *Drive* blir dermed umiddelbart poengtert gjennom at vi både hører musikk og dialog før vi ser noen av karakterene – ikke minst hovedkarakteren – som utgjør universet. Kameraet viser så en refleksjon av Driver i vinduet, mens mesteparten av bildet fylles av karakterens meget karakteristiske jakke som innehar en gyllen skorpion på baksiden. Men hvorfor introduseres jakken i større grad her heller enn karakteren? Teksten



som ligger til grunne – her da forstått som manuset – for fortellingen er som jeg også har nevnt en viktig faktor i tolkningen av fiksjonelle verk, og denne jakken spiller en sentral brikke i symbolikken som utgjør denne filmens kjerne. Dette punktet vil jeg belyse senere i analysen.

Kamerat flyttes så fra Driver videre til en panorering av resten av rommet han oppholder seg i, og vi får så se en basketballkamp på TV-en – som skal funger som et bakteppe for resten av åpningssekvensen – via en ferdigpakket bag på senga, før scenen til slutt avsluttes med skylinen av Los Angeles (LA) i bakgrunnen. Som et narrativt virkemiddel får vi her en mengde opplysninger som skal speile karakteren gjennom hele filmen. Den gjør dette ved å vise oss de omgivelsene han er mest komfortabel i, samtidig som vi får et inntrykk av hvor omhyggelig han er i sin metodikk; dette er med andre ord hans verden og hans regler. Ved å legge handlingen til LA får vi også et tidlig eksempel på *ekstern realisme* som forankrer begivenhetene til noe reelt man kan kjenne seg igjen i.

Neste scene forflytter Driver fra rommet han oppholder seg i til verkstedet han jobber, og vi blir introdusert for Drivers arbeidsgiver Shannon (Bryan Cranston). Musikken følger karakteren gjennom denne scenen, mens han selv ikke ytrer et eneste ord. Vi beveger oss så til oppdraget han akkurat har tatt på seg. Det interessante i denne sekvensen er at kameraet hovedsakelig holder seg inne i kupeen med Driver, og man får dermed ikke se selve ranet. Effekten av dette gjør at vi større grad får et mer personlig forhold til hovedkarakteren fra starten av, fremfor da å poengtere andre elementer av de lysskye affærene han bedriver med på siden. Som Currie med andre har påpekt, så har grad av identifikasjon mye å si for effekten av engasjement, og ansiktet og dens mimikk har blitt fremhevet som noe av – om ikke – det mest sentrale i denne diskursen. I denne sekvensen forholder Drivers ansikt seg så å si emosjonelt uberørt gjennom hele introduksjonssekvensen, og innledningsvis får vi dermed inget innblikk i karakterens emosjonelle særtrekk. Med tanke på det har fått av opplysninger så langt og, så vet vi kun at Driver opererer på feil side av loven, og det dannes på dette tidspunkt heller ikke noen klar sympatistruktur.

I tillegg til musikken er også alle motorlyder utelatt mens han befinner seg i bilen, slik at musikken igjen blir satt i forgrunn for det som utspiller seg på skjermen. Visuelt ser vi så Driver kjøre gjennom LAs gater, mens alle lyder bortsett fra musikken er tonet ned. Lyden skaper dermed en plattform hvor politiet ikke kan se han, mens han på sin side kan høre de gjennom politiskanneren han har i bilen, og det er først når Driver blir oppdaget av politiet at

det skapes et nytt uttrykk i bildet. Flomlyset fra helikopteret treffer bilen, samtidig med at vi for første gang hører motoren gi lyd fra seg, og hele lydlandskapet åpner seg så for diegetiske lyder fra de generelle omgivelsene. I denne sekvensen fremhever Lou Bender (som var supervising sound editor i filmen) og at bilen gir inntrykket av å akselerere og redusere farten gjennom å aktivt skifte gir, men som man kan se ut i fra det visuelle, så holder Driver hendene på rattet til enhver tid i denne scenen. For denne sekvensen var dermed ikke ekstern realisme så mye et tema som det å skape et mer konvensjonelt audiovisuelt uttrykk for det å bli jaktet på. I denne sammenhengen får man et klart eksempel på at Chions poeng om en troverdig lydgjengivelse i visse kontekster kan medføre en større påvirkning enn det naturtro gjengivelser kan.

Musikken stoppes så midlertidig, før den så erstattes mens han gjemmer seg fra politiet under en bro. Her benyttes et veldig anspent stykke uten noen forløsende komponenter, og den skaper dermed en ny spenning som man som tilskuer bare venter på skal bli oppløst. Den originale musikken kommer så tilbake igjen, og landskapet rundt faller igjen til stillhet. Med det har det skjedd et markant skille i hvordan musikken benyttes. Musikken som initielt ble benyttet til å skape en generell ramme for filmen, henviser nå til en karakter som igjen er i kontroll over sin situasjon, og den belyser dermed karakterens indre sinnstilstand. Musikken har dermed bidratt til at man som tilskuer nå innehar en sentral forestilling. I stedet for å skape en dramaturgi gjennom bruk av visuelle virkemidler, benyttes derfor lyder og musikk aktivt til å gi inntrykket av at karakteren – i Benders terminologi – “eludes the police from a sonic perspective”.

Når Driver så endelig får ristet av seg politiet, hører man på radioen at den pågående basketballkampen nå er avsluttet, og bilsekvensen avsluttes med at han parkerer bilen i garasjen under arenaen. I siste delen av denne sekvensen tar han av seg jakken, og blander seg inn med resten av folkemengden utenfor stadion. Dette kan på overflaten virke som en meget konvensjonell måte å vise at han blander seg inn i folkemengden på, men som jeg tidligere nevnte så utgjør den karakteristiske jakken en stor del av den filmens symbolikk. Som jeg senere skal påpeke så er jakken en del av Drivers ‘helte alterego’, og i det han tar av seg jakken er han i sine egne øyne også bare en vanlig person på linje med folk flest.

Hele scenen glir så sakte over til et oversiktsbilde av LA, mens alle lyder nå byttes ut til fordel for Kavinsky sangen *Nightcall*. Som Holman tidligere nevnte, så kan lyder i film enten fortelle historien eksplisitt eller implisitt. Et av de mest interessante aspektene ved Drive er

nettopp at musikken benyttes som et eksplisitt element til å formidle fortellingen, noe som tradisjonelt sett er en meget ukonvensjonell metode. Teksten i *Nightcall* lyder som følger:

“I'm giving you a nightcall to tell you how I feel. I want to drive you through the night, down the hills. I'm gonna tell you something you don't want to hear. I'm gonna show you where it's dark, but have no fear” [Refreng] “There's something inside you. It's hard to explain. They're talking about you boy. But you're still the same”

I tillegg til å være en nøyaktig beskrivelse av den aller siste scenen i filmen, antyder teksten også langt på vei det kommende handlingsforløpet i filmen. Den utgjør dermed en narrativ funksjon som innenfor filmteori kalles for *frempek* idet den eksplisitt peker på noe som kommer lengre ut i fortellingen.

Om man går filmen i sømmene, så ser man at det er ekstremt mye informasjon som blir formidlet allerede i de første 10 minuttene. Åpningssekvensen benyttes dermed veldig effektivt til å både sette tonen og stemningen for det kommende forhandlingsforløpet, og dette gjelder særlig bruken av musikken. Musikken belyses også som et meget viktig ekspressivt element i denne sammenhengen, og allerede fra starten av får man inntrykket av at ting er strippet ned, nærmest på grensen til det abstrakte. Refn har også selv nevnt at:

“Two years ago I started to read Grimm fairy tales to my daughter and they're very simplistic but also extremely complex. It's minimalism – there's almost no dialogue, it's all about descriptions of emotions. The characters are always the same: there's a prince or a knight, an innocent woman who's extremely beautiful and pure and needs protection, an evil king or a witch. And that is essentially the DNA of the structure of *Drive*. It's a fairy tale that takes Los Angeles as the background. The hero, *Driver*, is very easy in a sense: by day he's a real human being, by night he's a real hero. What is there to say, because his mystique is his strength”

Som Refn selv også poengterer, så benyttes musikken i denne filmen til å artikulere mange av de emosjonene som karakterene selv ikke ytrer. Samtidig er det ofte tatt for gitt at man får et større innblikk i karakterene gjennom bruken av dialog, og som Murray Smith tidligere også nevnte så skaper man nettopp *alignment* gjennom den narrative informasjonen som teksten gir oss, og *allegiance* gjennom måten teksten veileder vår evaluering av denne informasjonen. Så hvordan påvirker da denne ukonvensjonelle bruken av musikk – da i stedet for dialog – tilskueren her? Dette er et punkt det er vanskelig å gi et endelig svar på, men det er allikevel legitimt å fremstille to plausible hypoteser. Man kan på den ene siden anta at denne subtiliteten går tapt for mange av tilskuerne, og på denne måten skaper en stimulus som er for vanskelig å ta fatt i. Dette vil igjen føre til at det fiksjonelle universet som konstrueres i tilskuerens mentale modell ikke kommer til å henge sammen i det lange løp. På den andre

siden kan man peke på at nettopp mangelen på dialog – som er en gjennomgående faktor i denne filmen – skaper en narrativ funksjon i det den forsterker Drivers mystisisme.

Det mystiske aspektet ved protagonisten er også noe som vil prege filmen som en helhet, men det er her gjort med en annen tilnærming enn filmer flest. Dette illustreres godt ved neste scene hvor man blir introdusert for Irene (Carey Mulligan). Her ser man Driver for første gang opptre noe nervøst, samtidig som man også kan skimte at hans ellers så emosjonsløse ansiktsuttrykk begynne å løsne opp. Scenen er også underlagt en noe drømmeaktig musikk, som viser til en form for utopisk tenking på Drivers vegne. Dette er igjen et meget subtilt grep, men man kan formelig se at han trekkes ut av sin egen mørke verden, og man blir dermed vitne til en ny side ved karakteren. De påfølgende scenene bygger samtidig også opp under denne isolasjonsfølelsen karakteren innehar, og kulminasjonen av dette kommer særlig til syne kort tid etter. Her legges synsvinkelen til hovedkarakteren, og man kan gjennom et vindu se Irene og hennes sønn Benicio (Kaden Leos) gående et godt stykke unna, før kameraet så flytter perspektivet videre mot silhuetten av LA. I mine øyne forsterker denne scenen både karakterens posisjon som noe utenfor den alminnelige verden i filmen, samtidig som den også indikerer karakterens ønske om forandring.

I sin essens er filmen konstruert rundt denne motpolen. Hvor man, på den ene siden, skaper en følelse av isolasjon rundt det lysskye arbeidet han utfører, mens dette igjen, på den andre siden, er koblet sammen med trangen til en forvandling. Denne dualiteten skinner også gjennom i de neste scenene, men kommer da til uttrykk på to vidt forskjellige måter.

I de neste sekvensene følger et knippe scener av Driver, Benicio og Irene og i den videre narrative utviklingen kan vi se at han konsekvent lyser opp i deres nærvær. I en av de påfølgende scenene – hvor han kjører de hjem – spilles også det som kan omtales som filmens *leitmotif* for første gang. Leitmotif – eller ledende motiv – er en videreutvikling av Hector Berlioz konsept om *idée fixe*, og er et uttrykk som refererer til et gjentagende musikalsk stykke assosiert med en spesifikk karakter, sted eller idé. Igjen befinner kameraet seg inne i bilen, men denne gangen er også solen oppe, noe som skaper en overflod av lys i utsnittet. Som tidligere nevnt, så skaper nettopp bruken av lys et inntrykk av glede.

Scenen utspiller seg videre fra en rekke forskjellige kameravinkler, før den går over i en kort montasje av deres utflukt. Samtidig tones sangen *A Real Hero* av College inn, og musikken opererer her på to nivåer simultant. For det første så kan den, som den amerikanske

filmteoretikeren Paul Théberge påpeker, “offer a sense of time passing, of distance traversed” (Théberge 2008: 57). Samtidig benyttes teksten igjen til å fortelle historien direkte:

“Real a human being, and a real hero. Back against the wall and odds. With the strength of a will and a cause. Your pursuits are called outstanding. You're emotionally complex. Against the grain of dystopic claims. Not the thoughts your actions entertain. And you, have proved, to be a real human being, and a real hero”.

Selv om konseptet om *leitmotif* ofte benyttes i sammenheng med innslag som blir brukt ved flere instanser i løpet av en film, så er ikke dette tilfellet i *Drive*. Den blir kun benyttet på to steder, men den utgjør allikevel et sentralt element i tolkningen av dette verket.

Årsakssammenhengen til denne spartanske holdningen vil jeg belyse avslutningsvis, da sangen også brukes i sammenheng med filmens avslutning. Sekvensen fortsetter så i samme lystbetonte stemning, og vi får samtidig oppleve fysisk kontakt mellom de to sentrale karakterene i filmen for første gang gjennom en håndberøring. Her får man som tilskuer også en bekreftelse på det man allerede har antatt, nemlig at karakterene har kjærlige følelser for hverandre. Gjennom interaksjonen med Irene skaper filmen samtidig for første gang en klar sympatisk stuktur for *Driver*.

I motsatt ende av denne skalaen befinner vi oss i neste scene igjen på verkstedet med Shannon og filmens to antagonister, Nino Paolozzi (Ron Perlman) og Bernie Rose (Albert Brooks), til stede. Fra å gi assosiasjoner til glede i den foregående scenen, skifter så musikken toneart igjen, og man får her raskt inntrykket av at noe er i gjære. Bernie forteller så at de nå er et team, før han så legger ut om hvordan de brakk Shannons bekken, og således pådro seg det halte beinet. Musikken – som best kan beskrives som illevarslende – settes igjen i forgrunnen, før en close-up av *Drivers* mistenksomme ansikt så forsterker dette inntrykket av at han hverken stoler på Bernie, eller tror noe som helst godt vil komme ut av dette samarbeidet.

## **Kapittel 4.2: Vendepunktet**

*Drive* beveger seg innledningsvis fremover i et relativt rolig tempo, noe som både illustreres gjennom bruken av generelle auditive virkemidler – og da særlig musikk – men også gjennom det visuelle i form av dens klippehastighet og myke overganger. Den samme strukturelle plantegningen er også benyttet i oppbyggingen av det romantiske aspektet ved filmen. At vendepunktet således kommer ved det foreløpige romantiske klimakset er dog en ganske vanlig måte å bryte opp flyten i filmer på, og vi blir her presentert for oppgaven som helten må løse. I neste scene blir plottet fullstendig snudd på hodet, men dette skjer igjen gjennom en

meget minimalistisk tilnærming. Gjennom en tilsynelatende banal samtale mellom Driver og Benicio, kommer det mye informasjon på en gang:

Driver: Is he a bad guy?

Benicio: Yeah.

Driver: How can you tell?

Benicio: Because he's a shark.

Driver: There's no good sharks?

Benicio: No. I mean, just look at him. Does he look like a good guy to you?

Kameraet zoomer så inn på Driver, og han har igjen gått fra å være en smilende mann, tilbake til sitt meget gjenkjennelige innadvendte selv. Ansiktet viser nok en gang ingen emosjoner, og denne samtalen har effektivt dratt han ut av familiebobla og tilbake til sin egen brutale virkelighet. Han er kriminell, og av den grunn en hai – et fremmedelement i deres trygge farvann.

Denne nye stemningen bygges det videre på, og vi får igjen et frempek. Denne gangen forekommer dette i form av at telefonen ringer hjemme hos Irene, men da ingen tilsynelatende svarer på denne, dannes det en ulogisk brist hvor et element er blitt presentert, men ikke forklart, idet vi beveger oss over i en ny scene. Logisk sett kan dette i retrospektiv forstand tolkes som noe urealistisk, men da er det igjen viktig å peke på at fiksjonsfilmer i større grad er konstruert rundt en narrativ realisme enn en ekstern realisme. Lyden av telefon skaper her en smidig temporal overgang til den påfølgende scenen, hvor Irene og Driver nå befinner seg i førstnevnte bil, og vi får så vite at Irenes ektemann Standard Gabriel (Oscar Isaac) er på vei hjem fra fengsel. Det musikalske landskapet blir fra dette punkt totalt forandret, og vi får igjen tilbake den fåmælte emosjonsløse karakteren vi har lært oss å kjenne. Samtidig skapes det også her både en sympatisk og en empatisk struktur for en karakter hvis verden er i ferd med å smuldre opp rundt han.

Følelsen av isolasjon blir igjen fremtredende når det holdes en fest hos Irene til ære for Standard. Til tross for at dette skal være et lystig lag, så ser Irene meget ensom ut, mens Driver på sin side sitter og jobber på en bildel i naboileiligheten. Det neste vi hører er deretter at sangen *Under Your Spell* av Desire spilles, og igjen belyser musikken essensen av scenen:

“I don't eat. I don't sleep. I do nothing but think of you. I don't eat. I don't sleep. I do nothing but think of you. You keep me under your spell. You keep me under your spell. You keep me under your spell”

Musikken fungerer her på flere plan. Først og fremst ordlegger den her både Driver og Irenes følelser for hverandre. Dette poengteres også av Desires medlemmet Johnny Jewel som i et intervju i forbindelse med filmen uttalte at: “He (Winding Refn) definitely got the nuance of the song, and understood what it was supposed to mean, and he wanted to give that emotion to the viewer, that same feeling”. Det kommer samtidig klart frem at sangen fysisk spilles på Irenes fest (diegetisk), mens den hos Driver også spilles med samme volum (ikke-diegetisk). Videre blir musikken igjen diegetisk når de begge møtes i gangen, men denne gangen kommer sangen fra Irenes leilighet, og den skaper dermed en undertone som bærer handlingen. Men hvordan påvirkes så tilskueren av dette markante hoppet i realisme? Fra et filmteknisk perspektiv skaper dette en klar inkongruens i både lydlandskapet og i den fiksjonelle virkeligheten, men den skaper samtidig og et narrativt virkemiddel, i det den operer som et bånd mellom karakterene. Igjen ser vi at konseptet om ekstern realisme er ofret til fordel for å kunne gjengi en konkret stemning; her et forent øyeblikk av lengsel. Dette understrekes også av at musikken hierarkiseres under dialogen, samt at det visuelle vekaler mellom nærbilder av karakterene. I denne instansen fungerer derfor bruken av musikk som en bro som binder sammen alle elementer på en temporal og spatial akse.

Frem til dette punktet har filmen – gjennom bruken av forskjellige auditive og narrative virkemidler – malt oss et bilde av en mann som vi vet er kriminell, men som samtidig ønsker seg ut av dette livet. Men når dette lille lysglimt i hans liv så blir tatt fra han, skimter vi straks en radikal forandring i filmens uttrykk. Denne omhyggelige oppbygningen skaper i mine øyne derfor en moralsk grobunn som i prinsippet bærer filmen videre. Den narrative strukturen fungerer dermed som en overgang fra en film med romantisk undertoner til en med mer voldelige. Men gjennom denne oppbygningen klarer den allikevel å holde på filmens hovedtematik i form av den umulige kjærligheten mellom karakterene.

Noe som eksplisitt understreker denne overgangen er det som utspiller seg etter den foregående scenen, og her blir man også verbalt forklart at noe essensielt har skiftet. Settingen er denne gangen mørk – noe som både illustreres gjennom visuelle og auditive virkemidler, og den står dermed i sterk kontrast til den tidligere bilsekvensen. Driver har samtidig på seg den tidligere nevnte jakken her, og man kan igjen lure på om man ser hans behov for og nok en gang skli inn i sitt alterego for å overkomme situasjonens alvor.

Mann: You're Shannon's buddy, right? We met last year. You drove me and my brother back from Palm Springs. We hired another wheelman. I spent six months in jail. My brother, he got himself killed. I got this sweet job coming up.

Driver: How about this? You shut your mouth. Or I'll kick your teeth down your throat and I'll shut it for you.

Utsnittet flyttes her fra mannen som snakker, via en close-up av skorpionen, før kameraet til slutt holdes på Drivers ansikt. Her dukker igjen det emosjonsløse ansiktet opp, og uten å blunke holder han blikket festet på mannen til han forsvinner. På tross av at filmen gjennom denne overgangen – da til en mørkere lyssetting, mer ominøs bruk av musikk og lyd, og mer truende retorikk – skifter tematikken på dette punktet, så bidrar disse audiovisuelle virkemidlene samtidig til å skape en sømløs forandring i uttrykket. Som jeg tidligere har navnt, så er nettopp denne konsekvente koherensen i det fiktive universet en forutsetning for å både skape engasjement og holde på tilskueren, så selv om denne sekvensen primært kan anses som å bygge en mørkere identitet for Driver – en form for audiovisuell markør som for første gang gir tilskueren en antydning til voldeligere konnotasjoner – så er den også hensiktsmessig for å sementere den narrative symbolikken i uttrykket. I denne scenen oppnår man denne effekten ved å sette skorpionen fremst i det visuelle rommet, og man får fra dette punktet en større grad av rendyrkelse av helteskikkelsen.

Den mørke atmosfæren som skapes her videreføres og inn i den neste scenen hvor man entrer garasjen og får se at Standard har blitt banket opp av to menn. Men snarere enn å hjelpe en blodig og forslått Standard går han i stedet bort til Benicio. Virkningen her kan nok i stor grad diskuteres, men innenfor de rammene jeg så langt har skissert opp, så bidrar den i mine øyne til å øke empatien for Driver. Årsaken til dette er at man som tilskuer er bevisst på at Standard akkurat er kommet ut av fengsel, og Drivers instinkt er derfor her å beskytte den mer uskyldige av de to. Skiftet i tematikk blir også visuelt understreket i neste scene hvor han sitter i sofaen med Benicio, men denne gangen uteblir den sedvanlige positive interaksjonen de to i mellom.

Dette kryssklippes så med at Driver forlater sofaen til fordel for badet hvor Standard oppholder seg. Her skifter kamerat fra en konvensjonell klipping mellom karakterene mens de utfører sine dialoger, og vi får gjennom denne dialogen vite at Standard må gjennomføre et oppdrag fordi han måtte betale for beskyttelse mens han satt fengslet. Driver står under denne sekvensen i døren med en rolig og behersket tone uten å fortrekke en mine, helt til Standard nevner: “They said they were going to come after Benicio and Irene next”. Dette etterfølges så av noe som konvensjonelt kan minne om en tenkepause idet bildet holdes på Driver, men da man ikke blir servert med noen form for intern monolog, vet vi ikke hva som går gjennom karakterens hode. Tale erstattes derfor her av auditive virkemidler idet musikken forsiktig



tones inn, samtidig som Driver igjen beveger seg mot sofaen. Etter en kort samtale får man så vite at Benicio har fått en kule av en av mennene som han har bedt han ta vare på. Idet Driver mottar denne kulen endres musikken så til noe med en dystre karkarakteristikk, som igjen akkompagneres av en dyp basstone, og dette gir igjen assosiasjoner til noe som slår. Musikken signaliserer dermed et vippepunkt i historien, samtidig som den poengterer at noe har slått ned i karakteren. Musikken belyser i dette tilfellet derfor både karakterens tanker og emosjoner, da i stedet for at dette forekommer gjennom bruk av en indre monolog. Scenen avsluttes så med at han smiler til Benicio, og man innser dermed at han har tatt valget for sine videre handlinger, samt at balansen de to i mellom gjenopprettes.

At han har tatt et konkret valg om å hjelpe Standard, og da kanskje først og fremst for Irene og Benicios skyld, kommer til syne i de påfølgende scenene. Men i overgangen til neste scene – hvor de faktisk gjennomfører Standards oppdrag, som er et ran av en pantelåner – dukker det opp en sekvens som skal rokke ved den narrative realismen. Her følger kameraet Drivers hender idet han viser frem dirken han skal benytte seg av for å stjele en bil. Kameraet zoomer så inn på dirken, og man kan se at Driver her har på seg lærhansker. Det klippes så over til et bildeutsnitt fra hans venstre side i det han dirker opp og åpner bildøren, før det igjen klippes over til at han setter seg inn i bilen og kjører vekk. Problemet her er at mens kameravinkelen befinner seg på den venstre akselen, kan man tydelig se at hanskene denne gangen er plassert i baklomma i det han setter seg inn, mens de igjen er på i det han kjører bort.

Slike feil omtales som en *continuity break*, noe som vil si at det forekommer et brudd i kontinuiteten. Selv om slike feil ofte er vanskelige å oppdage for det blotte øye, så vil slike instanser allikevel skape en brytning med det fiktive universets rammer, og dermed føre til at man midlertidig blir dratt ut av den tidligere transportereringen. Denne typen avvik skaper dermed et klart brudd med den etablerte narrative realismen, og dette skaper i mine øyne ofte et større problem enn de spørsmål som omhandler troverdigheten i gjengivelser av simulerte opp mot reelle forhold.

Under selve ranet er igjen alle lyder tonet betraktelig ned, og mens Standard entrer butikken sammen med sin kompanjong Blanche (Christina Hendricks), holder kameraet seg på Driver mens han venter i bilen. Han fester så sin klokke på rattet, og det eneste som nå kan høres meget tydelig er selve tikkingen fra klokken. Igjen ser man et klart brudd på en ekstern realisme, da et armbandsur ikke er kapabel til å gjengi et så høyt volum fra der hvor Driver sitter, samtidig som man kan spørre seg om hvor man i så fall skulle plassert øret for å oppnå

denne effekten. Bruken av lyd benyttes derfor igjen for å skape en bevist stemning i bildeutsnittet, og i denne sammenhengen skaper den en meget anspent og potensielt dramatisk situasjon. Blanche beveger seg så ut av butikken og inn i bilen, før Standard går ut. Nå er derimot alle lyder utelatt, og mens han sakte går mot bilen høres et voldsomt hagleskudd. Denne plutselige og voldsomme crescendoen skaper et plutselig øyeblikk av sjokk, og sidestillingen av dette skuddet skaper dermed en markant avløsning av den tidligere balanserte tikkingen. Som tilskuer blir man dermed midlertidig satt i en sjokklignende tilstand, og den påfølgende biljakten skaper dermed en episodisk situasjon hvor man nå både er engstelig for dens utfall, men også hva konsekvensene av dette vil være når sekvensen flater ut. Denne actionscenen skaper dermed en umiddelbar reaksjon hos tilskueren, som krever at man aktivt må behandle den informasjonen man allerede sitter inne med opp mot det som aktivt utspiller seg på skjermen, for så å prøve å bearbeide den videre narrative strukturen i filmen.

Etter biljakten befinner Driver og Blanche seg så på et motell. Om min antagelse om narrativ realisme er essensiell for emosjonell engasjement, så kreves det her at filmen gjør rede for hva som utspilte seg i forrige scene; og det er nettopp det som skjer her. Etter å ha åpnet bagen som Blanche fikk med seg fra pantelåneren viser det seg at de har fått med seg et langt høyere beløp enn de hadde forventet. Via TV-en i rommet blir man så informert om at Standard er blitt drept – som bekrefter det man allerede antok – og at pantelåneren har uttalt at han handlet på egen hånd, samt at ingenting av verdi hadde blitt stjålet fra etablissementet. Nyhetene på hotellrommet bekrefter dermed Drivers mistanker, og han innser nå at Blanche antageligvis var med på å sette opp denne fellen fra starten av. Han ringer derfor hjem til Benicio, før vi beveger oss tilbake til motellet, og blir servert følgende ordutveksling:

Driver: If he saw you take the money, and he saw you get in the car, then why didn't he say anything?

Blanche: I have no idea.

Driver: Did you have any idea there'd be a second car?

Blanche: I already told you everything.

Driver: Now, you just got a little boy's father killed. And you almost got us killed. And now you're lying to me. So, how about this? From now on, every word out of your mouth is the truth. Or I'm going to hurt you. Do you understand?

I løpet av denne utvekslingen skjer det igjen en hendelse det er verdt å hekte seg ved. Før han avleverer den siste replikken slår nemlig Driver til Blanche med åpen hånd over ansiktet, og

man blir for første gang vitne til faktisk fysisk vold. Så hvordan forholder man seg til vold i filmer og kanskje mer spesifikt mot kvinner? Voldstematikken i audiovisuelle uttrykk er generelt et meget betent tema, men i denne sammenhengen er det allikevel legitimt å anta to standpunkter. For det første kan man enten se 'svart-hvitt' på situasjonen, og da velge å reagere med avsky mot det inntrufne enten på bakgrunn av at det er rettet mot en kvinne, og/eller mot fysisk vold på et generelt basis. I mine øyne sammenfaller ikke dette standpunktet med den informasjonen man allerede har tilegnet seg fra handlingsforløpet, så om man inntar denne posisjonen velger man dermed å se helt bort ifra det narrative, og da heller foreta en vurdering på bakgrunn av egne verdigrunnlag. Det er vanskelig å argumentere mot at dette ikke kan forekomme, men for min del tror jeg det vil være mer relevant å behandle denne informasjonen opp mot det rammeverket man allerede besitter. Gjør man dette vil scenen nemlig fortone seg meget annerledes. Vi har klare indikasjoner på at han kun tok på seg dette oppdraget for å hjelpe Standards familie, og den siste delen av dialogen belyser nettopp denne sinnstilstanden. Han har derfor en overveldende skyldfølelse for Standards død, og dette koblet med hans tilnærmede maniske behov for å ha kontroll til enhver tid, gjør at han må ty til ukonvensjonelle midler for å få klarhet i situasjonen. Velger man dermed å behandle denne biten med informasjonen på lik linje med det resten av handlingen tilbyr, så bygges den empatiske strukturen videre her i form av at den skyldfølelsen han opplever gjør det mulig for tilskueren å sette seg i hans sko, og på denne måten forstå hans handlinger.

Fra et auditivt standpunkt har denne hendelsen igjen en annen effekt, men da med en vidt forskjellig implikasjon. I denne scenen har Driver igjen på seg hansker, og selve lyden av slaget trekker oss tilbake til Chions tidligere nevnte punkt om gjengivelse. Her hører man nemlig en meget skarp lyd i selve slaget som normalt sett vil gi klare assosiasjoner til flat hånd mot hud, men i og med at Driver har på seg lærhansker i dette tilfelle, så ville denne lyden i realiteten vært mye flatere. Ut ifra det som har blitt poengtert så langt så ville man kanskje anta at man nok en gang ville blitt oppmerksom på avviket i det fiksjonelle universet, men dette er ikke nødvendigvis tilfelle her. For det første, så ville man med en mer dempet lyd mistet mye av alvoret og overraskelsesmomentet i situasjonen, og for det andre, så er det her i større grad snakk om en konvensjonell bruk av 'slagkraftig' lyd man godtar på tvers av filmer. Den eksterne realismen er altså igjen erstattet til fordel for en mer effektiv måte å formidle det narrative på.

Etter dialogen vandrer Blanche inn på badet for å samle seg, og kameraet forflytter seg så mot en betenkt Driver idet hennes telefon ringer på sengen. Vi ser så en skygge gli over veggen mens karakterens ansikt snarlig skiftes ut med en mer mistenksom mine, samtidig med at musikken nå gir klare assosiasjoner til anspenning. I det noen forsøker å åpne den låste døren kryssklippes det raskt over til en meget grafisk fremstilling av at Blanche blir skudd i hodet, og her byttes det ellers så eksternt realistiske handlingsmønstre ut med en 'slow motion' sekvens. Når skuddet går av byttes også alle lyder ut mot noe som gir klare denotasjoner til tinnitus, og dette koblet med at kameraet zoomer inn på Drivers ansikt idet han lener seg opp mot veggen, så går man her over til en sentral forestillingsevne. Man settes dermed i hans posisjon, og vi kan samtidig se at karakteren for første gang er grepet av panikk. På denne måten sammenfaller tilskuerens egne emosjonelle reaksjoner med karakterens.

Denne overgangen understreker igjen preferansen for narrative virkemidler når det gjelder formidling, men denne scenen har og en stor påvirkning på filmens dyptgående symbolikk. Idet man geleides videre gjennom scenen avløses den midlertidige øresusen av en auditiv opplevelse som gjenspeiler følelsen av det å høre under vann. Dette kan muligens primært anses som et estetisk valg på vegne av regissøren for å skape et visst stilistisk uttrykk, men man kan også velge å tolke dette symbolsk. Musikken toner nemlig inn samtidig med at karakteren tar fatningen tilbake, og så gjør seg av med inntrengeren på badet i en meget blodig affære. Kameraet skifter så til et utsnitt av karakteren idet han avfyrer dennes hagle, før hans blodige ansikt så holdes i et nærbilde. Han kaster så et blikk bort mot Blanche, før han trekker seg noe tilbake slik at ansiktet gradvis blir skyggelagt. Idet siste utsnittet ser vi samtidig en mann som igjen er i fatning, og på bakgrunn av dette kan man foreta seg noen konklusjoner. Frem til motell-scenen kan man se at protagonisten har ansett sitt eget liv på den lysskye siden som et uproblematisk et, men på dette tidspunktet realiserer både han og tilskueren at dette ikke nødvendigvis er tilfelle. Gjennom denne scenen går han fra å fremstå som redd og usikker til både rolige og kontrollert, men samtidig virker det som om omhyggeligheten som så nøye har blitt konstruert rundt karakteren nå for alvor begynner å slå sprekker. Scenen fungerer dermed som en katalysator for karakteren, hvor han endelig aksepterer at han må stå til ansvar for sine affiliasjoner og handlinger. Det avsluttende bilde gir oss dermed inntrykket av en karakter som omfavner sin 'nedsynkning til mørket', noe som nettopp bindes sammen med det tidligere nevnte akvatiske auditive virkemiddelet. I denne sekvensen samarbeider derfor det visuelle og auditive til å både understreke situasjonens

ramme, for å belyse karakterens indre tilstand, og til slutt, for å illustrere den metaforiske metamorfosen som har funnet sted i karakteren.

Gjennom Blanche har vi erfart at det er en mann ved navnet Cook (James Biberi) som antageligvis står bak planleggingen av ranet. Men frem mot konfrontasjonen med Cook, befinner vi oss igjen på verkstedet hvor Driver behandles for skuddskader i armen. I denne scenen får vi gjennom en dialog med Shannon, et stykke informasjon som kaster et nytt lys på karakteren:

Shannon: A lot of guys mess around with married women, but you're the only one I know who robs a joint just to pay back the husband. Crazy.

Dette både henviser til og understreker at karakteren innehar en moralsk kodeks. Dette grepet er ofte meget vanlig innenfor denne typen sjangre av filmer der begge parter – altså både de i klassisk forstand gode og onde skikkelsene – opererer langt utenfor grensen til det lovlige. De skaper dermed sine egne regler for akseptabel atferd, men innenfor disse rammene igjen gjør denne stadfestingen at han skiller seg ut i en positiv forstand.

I neste scene befinner vi oss så på nattklubben hvor Cook oppholder seg. Her starter musikken i et meget rolig og dust tempo, men igjen finner vi en basstone som innehar frekvensen til raske hjerteslag. I det han stopper i gangen er det også et strobelys som akkompagnerer denne rytmen, og den gir også dermed en pekepinn på at karakteren er oppspilt foran konfrontasjonen. Når han så begynner å bevege seg mot rommet hvor Cook oppholder seg, flyttes kameraet fra bak- til fremsiden av karakteren, og idet man oppdager at han holder en hammer i hånden skiftes musikken igjen ut med en illevarslende fanfare. Musikken signaliserer dermed at noe er i ferd med å skje, og i og med at han holder i en hammer, blir man som tilskuer observant på at det som kommer til å utspille seg snarlig er av en voldelig natur. Musikken fungerer dermed på to plan her idet den både rykker tak i tilskueren for å implisere at noe essensielt i det narrative kommer til å inntreffe, og med nærbildet av hammeren blir man også satt i en posisjon hvor man er forberedt på volden. Nettopp dette elementet med varsling, mener jeg er et bevist grep som gjør det voldelige aspektet ved denne filmen mer tolererbart. På det andre plan skaper også dette brå skiftet i lydlandskapet en sterk kontrast mellom den initielle nervøsiteten og den påfølgende følelsen av kontroll, og den benyttes dermed for å igjen illustrere karakterens mentale tilstand.

Idet Driver entrer rommet hamrer han løs på Cooks hender, og legger han umiddelbart i bakken, hvoretter han tar frem kulen han fikk av Benicio og plasserer den på Cooks panne. Her holder også lydlandskapet på den anspente følelsen, mens kameraet konsekvent er plassert på linje med Drivers ansikt. Under denne samtalen kommer det frem at Cook jobber for Nino, og han ber dermed om en telefon fra en av jentene som befinner seg i rommet. Frem mot punktet hvor man hører noe svar på den andre siden, skiftes det til et nærbilde av Drivers hender. Her kan man først se at hånden skjelver, før han så starter med å puste febrilsk. Idet Nino svarer oppstår det først en lang pause i dialogen, samtidig med at synsvinkelen endres til et froskeperspektiv. Her kan man se en tydelig skjelvende og ukomfortabel person, men samtidig så skaper dette perspektivet illusjonen av en mann som er i kontroll over situasjonen. Driver er igjen i førersetet.

### **Kapittel 4.3: Metamorfosen**

Vi forflyttes så hjem til Irene og Benicio, før det så høres et bank på døren. På den andre siden finner vi for første gang en karakter som er langt utenfor sitt rette element. På dette punktet i filmen lar man karakteren for første gang proklamere sine følelser gjennom dialog, og bruken av lyd er derfor innledningsvis minimalt. Vi ser samtidig en karakter med rufsete hår, skjev krage, og skjelvende stemme. Igjen er det meget små grep, men de staker allikevel ut en kurs for resten av handlingsmønstre. Når de så går bortover gangen ender vi igjen opp med et nærbilde av skorpionen, mens Irene da er plassert til høyre i bildet. I denne sekvensen inntreffer også et meget atypisk karaktertrekk, når han så legger alle kortene på bordet, og blottlegger sjelen sin for Irene.

Driver: I have to tell you something. Standard was into some guys in prison for a lot of money. And they were going to hurt you and Benicio if he didn't pay it. He asked me for my help. Everything went wrong. I'm sorry. I still got the money. You can have it if you wanted to. You can take Benicio... I just thought you could get out of here if you wanted. I could come with you. I could look out for you.

Selv om dette både er meget ukarakteristisk for både protagonisten og filmen i seg selv, så skaper ikke dette nødvendigvis noen negativ fremstilling for det samlede uttrykket. Selv om musikken så langt har vært den fremtredende faktoren når det gjelder formidling av emosjoner, så utnytter man med dette grepet å verbalt vise karakteren fra en ny side. Som tilskuer får man da på mange måter bare en bekreftelse på at han innehar de emosjonene man allerede har tillagt han.

Monologen blir så avbrutt av at heisdørene åpner seg, og man står dermed på terskelen til filmens etterhvert så velbetyktede heisscene. Selv om denne scenen nok er mest kjent for sin muligens noe overdrevne bruk av vold, så er det samtidig en mengde annet som skjer her. Jeg vil derfor først beskrive handlingsforløpet før jeg diskuterer deres forskjellige implikasjoner på det narrative. Bildet startet med å lukke heisdørene fra utsiden, før vi så flytter oss til innsiden. Man innser nå at heisen er okkupert – da i tillegg til hovedpersonene – av leiemorderen som Nino beordret til å ta livet av Driver, noe som skjedde i en tidligere scene i filmen. Kameraet skifter så til Drivers perspektiv, og man ser med han at han forflytter sitt blikk til en pistol som leiemorderen har på innerlommen. At vi ser gjennom karakterens perspektiv belyses og med en kryssklipping fra pistolen til karakterens ansikt, som da er rettet mot pistolen. Sekvensen glir så over til en slow motion effekt hvor Driver bruker sin arm til å skyve Irene bak han. Samtidig med dette legges alle omgivelser med unntaket av de to karakterene i mørke, og det oppstår dermed en slags engleaktig belysning rundt dem. Samtidig med dette tones også musikken inn her, og dette stykket kan nok igjen best beskrives som svevende eller drømmeaktig. Når stemningen på denne måten så er satt for handlingen, blir vi vitne til et kyss de i mellom, mens man da samtidig er klar over at leiemorderen befinner seg et sted i periferien. Scenen bytter så totalt stemning idet Driver tar tak i bakhodet til leiemorderen og smeller det opp mot veggen, samtidig med at vi nå ser at heisen kun har forflyttet seg en etasje i løpet av denne begivenheten. I det som følger ser vi så karakteren trække inn hodet på leiemorderen, før kamera så skifter til et nærbilde av skorpionen igjen samtidig med at vi hører lyden av bein som brekker. Kamera skiftes så igjen til et froskeperspektiv av karakteren hvor man tydelig kan se at han tar ut all sin frustrasjon, noe som også bekreftes i det vi eksplisitt ser at hodet til leiemorderen nå er blitt trykt sammen. Scenen avsluttes så igjen med en slow motion sekvens hvor Irenes forferdede blikk møter Drivers resignerte, og dørene går igjen. I det helt siste bildet festes derimot kamera igjen på skorpionen, mens musikken skiftes fra uforløsende til illevarslende.

Bruken av slow motion skaper igjen en dualitet i uttrykket idet den på den ene siden skaper en narrativ funksjon, og samtidig benytter seg av surrealistiske virkemidler. Som tilskuer vil man nok enten spørre seg om denne seansen faktisk inntreffer, eller om den er noe som Driver fantasierer om? Selv om musikken her kanskje indikerer det siste, så vil jeg allikevel argumentere for det motsatte. La oss igjen derfor applisere de samme parameterne som vi gjorde for de lignende utsnittene ved motellet. Det brytes igjen her med konseptet om ekstern realisme, men vi befinner oss i mine øyne fremdeles innenfor den narrative realismen. Selv

om det kanskje kan virke ulogisk for karakteren å kysse Irene i denne settingen, så er det allikevel ikke urealistisk om vi sammenligner det opp mot tidsperspektivet her. For det første kan man anta at leiemorderen, som kun fikk i oppdrag å gjøre seg av med Driver, ikke er så skruppelløs at han også ville tatt Irene av dage bare fordi sjansen bød seg. For det andre vet vi fra tidligere i historien at de begge bor i 4. etasje, og når Driver så noe overaskende overfaller leiemorderen, kan man skimte at heisen kun har beveget seg ned en etasje til 3. Det som skaper en noe merkelig effekt i denne sammenhengen er heller sammensetningen av de visuelle og auditive komponentene. I motsetning til resten av filmen benyttes ikke musikken her til å danne en temporal linje for handlingen, den fremstår snarere som å trekke tiden ut. Om man da igjen tar utgangspunktet i den erfaringen man tilegnet seg fra motell scenen, så kan man trekke den slutningen at musikken som benyttes i samarbeid med bruken av slow motion ikke er ment til å illustrere selve situasjonen, men snarere, som Doane nevnte tidligere, å belyse karakterens indre tilstand.

Om vi inntar denne posisjonen, så dannes det også en meningsstruktur for to av sekvensene i denne scenen. I den ovenfornevnte begivenheten poengterer den en utopisk drøm for karakteren. I motsetning til motellet drukner heller ikke det auditive i denne sammenhengen, og dette gir oss dermed en pekepinn på at det er han selv, og ikke omgivelsene, som har kontroll i denne situasjon. Det er dette han har ønsket seg, og dette er også siste mulighet for han å vise dette på – noe jeg skal kommentere senere. I den siste sekvensen fremstår dermed musikken som noe avventende, og om vi da igjen tar utgangspunktet i at det er karakterens sinnstilstand det er snakk om, så vil det her pekes på at karakteren venter på en konkret reaksjon fra Irene. Da denne uteblir skifter musikken igjen karakter til noe illevarslende, og karakteren har således fått sitt svar, dog ikke det han ventet på.

Vi er dermed kommet til selve bruken av vold i denne scenen, samt hvilken innflytelse den har på den dypere symbolikken i filmen. Som tidligere nevnt, så er bruk av vold et meget ømfintlig tema, men dette kan igjen anskueliggjøres om vi ser på den narrative rammen. Vi har sammen med karakteren gjenkjent den potensielle trusselen som nærbildet av pistolen utgjør, og når Driver da trekker Irene til siden gjør han dette fullt vitende om at inntrykket av han for alltid vil forandres. I dette øyeblikket skiftes musikken til noe drømmende nettopp fordi han innser at hans første prioritet nå blir å beskytte henne mot leiemorderen – noe han eksplisitt gjør ved å bruke seg selv som et menneskelig skjold – og konsekvensen av dette er at han må eliminere leiemorderen før han har muligheten til å gjøre det samme. Den



overdrevne volden illustrerer dermed karakterenes uløselige dilemma, og den frustrasjonen han føler blir også understreket med nærbildet av han. Som Murray Smith også poengterte så trenger man som tilskuer ikke å støtte karakteren fullt ut for å danne et empatisk bånd, og i denne sammenhengen tolerer vi hans handlinger nettopp fordi vi vet at målet i en viss forstand helliggjør midlene. Når lydlandskapet igjen forandres avslutningsvis fokuserer kameraet nok en gang på skorpionen, og jeg nevnte tidligere at denne jakken utgjør en sentral del av filmens dypere symbolikk. Skorpionen er et gjennomgående tema i denne filmen, og jakken brukes utelukkende i de sekvensene hvor Driver finner seg i truende situasjoner. Jakken fungerer dermed som en forlengelse av selve karakteren, i den grad at den metaforisk benyttes når han trenger en giftig brodd i disse truede situasjonene. I dette siste bildeutsnittet kan man dermed tolke det dithen at han nå også har 'stukket' Irene, og han har dermed mistet den siste lille resten av det som holdt han tilbake. Med dette tolkningsgrunnlaget kan man også se hvorfor frustrasjonen har spredt seg så voldsomt i karakteren.

Det neste som inntreffer i filmen gir også en grunn til å tro at denne siste påstanden er en fruktbar en. Vi vet nå at han ingen lenger har noen grunn til å legge demper på sin frustrasjon. Han har mistet både Irene og Benicio, og hevngjerrigheten er dermed det eneste som innkapsler karakteren på dette tidspunktet. For karakterens del gjør dermed filmen et nyttig grep før de sender han ut på sin videre ville fremferd. I neste scene utspiller det seg nemlig nok en samtale mellom Driver og Shannon, hvor man som tilskuer får tak i en viktig brikke av puslespillet:

Driver: They came to my apartment, Shannon. How'd they know where I live?

Shannon: I told you. I was going to call Bernie. I just wanted him to know that... That it wasn't about... That you're not interested in the money. That you just did it for the girl.

Driver: I just... Why did you have to fucking tell them about Irene?

Shannon: Calm down!

Driver: You told them about Irene!

Shannon: Calm down, kid. Just calm down.

Driver: I should fucking kill you! You told them about Irene.

Shannon: I just wanted him to know that as soon as you returned the money, that was the end of it. That's all. I didn't know... How was I supposed to know?

Vi får dermed vite at det er Shannon som har forrådt Driver, og med tanke på all den informasjonen vi nå besitter hadde det ikke vært utenfor hans repertoar å gjøre seg av med han. Men det er noen dypere mekanismer i spill her. Ved å spare Shannons liv viser han til at han fremdeles har et moralsk kompass som geleider han, og hadde han her valgt å gå for det motsatte utfallet, så tror jeg sympatistrukturen for karakteren hadde endret seg drastisk.

Dette inntrykket mildner også til en viss grad det videre handlingsforløpet, når han så skal gå etter filmens to antagonister Nino og Bernie. Det første vi støter på her er en scene som mange peker på som et meget urealistisk scenario. Her ser vi Driver gående rundt med blod på jakken idet han passerer en rekke personer, og man kan spørre seg om hvor realistisk dette hadde vært i en virkelig situasjon? Vel, la oss først se hva som skjer videre. Vi ser nå at han plukker opp masken fra stuntscenen han utfører i begynnelsen av filmen, og man kan dermed trekke den slutningen at han faktisk er tilbake på filmsettet. Med dette i mente er det derfor kanskje ikke så rart at han sklir rett inn i omgivelsen uten de store reaksjonene fra personene som befinner seg der. Et større problem er derimot at han går rundt med denne jakken under resten av handlingen, og dette skaper en meget merkelig effekt når han senere befinner seg på restauranten med Bernie. Dette punktet vil jeg komme tilbake til i neste kapittel.

Etter dette blir vi så vitne til at Shannon blir drept av Bernie, mens han er tilbake i verkstedet for å pakke sammen tingene sine. Det bemerkelsesverdige her er dog at måten Bernie tar livet av Shannon på, etter omstendighetene forekommer på en relativt human måte, og dette understrekes og idet han leverer replikken “Don't worry. That's it. It's done. There's no pain. It's over”. Vi kan også i det neste klippet se at han virker direkte skyldbetyngt for det han har gjort, og det interessante med denne filmen er at de i utgangspunktet onde karakterene er fremstilt som ekte mennesker med ekte problemer. På dette tidspunkt kan man kanskje spørre seg selv om hvem som egentlig er den mest ondskapsfulle i dette universet? Driver finner så Shannon på verkstedet, og kameraet viser igjen et nærbilde av Driver her. I motsetning til Bernie ser det først tilsynelatende ut som om han er ubeveget av det som har hendt, men mens kameraet holdes i denne posituren kan man faktisk skimte en liten en tåre i hans øyekrok, og idet tåren dukker opp, tones Riz Ortolanis arie *Oh My Love* inn.

“Oh my love. Look and see. The Sun rising from the river. Nature's miracle once more. Will light the world. But this light. Is not for those men. Still lost in. An old black shadow. Won't you help me to believe. That they will see. A day. A brighter day. When all the shadows. Will fade away. That day I'll cry. That I believe. That I believe. Oh my love. High above us. The Sun now. Embraces Nature. And from Nature we should learn. That all can start again. As the stars must fade away. To give a bright new day”

Musikken fungerer her primært som en tematisk vinkling inngang til det videre handlingsforløpet, samtidig som den også rettferdiggjør Drivers handlinger. En ny bedre verden vil oppstå, når de som lever i den gamle sorte skyggen ikke lenger okkuperer den. For karakteren står denne symbolske 'nye dagen' nå på trappene, og tåren vi så i det forrige klippet sammenstilles dermed opp mot tåren det her refereres til i sangteksten. Musikken forankrer også det temporale aspektet idet den danner overgangen til den påfølgende scenen hvor karakteren nå har tatt på seg masken, mens han går bort til restauranten hvor Nino befinner seg. Tematikken blir i dette øyeblikket også bekreftet i det kameraet nå befinner seg på innsiden av restauranten, og fokuserer på Driver idet han tilnærmer seg døren. Strofen "That day I'll cry" inntreffer også i det han ankommer døren, og dette kombinert med masken han nå har på seg, samler seg til et uttrykk som viser til at nok en forandring er på vei til å inntreffe. Masken fungerer dermed som en form for kokong for den endelige forandringen som er på vei til å finne sted.

Men for den som er litt mer enn en smule interessert i film, vil denne sangen samtidig skape en meget merkelig assosiasjonslek. Man kan her argumentere for at denne assosiasjonen isolert sett vil ligge utenfor det narrative universet, men om man i stedet velger motsatt retning – da å dra med dens konnotasjon i det samlede uttrykket – så vil man få et bredere innsyn i det narratives symbolikk. Winding Refn har selv uttalt at han ønsket at musikken skulle reflektere karakteren, og i hans øyne anser han karakteren som "half man, half machine". Electronica var derfor en stor inspirasjonskilde, da "the machinery, his car, is an antique. Late '70s bands like Kraftwerk inspired my idea of making a movie where the score was electronic, but at an infant stage – crude in its technology, yet extremely poetic". *Oh My Love* fremstår derfor som et fremmed og underfundning element i denne konteksten, men det var samtidig også den eneste sangen Winding Refn viste han ville benytte seg av før han startet med prosjektet. Refn har selv uttalt at "I didn't tell anybody where the song [...] came from until the final print because the great fun was that nobody knew the source material is probably the most offensive film ever made". Kildematerialet det her er snakk om er den italienske filmen *Addio Zio Tom* (Jacopetti og Prospero, 1971), som er en pseudo eller faux-dokumentar om slaveri og seksuell vold i førkrigstiden i USA. "At one point, Driver becomes both the antagonist and the protagonist in his own life. He's psychotic, and I felt this song would be a good introduction to that part of him". Om man er kjent med kildematerialet i denne filmen, så vil nettopp denne koblingen finne sted hos tilskueren, men som jeg argumenterte ovenfor, så kan man også komme frem til denne transformasjonen på egen hand

ved å sammenligne handlingen opp mot sangteksten. Kjennskapen til *Addio Zio Tom* vil igjen derfor bare understreke det man allerede antar.

I den samme scenen bærer også karakteren en maske som kan virke noe malplassert i denne konteksten. Så hvorfor har han den på? Ryan Gosling, som da spiller Driver, forklarer selv at:

“Basically when I read it, in trying to figure out who would do something like this, the only way to make sense of this is that this is a guy that's seen too many movies, and he's started to confuse his life for a film. He's lost in the mythology of Hollywood and he's become an amalgamation of all the characters that he admires”

Den eksplisitte forklaringen på bruken av masken uteblir med andre ord fra den narrative informasjonen, samtidig som den også underbygger filmens egne mytologiske metasubstans. Innenfor det større rammeverket vi nå har bygget oss passer derfor masken på et vis inn i fortellingen, men den skaper samtidig også et brudd med den narrative realismen, da dens bruk ikke er begrunnet. Men skaper dette et stort problem her? Den utgjør utvilsomt et vist forstyrrende element, men om vi igjen foretar en evaluering på bakgrunn av handlingsforløpet, så vet vi at karakteren nå har innsett at både Irene, Benicio og Shannon er borte. Logisk sett kan man derfor trekke konklusjonen at karakteren nå primært er drevet av hevnlyst, og han har av den grunn fullt omfavnet sin ‘mørke persona’. Karakteren er som tidligere nevnt konstruert som en person som liker å ha full kontroll over enhver situasjon, og scenen opprettholder i mine øyne denne balansen.

Driver gjør seg så av med Nino gjennom å krasje bilen hans ned på en nærliggende strand, for så å drukne han i vannet. I denne scenen ser man igjen kameraet i froskeperspektiv, som da understreker hans dominans over situasjonen, før utsnittet så fokuseres på skorpionen idet han går mot vannet. Bildet overlappes så med byen som bakteppe før stranden tones ut, og det panoreres mot Driver som nå er i en telefonsamtale med Bernie hvor vi får følgende replikk:

Driver: You know the story about the scorpion and the frog? Your friend Nino didn't make it across the river.

*Skorpionen og frosken* er en velkjent fabel hvor en skorpion spør en frosk om han kan frakte ham over elven. Frosken er på sin side redd for å bli stukket under reisen, men skorpionen forsikrer han om dersom han stikker, så vil frosken synke og skorpionen drukne med den. Frosken samtykker derfor, men halvveis på reisen stikker skorpionen frosken, noe som innebærer den sikre død for begge. Når frosken så spør han om hvorfor han gjorde dette, svarer skorpionen at det simpelthen ligger i hans natur. Fabelen brukes derfor ofte til å

illustrere at atferden til enkelte dyr, og mennesker, er ubetvingelig, uavhengig av hvordan de behandles, og hvilke konsekvenser dette medfører. Symbolikken som omdanner skorpionen blir derfor belyst i denne sekvensen mot slutten av filmen, og formålet med denne parabelen er dermed at det ligger i enkeltes natur å handle ut ifra instinkt uavhengig av hva dette måtte medføre. I tillegg til dette identifiseres han også seg selv med skorpionen i bokstavelig forstand, noe som innebærer at han personifiserer sin egen mytologi.

Gjennom samtalen med Bernie blir vi også dratt i en retning hvor det er vanskelig å si hvem man sympatiserer mest for. Driver virker her balansert og kald, mens Bernie på den andre siden fremstår som engstlig og bekymret. Filmen gjør en god jobb med å balansere karakterene på kniveggen når det kommer til hva som bør prefereres i de forskjellige situasjonene. Det blir her en lek med konvensjoner, og det virker nesten som om rollene nærmest er byttet. Men man vil igjen her behandle det man allerede vet opp mot den nye informasjonen, og i mine øyne vil man fremdeles støtte protagonisten her nettopp fordi man vil at han skal lykkes i sin søken. Scenen avløses dessuten av at karakteren ringer til Irene, og man får igjen denne blottleggingen som forekom tidligere:

Driver: Getting to be around you and Benicio, was the best thing that ever happened to me.

Man klarer dermed igjen å opprette den balansen man som tilskuer søker i denne situasjonen, og også denne gangen gjennom filmlydens fremste virkemiddel dialog. I tillegg til den tidligere scenen mellom de to – monologen som forekom før heisscenen – er det den eneste gangen man får utlevert eksplisitte emosjoner fra karakteren gjennom verbale virkemidler. Som tidligere nevnt så var bruken av lyd i film alltid en higen etter illusjonen av mennesker som faktisk kunne prate, og disse to tilfellene i filmen er også de eneste gangene filmen faktisk bekrefter at Driver innehar det følelsesspekteret vi har tilskrevet han. Effekten av dette mener jeg derfor er essensielt for tolkningen av karakteren emosjonelle reaksjoner gjennom fortellingen, den forklarer eksplisitt hva man implisitt har antatt.

Vi er dermed kommet til filmen siste sekvens, møte mellom Bernie og Driver. Kameraet er igjen på karakteren rygg, og denne gangen er det kun skorpionens klør som er synlig, noe som da indikerer at brodden er skjult. Musikken her er igjen av en nondeskriptiv og vag art, og man settes som tilskuer i umiddelbart i en situasjon hvor man venter i spenning på hva som skjer videre. Rollen er igjen plutselig snudd her, og mens Driver har et omflakkende blikk og titter rundt i rommet, sitter Bernie nonchalant og venter på han. Under samtalen virker det dog

som om rollene er reversert igjen, og mens kameraet så zoomer inn på Drivers ansikt kan man se et mer stoisk uttrykk. Idet de forlater restauranten for å hente Bernies penger som ligger i bagasjerommet på Drivers bil, tones så det samme svevende musikalsk stykket som akkompagnerte heisscenen tidligere. Umiddelbart vil man derfor trekke slutningen om at musikken igjen reflekterer karakterens interiøre tilstand, og som den gjorde tidligere representerer den her en form for utopisk tenkning. Han ser med andre ord sitt snitt for å løse alle sine problemer. Samtidig fungerer da også musikken som et frempek på den videre handlingen, og man vil derfor anta at dette kommer til å løse seg i hans favør.

Det klippes så mellom samtalen, og deres ferd mot bilen. Kameraet flyttes så til et froskeperspektiv, og idet han tar ut pengene av bagasjerommet blir han knivstukket av Bernie. Igjen skapes det en dualitet her, da froskeperspektivet tidligere har vært et referansepunkt for scener hvor karakteren har kontrollen, men nå ser det plutselig ut til at den hypotesen ikke lenger er valid. Det klippes så raskt tilbake til restauranten hvor vi nå ser en smilende Driver, og man innser dermed at knivstikkingen muligens ikke var et uventet trekk allikevel. Dette er i mine øyne meget plausibelt, da karakteren raskt drar frem sin egen kniv og stikker tilbake. Man kan dermed trekke en parallell til utsnittet med skorpionens klør. Brodden var skjult fordi karakteren også hadde skjult kniven han hadde på seg, og det virker derfor som en del av hans plan nettopp fordi han klarer å slå tilbake så raskt. Valget av kniv virker heller ikke som en tilfeldighet her, og man har tidligere i filmen observert at Bernie har en særlig forkjærlighet for disse. Dette illustreres særlig i scenen etter drapet på Shannon hvor han vasker barberbladet han har benyttet, og legger det tilbake i en eske med flere lignende gjenstander. Men hvorfor akkurat kniv? Vel, om vi igjen tar utgangspunktet i at skorpionen er en sentral del av historiens symbolikk, så er ordets etymologiske opphav fra det greske ordet *skorpios*, hvis rot (*s*)ker nettopp betyr 'å kutte' eller 'stikke'.

Kameraet flyttes så fra restauranten til parkeringsplassen igjen, hvor fokuset nå holdes på asfalten mens man ser skyggen av Driver idet han tar Bernie av dage. Juxtaposisjonen mellom det lyset som solen gir fra seg, og de skyggene som karakterene danner, peker her tilbake på sangen *Oh My Love*. En ny dag er ankommet, men ikke for de som befinner seg i den gamle skyggen. Fokuset holdes så lenge på Drivers skygge, og man kan da spørre seg om han heller ikke lenger har noen plass i denne verden. Det klippes så raskt til en blødende Driver som først blokkerer solen med sitt nærvær, men som så lener seg tilbake og slipper sollyset inn i bildet, som her da fungerer som et slags svar på tiltale. Kameraet panorerer så meget rolig fra

karakterens blodige sko opp mot hans ubevegelige ansikt, og alle lyder er nå utelatt fra landskapet. Han blir så sittende i bilen i noe som kan virke som en liten evighet, og som tilskuer spør man seg på dette tidspunktet om han overlevde eller ikke. Han er heldekket i blod og virker tilsynelatende livløs. Her vil man samle all den narrative informasjonen man har tillagt seg, og man vil derfor føle sympati med en person som på tross av sine mange voldelige utbrudd, i bunn og grunn kjempet for en rettferdig sak, og som bare prøvde å snu sitt liv til noe bedre.

Sakte men sikkert tones så filmens musikalske leitmotif inn, College sangen *A Real Human*. Grunnen til at jeg anser denne som filmens lendende motiv er nettopp fordi den illustrerer den fullendte metamorfosen fra et vanlig menneske til den ekte helten som karakteren selv ønsket å fremstille seg som. Dette belyses og av den påfølgende scenen hvor man ser han kjøre bort og samtidig har etterlatt seg både Bernie og alle pengene han stjal tidligere. Benicio og Irene er trygge, han har levert pengene tilbake, og alle de onde karakterene er blitt gjort av med. Eventyranalogien blir også sementert i neste sekvens hvor man ser Irene bankende på Drivers dør. Han er da ikke hjemme, men dette er heller ikke et sentralt element i enkelte typer eventyr. I denne sammenhengen har ridderen reddet damen i nød, og det er belønning nok i seg selv. Filmen konkluderes dermed like ikonisk som den startet, med Driver kjørende gjennom nattemørket.

## Kapittel 5: Oppsummering

Bakgrunnen for denne besvarelsen har vært strukturert rundt problemstillingen jeg reiste innledningsvis, og denne lød som følger: *Kan fiksjonsfilm generere genuine følelser gjennom emosjonelt engasjement, og hvis således er tilfelle, hvilke kriterier må så ligge til rette for at dette skal tre i kraft?* Avslutningsvis vil jeg derfor her ta for meg hver av dens punkter.

Metoden jeg her ønsker å benytte meg av er å sette disse antagelsene opp mot det teoretiske rammeverket jeg så langt har skissert, samt at jeg også vil trekke inn analysen jeg foretok, og på bakgrunn av disse gi et helhetlig og oversiktlig svar på problemstillingen.

Når det gjelder det første punktet – da vedrørende fiksjonsfilmers evne til å generere genuine følelser – så tilsier den foreliggende teorien på feltet at dette faktisk er tilfelle, og det er en direkte årsakssammenheng her. Jeg etablerte tidligere at det emosjonelle systemet er en kognitivt spesifikk modell som automatisk kobles inn i reelle, og da særlig uventede eller overraskende, situasjoner. Emosjonalitet kan på denne måten sidestilles med en impulsiv refleks, den inntreffer uten at man merker det. Varianter av forskjellige simulasjonsteorier tilsa også at tilskueren ofte vil bruke seg selv som en mal når en sammenligner sine egne erfaringer opp mot andres, og film vil således kunne ha evnen til å spå effekten av en rekke gitte scenarioer basert på denne antagelsen. Om en film for eksempel ønsker å skremme oss, så kan den oppnå denne effekten gjennom å gjenspeile truende situasjoner på lerretet, som man som tilskuer igjen impulsivt vil reagere på.

Poengene jeg har listet opp så langt antyder dermed at realisme spiller en sentral rolle i forbindelse med emosjonelt engasjement i fiktive fortellinger. Dette er på alle måter et valid standpunkt å innta, men det vil dog ikke gi konturene av hele bildet. Innenfor kunsten er nemlig selve begrepet *realisme* generelt definert som ethvert forsøk på å representere et objekt så troverdig som mulig, med den forutsetning at man samtidig unngår bruken av kunstneriske friheter og surrealistiske elementer. I mitt syn vil derimot tilskuere sjeldent forholde seg til disse spesifikke kravene i møte med fiksjonsfilmer. Det vil med andre ord være langt flere mekanismer i spill her. Grunnen til dette er at man i møte med fiksjonelle narrativer både er bevist på sin egen rolle som tilskuer, og samtidig også er innforstått med at det som presenteres på skjermen er del av en fiktiv formidling. Man settes dermed i en posisjon hvor man blir fortalt at det man skal få se og høre en fortelling, og snarere enn å aktivt sammenligne det som da forekommer mot reelle forhold i den virkelige verden, vil man heller hente frem et mentalt skjema for historiefortelling. Av den grunn er man klar over at



innholdet som representeres på lerretet ikke trenger å inneha en høy grad av realisme i ordets rette forstand, og dette vil samtidig heller ikke fremstå som noe hinder.

Bazin nevnte tidligere at realisme alltid vil være et problem man vil støte på i diskusjonen rundt film som mediet, så la meg derfor gjøre et forsøk på å nøste opp i tematikken rundt det tidligere nevnte fiksjonelle paradokset. Denne tilsa som kjent at (a) man knytter emosjonelle bånd med fiktive karakterer og begivenheter, (b) man vet at denne fiksjonen ikke er virkelig, og (c) man kan bare reagere emosjonelt til objekter man vet eksisterer.

Jeg har gjennom denne besvarelsen, og innledningsvis i denne konklusjonen, argumentert for at både (a) og (b) inntreffer gjennom en kombinasjon av både auditive og visuelle filmatiske virkemidler i det første leddet, og gjennom tilskuerens aktive natur i det andre, så la oss derfor se litt nærmere på punkt (c). Om denne hypotesen stemmer overens med at man bare kan reagere emosjonelt på noe som fysisk eksisterer, så er vi igjen tilbake til spørsmålet om realisme. Men i fiksjon handler det i sin helhet ikke så mye om hvordan man konkret tolker det man ser – da om dette fenomenet faktisk kunne forekommet i den virkelige verden – det handler i større grad om hvorvidt det vi ser er troverdig innfor den gitte fiksjonens rammer. Som jeg allerede har poengtert tidligere, så er doktrinen innenfor fiksjon at det som er sant i historien nettopp er det fiktive. Hvorvidt bildene, i Peirces terminologi, korresponderer punkt for punkt med det det forsøker å representere, er derfor prinsipielt noe man ikke trenger å forholde seg til i fiksjon. Dette innebærer dog ikke at den *fotografiske realismen* er lagt utenfor det fiktives rammer, den utgjør i større grad heller et narrativt element. La meg illustrere dette standpunktet med min tidligere analyse som innfallsvinkel. I *Drive* opererer nemlig Los Angeles som et bakteppe for historien, og i kraft av dens realistisk gjengivelse av byen, fungerer den primært som et referansepunkt for tilskueren. Med dette som et utgangspunkt for historiens videre handling vil man da også samtidig ta for gitt at de samme fysiske og moralske lover gjelder i den fiktive portrettingen av byen som i den virkelige. I løpet av filmen er vi vitne til at protagonisten totalt utfører fire drap, og alle iført den samme jakken. Om dette skulle ha inntruffet i virkeligheten, ville ikke befolkningen da på et tidspunkt ha reagert på at han til stadighet går rundt i en blodig jakke? På et mer banalt fysisk plan ville man da også kanskje reagert kraftig på hvorfor man i det hele tatt kan høre musikk når det ikke er noen sannsynlig kilde for dens opphav.

Spørsmålet om realisme avhenger derfor i stor grad av den som iakttar begivenhetene. Jeg etablerte tidligere at det i prinsippet finnes to konsepter av antatte realisme som lar seg

applisere til fiksjonsfilm i denne sammenhengen. På den ene siden var det i hvilken grad fortellingen har en likehetsgrad med den virkelige verden – en *ekstern realisme* – og på den andre siden, en struktur som baserer seg på graden av plausibilitet og koherens innenfor det narrative – en *narrativ realisme*. I mine øyne vil man benytte seg av den første som en modell i inngangen til det fiksjonelle universet, mens den andre er langt mer gjeldene når det kommer til etableringen av et langvarig engasjement. Som tilskuer vil dermed den eksterne realismen fungere som en primærmodell man sammenligner opp mot det fiktive, mens man i større grad vil oppfatte noe som realistisk innenfor den samme rammen så lenge den er (1) internt sammenhengende, (2) ikke motstrider seg selv, og (3) at ingen elementer forblir uopklart.

La meg utdype dette, og samtidig se litt nærmere på det interne forholdet disse to konseptene om realisme i mellom. Den narrative realismen vektla at tilskuerens evne til å midlertidig forflytte seg inn i det narrative, og deretter danne seg mentale modeller av handlingsforløpet, var en forutsetning for å oppnå engasjement. Dette punktet kan eksempelvis illustreres med filmen *Star Wars* (senere *Star Wars Episode IV: A New Hope*) (George Lucas, 1977). I tillegg til at historien er satt i en galakse langt, langt borte, møter vi også i en av filmens aller første scener Han Solo (Harrison Ford) og hans betrodde co-pilot Chewbacca (Peter Mayhew). I tillegg til å være et hårete antropomorft vesen av rasen wookiee, snakker han også et språk som kun Han ser ut til å forstå. Om jeg da skulle brukt mine egne forventninger til hvordan et univers burde se ut på bakgrunn av empiri på denne planeten, så impliserer den opprinnelige dogmatiske varianten av realisme at tilskueren på dette tidspunktet vil melde seg ut av historien. Dersom man inntar dette ståstedet vil dette forekomme fordi det som utspiller seg på skjermen er altfor urealistisk til at man kan bry seg om det videre utfallet. Inntar man derimot den andre varianten av realisme, så er ikke dette lenger et problem. Man lar seg engasjere i historien så lenge man i løpet av fortellingen får en forklaring på Chewbaccas nærvær. Skulle denne oppklaringen derimot utebli fra det narrative, vil man få det samme inntrykket av at visse elementer i filmen var urealistiske.

Et ankepunkt mot denne argumentasjonen er at den ikke gir noe nyansert syn på hvordan tilskuerer forholder seg til film. Narrativ realisme forutsetter som nevnt en intern koherens, og kobler man dette igjen med utgangspunktet i seg selv som empirisk mal for hvordan konkrete forhold er, så må man samtidig peke på at konseptet om ekstern realisme har sin plass i denne modellen. Om fiksjonsfilms fremste oppgave er å formidle en historie på mest mulig troverdig måte, så kreves det samtidig at den nettopp gjør dette. Mine argumenterer så langt har vært

basert på at man vil engasjere seg emosjonelt så lenge det fiktive universet henger sammen, og at ekstern realisme ikke er en forutsetning i denne sammenhengen. I mitt syn vil tilskueren neppe aktivt sammenligne to forhold opp mot hverandre med mindre filmen eksplisitt krever dette, men det finnes en annen måte å vurdere ekstern realisme på, og det er som nevnt tidligere, som et narrativt virkemiddel. Som jeg poengterte i kapittel to, så kan man gjennom en rekke forskjellige visuelle teknikker fremskape engasjement og emosjonalitet hos tilskueren. I dette avsnittet ble det lagt særlig pekt på viktigheten ved kroppsspråk og mimikk, og da særlig også på ansiktets kvaliteter. Hovedargumentet for at emosjonalitet skapes på denne måten er fordi den gir tilskueren et referansepunkt den er godt kjent med, og som den også aktivt har jobbet med å fortolke hele livet. Ekstern realisme vil i denne sammenhengen også skape en referanse hos tilskueren, og med dette noe mildere synet kan man med Chewbacca-eksempelet kunne påstå at tilskueren vil fortsette interaksjonen med filmen nettopp fordi karakteren innehar visse gjenkjennelige menneskelige kvaliteter. Dette konseptet kan dermed også overføres til begivenheter og lokasjoner, og som i eksempelet med *Drive* vil de som faktisk kjenner seg igjen byen Los Angeles kunne 'føle på kroppen' hvordan det er å bevege seg rundt i et kjent miljø.

Et annet spørsmål som den den eksterne realismen drar med seg er selve bruken av lyd. Realistisk sett vil enhver situasjon i det virkelige liv inneholde en eller annen form for lyd, men lyder opererer som kjent under andre prinsipper innenfor filmen. Lyder benyttes her i størst grad for å skape en stemning i det narrative, og belager seg derfor ikke på å fremstå som eksternt realistiske, noe som innebærer at den narrative realismen belyses i størst grad. Men hvordan forholder så lyd og bilde seg til hverandre om de befinner seg på motsatt spektre av realisme? Film vil gi en viss mening uten lyd, mens det motsatte sjeldent vil være tilfelle. Slik samfunnet er konstruert, vil alltid synet dominere vår persepsjon av virkelighet. Men i en virkelig situasjon vil man også benytte seg av hørselen for å konstruere visse fakta om omgivelsene, og lyder er dermed en nødvendig del av av både den daglige og filmens sensoriske opplevelse, da den har evnen til å bringe sansene til et høyere plan enn det det visuelle alene kan tilby. Uten lyder stirrer vi kort og godt på et rektangel med projiserte bilder, mens vi med lyd involverer oss i en bredere sensorisk begivenhet. Lyder har således mye å si for vår spatiale og temporale tolkningsevne, og tar man bort visse ekspressive elementer som øret alene kan prosessere, så tar man også bort noe fra opplevelsen av en troverdig fortelling.

Hvorvidt man som tilskuer i det hele tatt engasjerer seg, og således lar seg påvirke emosjonelt, avhenger derfor i stor grad av den logiske strukturering av det fiktive universet, og denne blir igjen dannet på bakgrunn av vår tolkning av hvordan samfunnet er satt sammen.

Samhandlingen mellom de auditive og visuelle virkemidler spiller dermed en sentral rolle i denne forståelsen, da det er disse som i størst grad benyttes til å tolke den verden som omgir oss. Drømmen om de levende bilder har dermed alltid vært higen etter en plattform for å formidle historier på en overbevisende og troverdig måte. Med det grunnlaget som er dannet så langt, har man dermed ingen problemer med å prosessere fremmede eller antropomorfe skikkelser som ikke nødvendigvis har noen rot i virkeligheten. Om det samme fiktive universet derimot hadde vært fylt med interne ulogiske brister, eller for eksempel karakterer uten gjenkjennelige kroppsspråk og mimikk, så hadde vi på den annen side reagert totalt forskjellig, og muligens ikke i det hele tatt. Så selv om man ikke nødvendigvis behersker språkene som forekommer i visse filmer, så klarer man allikevel å forholde seg til det som utspiller seg foran vårt sanseapparat, rett og slett fordi emosjonalitet er bygget på en universell modell for fortolkning.

## **Kapittel 5.1: Konklusjon**

Som et punktum for denne besvarelsen, vil jeg her avslutte med å skissere opp min egen modell for hvordan jeg mener emosjonelt engasjement forekommer i møte med fiksjonsfilm. Jeg innledet denne besvarelsen med å ta utgangspunktet i at de emosjoner man opplever på vegne av film er det samme emosjoner man kan oppleve i det dagligdagse, og dette standpunktet har i mine øyne ikke svekket seg i løpet av besvarelsen. Som jeg samtidig også har poengtert så danner de tre punktene i det fiksjonelle paradokset en samlet ulogisk læresetning, og det virker påtagende som om det er hypotesen om at vi kun kan bry oss om faktisk eksisterende forhold og karakterer som skaper dette. Dette vil jeg med min modell argumentere for at ikke nødvendigvis er tilfelle.

På det overordnede plan i denne modellen finner vi tilskueren på den ene siden, og det samlede uttrykket som filmen utgjør på den andre siden. I denne modellen forutsetter det igjen at tilskueren er av en deltagende og aktiv art, mens filmen på sin side igjen kan deles inn i tre ledd. Som jeg har nevnt tidligere så består filmen av tre konkrete ledd: *teksten*, det *visuelle* og det *auditive*. La oss dermed se litt nærmere på hva disse punktene innebærer, og hvordan de påvirker hverandre. Teksten er i denne sammenhengen forstått som det skriftlige materiale

som ligger til grunne for handlings forløp, og den vil således ta presedens over de andre leddene i et innbyrdes hierarki. Årsaken til dette er at det er teksten sitt overordnede ansvar å veilede hva som til enhver tid forekommer på skjermen. Om noe da skulle forekomme som ikke er berettiget i teksten, så vil dette av tilskueren oppfattes som en feilaktighet i det fiktive universet, og således skape en midlertidig splintring i den mentale modellen. For at en tekst skal kunne lykkes i å skape en sammenkobling med tilskueren krever den dermed at alle tre punktene i *den narrative realismen* er på plass. Om noen av disse punktene frafaller, eventuelt ikke er tilstedeværende, så vil tilskueren anse filmen som mindre vellykket. Resultatet av dette kan dermed føre til at man trekker seg lengre unna dens handling, og om denne frekvensen opprettholdes, i verste fall føre til at tilskueren mister interessen helt.

Det visuelle er i denne sammenhengen et narrativt virkemiddel for å underbygge tekstens kredibilitet, og er samtidig sidestilt med det auditive. Som jeg ønsket å belyse i kapittel to, så forekommer emosjonalitet i møte med det visuelle aspektet ved film på flere forskjellige teoretiske grunnlag, og gjennom flere filmtekniske virkemidler. Det essensielle ved disse teoriene er likevel distinksjonen mellom en sentral forestillingsevne, som vil skape empatiske bånd gjennom identifikasjon, og asentral forestilling som på sin side vil skape sympatiske bånd med karakter. Måten vi konseptualiserer mennesker gjennom vår egen forestilling blir dermed en sentral rolle i hvordan vi engasjerer oss emosjonelt i film, og som Bruun Vaage poengterer så er empatiske båndet altså viktig for “vellykket fiksjonell innlevelse, enten fordi det bidrar til å forstå karakteren, eller fordi det gir tilskueren den forventede emosjonelle responsen som er en del av attraksjonen ved å engasjere seg i filmen” (Bruun Vaage 2007: 10). Det visuelle avhenger derfor i en stor grad av referanser til en *ekstern realisme*, og der er av den grunn av også dette konseptet passer inn i et fiksjonelt rammeverk. Alle teknikker som faller inn under visuelle teknikker vil også sammenføres under dette punktet, og dette punktet inkorporerer dermed i teorien alle punkter i filmen som er synlig.

Det siste leddet under filmen er det auditive. Som jeg belyste i kapittel tre utgjør også bruken av lyd en rekke narrative funksjoner, men i en hierarkisk struktur vil denne også alltid være et virkemiddel for å bygge opp under teksten, og ofte vil den også legges under det visuelle. Dette vil dog ikke alltid være tilfelle, så både det auditive og visuelle vil ha vekselvis fremtredende roller for å illustrere det som til enhver tid forekommer på skjermen. Utnyttelsen av lyd gjør seg som kjent meget godt egnet i forankringen av temporale og spatiale rom, men i en film vil dens fremtredende rolle ofte være å skape stemning i uttrykket.

Musikk spiller av den grunn en viktig rolle i tolkningen av emosjonalitet på grunn av dens ekspressive kvaliteter. Musikk er tilsynelatende det virkemiddelet som skaper sterkest emosjonelle bånd, og dette gjør den nettopp fordi den både har muligheten til å tillegges en spesifikk natur – slik som et stykke med rolig tempo for eksempel vil skape assosiasjoner til avslappethet, mens hurtige gitarriff på motsatt side vil skape intensitet – og samtidig også kan gjøres så abstrakt at det er åpent for tolkning på tilskuerens vegne. Videre kan, som Holman også poengterte, lyder benyttes til å fortelle handlingen direkte eller indirekte. Der lyder inntar en fremtredende rolle vil den derfor være av en *ekstern realistisk* karakter, slik som det visuelle, mens der den benyttes til å geleide det visuelle kun trenger å *gjengi* forholdet, og dermed er av en *narrativ realistisk* art. Alle teknikker som faller inn under det auditive vil også her sammenføres under dette punktet, og dette punktet inkorporerer dermed i teorien alle elementer i filmen som er hørbare, slik som for eksempel musikk, lydeffekter, MSI og lignende.

Poenget med denne modellen er at tilskueren vil la seg engasjere, og således påvirkes emosjonelt, så lenge alle disse faktorene under filmens parametre sammenfaller og samhandler på en naturlig måte. Dette vil igjen danne en overbyggende strukturell fortelling med en gjennomgående intern logikk, og det filmen som en helhet dermed representerer er det jeg vil argumentere for kan kalles en *filmatisk realisme* innenfor det fiksjonelles rammer. I mine øyne er derfor ikke realisme som et konsept et problem for emosjonelt engasjement, den er snarere en forutsetning for at det i det hele tatt inntreffer.

## **Kapittel 5.2: I wanna drive you through the night**

La oss dermed ta et nytt gjensyn med *Drive*, og denne gangen benytte oss av den nye modellen jeg skisserte ovenfor som tolkningsgrunnlag. Winding Refn har selv uttalt at han ville “play with the classic notion of a fairy tale. Driver protects purity, and yet he can slay evil in the most vicious ways possible”.

*Drive* illustrerer i mine øyne antagelsen jeg har listet opp ovenfor som kriterium for emosjonelt engasjement. Selv handlingen ligger til grunne for hvordan vi oppfatter filmen, og hvorvidt vi lar oss bevege av det narrative avhenger så av samhandlingen mellom det auditive og visuelle. Filmens emosjonelle repertoar skapes dermed gjennom en veksling av visuelle og auditive virkemidler, og disse utgjør igjen fortellingens helhetlige inntrykk og uttrykk. Selv om *Drive* i større grader belyser emosjonalitet gjennom bruken av lyd og musikk, så kan man

også oppnå denne effekten gjennom dialog og andre visuelle markører. Som jeg har ønsket å poengtere så påvirkes emosjoner av film, og ut ifra de kriterier jeg har skissert, er det legitimt å påstå at disse emosjonene er genuine. Vi bryr oss om fiksjonelle karakterer og begivenheter på tross av det faktum at vi vet at de nettopp er fiktive, og dette forekommer igjen på grunn av kriteriene jeg la til grunne for den filmatiske realismen innenfor fiksjon.

Gjennom analysen ønsket jeg samtidig å fremheve at man gjennom en hermeneutisk tilnærming til teksten kan skaffe seg en bredere forståelse av det samlede uttrykket. Denne tankegangen assisteres av de filmtekniske virkemidlene på både visuelt og auditivt nivå, og man skaper ut fra disse elementene en samlet mental modell som utgjør rammeverket for tolkning. Det er nettopp den aktive bearbeidelsen av informasjonen man får tildelt som gjør at man her kan diskutere bruken av vold som akseptabelt fordi det er innenfor konturene av en eventyrfremstilling. Som Tan også understreker, “from the perspective of the viewer, it could be said that what all natural viewers of the traditional feature film have in common is their desire to experience emotion as intensely and as abundantly as possible, within the safe margins of guided fantasy” (Tan 1996: 39).

I mine øyne sammenfaller derfor den tolkningen jeg la til grunne i kapittel fire overens med at det foreligger en sentral forståelse av hvordan man skal tolke verket. I en film som dette blir det derfor høyst nødvendig å se begivenhetene som utspiller seg på skjermen – og da særlig de som berører estetikken rundt vold – i lys av verkets symbolske grunnstruktur. Volden i denne filmen blir dermed ikke et problem i lys av at den sammenfaller med Tans konsept om en guidet fantasi. Uavhengig av dette vil man nok finne andre igjen som vil påpeke at den tidvis overdrevne grafiske fremstillingen av vold gjorde filmen så uappetittlig at de mistet interessen for videre engasjement. Likeledes vil man sikkert finne andre igjen som hadde forventet mer action av en film med navnet *Drive*, og således oppleve skuffelse over dens nedtoning av dette elementet.

Men selv i en såpass metafor- og symbolrik verden som det *Drive* representer, så er det uansett ikke levnet noe tvil om at man føler *noe* etter å ha sett denne filmen. Det er nettopp denne innfallsvinkelen jeg har ønsket å angripe gjennom besvarelsen, og da understreke med analysen. *Drive* kan på mange måter derfor sammenlignes med et komplisert puslespill med mange små biter. Med alle brikkene på plass vil man få en helhetlig oversikt av bildet, og man kan på denne måten sies å inneha en høy grad av engasjement. Skulle man derimot mangle nok brikker mister man derimot noe av helheten, mens man med for få brikker på plass vil

miste essensen av hva brikkene prøver å formidle. Denne metaforen lar seg lett overføre til andre fiksjonsfilmer og, og emosjonelt engasjement kan dermed sies å inneha flere nivåer av deltagelse, hvor en høyere delaktighet vil innebære større emosjonell avkastning.



## Referanser

Altman, R. (1992). *Sound Theory – Sound Practice*. UK: Routledge, Chapman & Hall, Incorporated.

Anderson, Joseph D. & Anderson, Barbara Fisher (2007). *Narration and spectatorship in moving images*. Newcastle: Cambridge Scholars Publ.

Bazin, André & Gray, Hugh (2005). *What is cinema?* Berkeley: University of California Press.

Beaumont, Matthew (2007). *Adventures in realism*. Malden: Mass.: Blackwell.

Bordwell, David & Thompson, Kristin (2008). *Film art: an introduction*. Boston: McGraw Hill.

Brentano, Franz, Kraus, Oskar, & McAlister, Linda L. (1995). *Psychology from an empirical standpoint*. London: Routledge.

Busselle, Rick & Bilandzic, Helena (2008). “Fictionality and perceived realism in experiencing stories: A model of narrative comprehension and engagement”, *Communication Theory*, 18 (2), 255-280.

Chion, Michel. (1994). *Audio-vision: sound on screen*. New York: Columbia University Press.

Chion, Michel & Brewster, Ben (1991). “Quiet Revolution... And Rigid Stagnation”, *October*, 58, 69-80

Currie, Gregory (1990). *The nature of fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.

Currie, Gregory (1995). *Image and mind: film, philosophy and cognitive science*. Cambridge: Cambridge University Press.

de Waal, F.B.M. (2009). *Good Natured: The Origins of Right and Wrong in Humans and Other Animals*. New York: Harvard University Press.

Dowling, W Jay & Harwood, Dane L (1986). *Music cognition*. New York: Academic Press.

- Elsaesser, Thomas (2011). "Mellom abstraksjon og stofflighet: Lyd, kropp og stemme", *Z Filmtidsskrift* 1/2011, 57-72
- Gendler, Tamar Szabó & Kovakovich, Karson (2005). "Genuine rational fictional emotions". *Contemporary Debates in Aesthetics*, 241-253.
- Graesser, Arthur C, Olde, Brent, Klettke, Bianca, Green, M, Strange, J, & Brock, T (2002). "How does the mind construct and represent stories". *Narrative impact: Social and cognitive foundations*, 229-262.
- Grajeda, Tony & Beck, Jay (2008). *Lowering the boom: critical studies in film sound*. Illinois: University of Illinois Press.
- Grønmo, Sigmund (2007). *Samfunnsvitenskapelige metoder*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Holman, Tomlinson (1997). *Sound for film and television*. Boston: Focal Press.
- Iversen, Gunnar & Simonsen, Jan Ketil (2010). *Beyond the visual: sound and image in ethnographic and documentary film*. Århus: Intervention Press.
- Kalinak, Kathryn Marie (1992). *Settling the score: music and the classical Hollywood film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Langkjær, Birger (2000). *Den lyttende tilskuer: perception af lyd og musik i film*. København: Museum Tusulanums Forlag.
- Peirce, C.S. & Buchler, J (1955). *Philosophical writings of Peirce*: London: Dover Publications, Incorporated.
- Plantinga, Carl & Tan, Ed (2007). "Is an overarching theory of affect in film viewing possible?" *Journal of moving images studies*, 4, 1.
- Plantinga, Carl R. & Smith, Greg M (1999). *Passionate views: film, cognition and emotion*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Shay, D. & Duncan, J. (1993). *The making of Jurassic Park*. Toronto: Ballantine Books.

Stam, R. (2006). *Literature through film: realism, magic, and the art of adaptation*. Peking: Peking University Press.

Stephenson, Ralph & Debrix, Jean R. (1969). *The cinema as art*. Harmondsworth: Penguin.

Tan, Ed S. (1996). *Emotion and the structure of narrative film: film as an emotion machine*. Mahwah: Lawrence Erlbaum.

Thompson, Kristin & Bordwell, David (2003). *Film history: an introduction*. Boston: McGraw-Hill.

Vaage, Margrethe Bruun (2007). "Levende bilder: Hvorfor empati er viktig for vellykket innlevelse i fiksjonsfilm". *Norsk Medietidsskrift*, 14(1), 27-48.

Vaage, Margrethe Bruun (2008). *Seeing is feeling: the function of empathy for the spectator of fiction film*. Oslo: Det humanistiske fakultet, Universitetet i Oslo.

Walton, Kendall L. (1990). *Mimesis as make-believe: on the foundations of the representational arts*. Cambridge: Harvard University Press.

Weis, Elisabeth & Belton, John (1985). *Film sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press.

Worth, Sarah E (2004). "Fictional spaces". *Paper presented at the The Philosophical Forum*.

Aaron Hillis (2011) "Drive': The Secrets to an Awesome Soundtrack"  
Spin Magazine, 16. september  
<<http://www.spin.com/articles/drive-secrets-awesome-soundtrack/>>  
[Lesedato 14.05.2013]

Asbjørn Andersen (2011) "Creating the sound design for 'Drive'"  
Epic Sound (blogg), 20. oktober  
<<http://www.epicsound.com/2011/10/creating-the-sound-design-for-drive/>>  
[Lesedato 14.05.2013]

Catherine Shoard (2011) "Nicolas Winding Refn: 'Film-making is a fetish'"  
The Guardian, 8. september  
<<http://www.guardian.co.uk/film/2011/sep/08/nicolas-winding-refn-interview>>  
[Lesedato 14.05.2013]

Dennis Lim (2011) "Cannes Q. and A.: Driving in a Noir L.A."  
The New York Times, 22. mai  
<<http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2011/05/22/cannes-q-and-a-driving-in-a-noir-l-a/>>  
[Lesedato 14.05.2013]

Gale Cengage (2006) "Williams, John"  
eNotes, ukjent dato  
<<http://www.enotes.com/williams-john-reference/williams-john>>  
[Lesedato 14.05.2013]

Steven Zeitchik (2011) "Ryan Gosling and Nicolas Winding Refn share the ride"  
Los Angeles Times, 15.september  
<<http://articles.latimes.com/2011/sep/15/entertainment/la-ca-drive-20110911/>>  
[Lesedato 14.05.2013]