

Siri Gunnarshaug

## Filmens fremstilling av autisme

En masteroppgave om autistiske karakterer i to forskjellige filmer

Juni 2020







# Filmens fremstilling av autisme

En masteroppgave om autistiske karakterer i to forskjellige filmer

**Siri Gunnarshaug**

Film- og Videoproduksjon  
Innlevert: Juni 2020  
Hovedveileder: Eva Bakøy

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Institutt for kunst - og medievitenskap



## Sammendrag / Aspects

Denne masteroppgaven undersøker hvordan autismediagnosen blir konstruert og fortalt i en begrenset tidsramme igjennom samtidstekster. De valgte tekstene for analysene er spillefilmene *The Imitation Game* (Tyldum, 2014) og *Rain Man* (Levinson, 1988), som begge tilsynelatende omhandler karakterer på det autistiske spekteret. Ved å anvende disse tekstene, er målet med oppgaven å se hvordan tekstene inviterer tilskueren til å forstå diagnosen, og hvordan tekstene konstruerer karakterenes atferd med stereotypiske karakteristikk fra diagnosen.

For å gjøre dette, er analysen hovedsakelig basert på autismespekteret og dets forskjellige trekk av forfatterne Øzerk & Øzerk og Nils Kaland. Jeg vil også anvende den sentrale sympatistrukturen presentert av Murray Smith fra feltet kognitiv filmteori, dette inkluderer å se på hvordan tekstene plasserer og konstruerer en troskap til karakteren. Jeg vil også ta med sjangerteori for å undersøke hvilke fortellertrekk som blir brukt i forestillingen om de autistiske karakterene. Etter hvert, kommer det frem i oppgaven hvordan tekstene følger den typiske Hollywood strukturen og et likt handlingsmønster via Anthony Bakers autistiske formel.

This thesis sets to investigate how the autism diagnosis is constructed and told in a limited timeframe through contemporary texts. The chosen texts for the analysis are the feature films *The Imitation Game* and *Rain Man*, which both seemingly deals with characters on the autistic spectrum. Using these texts, the aim for this analysis is to see how they invite the audience to understand the diagnosis and look at how they construct the characters' behavior with stereotypical key traits from the diagnosis.

To do so, the analysis is mainly grounded on the autism spectrum and its different traits by the authors Øzerk & Øzerk and Nils Kaland. I will also apply the central sympathy structure presented by Murray Smith, from the field of cognitive film theory, which includes looking at how the texts places and construct an allegiance to the character. I will also include genre theory in order to examine which storytelling traits that is being used in the notion of the autistic characters. Gradually, the thesis reveals that the texts follow a typical Hollywood structure and a similar pattern of action via Anthony Bakers autistic formula.

Siden gjort blank med vilje

# Forord/takk til

Denne oppgaven er slutten på ett 2-årig masterprogram i Film- og videoproduksjon ved Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet. Jeg har vært omgitt av gode faglærere og et stabilt læringsmiljø underveis i oppgaven. Jeg vil takke Eva Bakøy som har veiledet meg gjennom hele prosessen. Hun har gitt meg gode veiledninger og ført meg mot en riktig bane. En takk går også til Lars Andreas som har hjulpet med både grammatikk og valg av problemstilling. Jeg vil også rette en takk Per-Jacob som har vært min mentale støtte i løpet av denne perioden, som og har vært så snill med å fikse dårlige formuleringer underveis i oppgaven. Til sist men ikke minst en stor takk til familien min som er min største heilagjeng!

Siden gjort blank med vilje



# Innholdsfortegnelse

|  |           |
|--|-----------|
| <b>KAPITTEL 1. INNLEDNING</b>  | <b>1</b>  |
| 1.1 Motivasjon   | 1         |
| 1.2 Problemstilling  | 1         |
| 1.3 Filmvalget   | 2         |
| 1.4 Disposisjon av oppgaven  | 3         |
| 1.5 Forkortninger og begrepsavklaringer                                | 4         |
| <b>KAPITTEL 2. TEORI OG METODE</b>                                     | <b>5</b>  |
| 2.1 Autismeforstyrrelsen   | 6         |
| 2.1.1 Asperger-syndrom   | 8         |
| 2.1.2 Det autistiske spekteret og diagnostisering                      | 9         |
| 2.2 Myter og stereotyper innenfor autisme og film                      | 13        |
| 2.3 Karakterer i fiksjonsverden  | 16        |
| 2.3.1 Identifikasjon og Smiths sympatistruktur                         | 17        |
| 2.4 Metode   | 18        |
| <b>KAPITTEL 3. ANALYSE AV <i>THE IMITATION GAME</i></b>                | <b>21</b> |
| 3.1 Handlingsresym   | 21        |
| 3.2 Anormalitet blir sentrert  | 22        |
| 3.3 Den flerdimensjonale karakteren Alan Turing                        | 24        |
| 3.3.1 Sosial gjensidighet og samspill                                  | 25        |
| 3.3.2 Spr k og kommunikasjon   | 27        |
| 3.3.3 Atferd, ritualer og interesser                                   | 30        |
| 3.4 Filmuniversets perspektiv p  Alan Turing                           | 32        |
| 3.5 Konklusjon   | 35        |
| <b>KAPITTEL 4. ANALYSE AV <i>RAIN MAN</i></b>                          | <b>37</b> |
| 4.1 Handlingsresym   | 37        |
| 4.2 To sentrale karakterer   | 38        |
| 4.3 Raymond Babbit i lys av sympatistrukturen                          | 38        |
| 4.4 Raymond Babbit og autisme-spekter-forstyrrelse                     | 41        |
| 4.4.1 Sosialt samspill og gjensidighet                                 | 41        |
| 4.4.2 Spr k og kommunikasjon   | 42        |
| 4.4.3 Atferd, ritualer og interesse                                    | 44        |
| 4.5 De andre karakterenes holdninger og forståelse for Raymond Babbitt | 46        |
| 4.6 Konklusjon   | 47        |
| <b>KAPITTEL 5. FORMELBASERT FILM OG INFORMASJONSTILORDNING</b>         | <b>49</b> |
| 5.1 Hollywood-filmers syklus og den autistiske formelen                | 49        |
| 5.2 Filmenes helhetlige informasjonstilordning om diagnosen autisme    | 53        |
| 5.2.1 Informasjon og narrasjon   | 54        |
| 5.2.2 Filmenes bruk av stereotypi                                      | 54        |
| <b>KAPITTEL 6. AVSLUTNING OG OPPSUMMERING</b>                          | <b>57</b> |
| <b>BIBLIOGRAFI</b>   | <b>61</b> |
| B ker og Kapitler  | 61        |
| Artikler, PDF og DOI   | 63        |
| Audiovisuelle kilder   | 64        |
| Andre kilder   | 65        |
| <b>VEDLEGG</b>   |           |

**Totalt antall ord: 23557**

# Kapittel 1. Innledning

## 1.1 Motivasjon

Autisme på film har lenge vært et interessefelt for meg. Fascinasjonen vokste da jeg for første gang så *Mercury Rising* (Becker, 1998) tilfeldig på lineær TV. Fremstillingen av en karakter med autisme frembrakte nysgjerrighet hos meg som tilskuer. Hvor gjennomgripende er denne diagnosen? Hvorfor oppfører de seg slik? Jeg oppsøkte dermed flere spillefilmer som baserte seg på denne diagnosen, for å lære mer siden jeg ikke hadde noen nære relasjoner til det fra før. Min oppfatning og kunnskap om diagnosen ble dermed konstruert gjennom film og fiksjon. Jeg opplevde at autisme ble utgitt med de samme trekkene og problemstillingene i filmene selv om jeg skjønnte at de kunne være forskjellige. I tillegg merket jeg at formatet skilte karakterene mellom normal og ikke-normal i de forskjellige filmuniversene, hvor de autistiske karakterene i tillegg ble fremstilt som enten *begavet* eller *ufør*. Å danne seg en oppfattelse av en diagnose hovedsakelig gjennom en plattform som spiller seg ut på 90 minutter, gir ikke nok grunnlag til å forstå diagnosen fullt ut. Jeg har selv misforstått diagnosen etter å ha sett den blitt fremstilt på film, og har i senere tid forstått at alle autister er unike. En autist tenker kanskje på en annen måte enn hva en ikke-autistisk person gjør. De har gjerne problemer med å forstå seg på sosiale normer, har repeterende atferdsmønster eller får en sterk fascinasjon av enkelte ting. Det at vi lærer masse fra film blir ofte undervurdert eller lite reflektert i etterkant, spesielt om hvordan filmverdenen ofte tar for seg populære fortellinger og fremtoninger. Media kan lett ty til stereotypier fra overrepresenterte projiseringer av enkelte karaktertrekk, og dermed ofte bli omformet til definerte sosiale roller eller stigmatisering. Dette kan skape en uheldig situasjon for virkelige autister, fordi folk gjerne har basert seg på film eller media sin representasjon av diagnosen. Autisme har også i det siste blitt stadig mer populært å fremstille gjennom fiksjon, som har bidratt til min fascinasjon om å gå dypere inn på temaet.

## 1.2 Problemstilling

I denne avhandlingen vil jeg foreta en studie av to autismefremstillinger i spillefilmformatet. Jeg tar utgangspunkt i to utvalgte filmer fra forskjellige tiår; *Rain Man* (Levinson, 1988) og *The Imitation Game* (Tyldum, 2014). Ved å gå dypere inn i de respektive filmene, vil jeg prøve å finne hva som kjennetegner den autistiske karakteren i en filmatisk verden. Ved å gjøre dette vil jeg se på hvordan de autistiske karakterene fremstilles og oppfattes i filmuniverset. Dette innebærer at jeg vil se nærmere på hvordan karakteren blir formet ved hjelp av filmens

audiovisuelle teknikker. Dette kan være gjennom klipp, lyd, dialog og kameravinklinger. Med tanke på at spillefilmens tidsramme er såpass trang, vil jeg i tillegg se på hvilke inntrykk tilskueren kan få gjennom en filmatisk fremstilling av denne type diagnose. Inntrykket tilskuerne får kan dermed bli dannet til en felles forståelse, noe som er både godt og vondt. Jeg vil med dette forsøke å danne et bilde ut fra ideen om en tilstedeværelse av autismediagnosen i filmene, og hvilken informasjon tilskueren får fra dette. Min problemstilling er med andre ord:

*Hvordan skaper The Imitation Game og Rain Man en oppfatning av autisme gjennom narrasjon og audiovisuelle virkemidler?*

### **1.3 Filmvalget**

Det finnes mange filmer som representerer karakterer med autisme. Disse type karakterer har hatt stor fremvekst i filmatisk kultur de siste 40 årene. Utbredelsen av slike karakterer fant særlig sted på 80- og 90-tallet (Baker, 2008:229; Murray, 2008b:245), men også like populært nå i nyere tid. Autismen i filmverdenen blomstret veldig i disse tidsepokene, muligens fordi tilskuerne følte de fikk mer innsikt i diagnosen. Tilskuerne fikk nå en enklere tilgang til informasjon om diagnosen takket være filmformatet.

Den empiriske delen av oppgaven er dermed viet til næranalyser de filmene som jeg nevnte tidligere: *Rain Man* og *The Imitation Game*. Hver av filmene er styrt av rollefigurer som jeg vil si er tilknyttet til autismespekteret eller blir fremstilt med kjente autistiske kjennetegn. Utgangspunktet for valgene er hovedsakelig ut ifra hvordan filmene har tatt verden med storm og vekket stor interesse for skildringen av autisme. Utvalget kan brukes som eksempel for hvordan vår oppfatning av typiske kjennetegn av autisme har blitt formet, både i film så vel som i hverdagen.

*Rain Man*, regissert av Barry Levinson, går for å være den mest kjente filmen som synliggjør autisme (Murray, 2008b). Hittil har filmen tjent inn totalt 3,6 milliarder norske kroner på verdensbasis (Box Office Mojo, u. å). Filmen fikk totalt fire Oscar-priser i 1989; beste film, beste mannlige hovedrolle, regi og manus (Oscars, 2020). Det er åpenbart at valget faller på denne filmen på grunn av hvor anerkjent filmen er for sin portrettering av autisme. Valget for den andre filmen i denne avhandlingen, er filmteksten *The Imitation Game*. Denne filmen ble laget 26 år etter *Rain Man*, og kan være et interessant tilskudd i oppgaven med å se på både audiovisuelle teknikker og narratologi som har endret seg i løpet av to tiår. Men i hovedsak vil

jeg prøve å illustrere noe av bredden i autismespekteret, ved å stille filmene opp mot hverandre.

*The Imitation Game*, regissert av Morten Tyldum, var den filmen som inspirerte meg til å skrive denne oppgaven. Filmen utpreget seg ved å fokusere på en anormal frontfigur og hadde en annen tilnærming av skildringen enn hva *Rain Man* hadde. *The Imitation Game* fikk totalt åtte nominasjoner i forbindelse med den 87.ende *Academy Awards* (også kjent som *The Oscars*), hvor filmen ble prisert for beste manus. I forbindelse med dette skrev The Washington Post at Tyldums film også fortjente å vinne Best Picture på grunn av den mektige og følelsesladde profileringen av den virkelige Alan Turing (O'Sullivan, 2015). Det kan hevdes at filmen i hovedsak var nominert på grunn av dens evne til å få det dagsaktuelle temaet, homofiles rettigheter, på lerret. På tross av at dette kan være en av faktorene for filmens popularitet, vil jeg også hevde at fremstillingen av protagonisten som tilsynelatende autist også spiller en rolle.

## 1.4 Disposisjon av oppgaven

Oppsettet i denne avhandlingen bygges opp med fire deler som skal danne et klart bilde over problemstillingen. Kapittelinnndelingen vil dermed se slik ut:

**Kapittel 2.** I dette kapittelet redegjør jeg for mitt valg av nødvendig teori, hvor jeg legger frem hva autisme er og hvilke myter som er tilknyttet diagnosen. Dette blir presentert med sentrale teoretikere innenfor dette feltet. I tillegg tar jeg for meg hva en fiktiv karakter er og hvordan vi gjenkjenner en karakter og får sympati for den gjennom det teoretiske perspektivet til Murray Smith fra boken *Engaging Character* (1995). Senere i kapittelet vil jeg presentere den metodiske vinklingen for oppgaven og hvordan næranalysene skal bli gjennomført.

**Kapittel 3 og 4** er oppgavens hovedkapitler. Her tar jeg for meg de utvalgte filmene, *Rain Man* og *The Imitation Game*, i hver sin næranalyse og studerer dem i lys av den presenterte teorien og metoden fra kapittel 2. Begge kapitlene har lik form og oppbygging, og kartlegger de narrative hjelpemidlene, hvor jeg ser på blant annet hvordan den autistiske karakteren blir konstruert gjennom sympatistrukturen. Dette blir også som blir flettet sammen med de tre utviklingsområdene for autisme.

**Kapittel 5** er oppgavens diskusjonskapittel. Etter analysene skal jeg sammenligne og drøfte de utvalgte filmene, ved å anvende sjangerteori. Her vil jeg diskutere hvordan Hollywood har

opprettet en syklus av ettertraktet handlingsmønster. I denne sammenheng vil jeg anvende Anthony D. Baker som skriver om den autistiske formel i sitt delkapittel i *Representation and Autism* (2008). Denne formelen beskriver hvordan Hollywood har skapt en repeterende dramaturgi om autistiske karakterer.

**Kapittel 6** - Her finner vi oppgavens konklusjon. Alle kapitlene blir nøstet sammen med en avslutning om hva som er oppgavens viktigste funn.

## 1.5 Forkortninger og begrepsavklaringer

### *ASF & Spekter*

Forkortelsen som jeg vil benytte meg mest av i oppgaven, både i teorien, analysene og drøftingen er *ASF*. Forkortelsen står for autisme-spekter-forstyrrelse, som er en fellesbetegnelse som skyldes kognitiv funksjonssvikt i hjernen (Øzerk & Øzerk, 2014:24). Begrepet blir utredet dypere i teorikapittelet som det formelle begrepet for den overordnede forstyrrelsen autister blir evaluert i forhold til, hvor jeg skal forklare diagnosens særtrekk i større grad. I forbindelse med *ASF*, vil jeg også bruke begrepet *spekteret* når jeg omtaler autismeforstyrrelsen generelt i analysene og drøftingen. Det vil bli diskutert om karakteren «ligger på spekteret». Dette begrepet er mer et hverdagslig og uformelt bruk av ordet *ASF*. Dermed vil både *ASF* og *spekteret* gå om hverandre i løpet av oppgaven.

### *ICD-10 & Savant syndrom*

Underveis i oppgaven vil jeg benytte meg av fagbegreper som er knyttet til autismediagnosen. Et av dem er begrepet *ICD-10* som jeg vil stundom bruke i løpet av oppgaven. Begrepet kommer fra diagnosemanualen som er standarden i Norge, og er den 10ende versjonen for manualen som står for *Internasjonal Classification of Diseases*. Manualen brukes for å utrede om en person kan diagnostiseres med autisme-spekter-forstyrrelse.

Et annen begrep som blir anvendt en del i denne oppgaven er savant syndrom. Dette er et begrep jeg vil benytte meg i analysene og drøftingen. Begrepet savant syndrom forekommer hos personer med autisme-spekter-forstyrrelse, hvor de viser til ekstraordinære frapperende egenskaper eller ferdigheter i en særinteresse eller område. Dette kan være alt fra fakta, musikk, tegning og regning. Begrepet kommer fra det franske ordet *savoir* som betyr *å vite* (Kaland, 2015:5).

## Kapittel 2. Teori og Metode

Dette kapittelet vil gi en presentasjon over nødvendig teori som oppgaven bygges på. Den første delen av kapittelet fokuserer på autismediagnosen. Her har jeg valgt å dele opp diagnosen ved å se på selve begrepet, hvilke kategorier som går under paraplybegrepet, og hvordan man utreder diagnosen. For å finne ut av dette, har jeg valgt å benytte meg primært av tekster fra Øzerk & Øzerk (2014), Kaland (1996; 2015) og Bennett, M., Webster, A., Goodall, E., & Rowland, S (2018). Disse bøkene vil være med på å definere begrepet *autisme*, og vise hvor bredt begrepet er. Jeg vil benytte meg av denne teorien i næranalysene som kommer i de neste kapitlene. Her skal jeg også vise hva som kjennetegner autisme og deres særtrekk, for å forklare de tilsynelatende autistiske protagonistene fra de utvalgte filmtekstene. Videre i dette kapittelet skal jeg sette lys på hvordan autister fort blir utsatt for stereotypier og myter i film, så vel som i hverdagen. Hvor jeg vil se på hvordan stereotypier er med på å gjengi hvilke typer mennesker dette er. Denne delen blir senere brukt i lys av diskusjonen over hvorvidt filmtekstene anvender dette. Her trekker jeg inn teoretikeren Homi Bhabha (1994) som en sentral teoretiker fra postkolonialisme-studien, og Stuart Murray fra *Representing Autism* (2008a).

Andre del av kapittelet er viet til å undersøke begrepet *karakter* og hvordan de fungerer som en funksjon i filmatiske tekster. Videre vil jeg ta for meg filmteoretikeren Murray Smith og hans *sympatistruktur*. Denne kognitive retningen beskriver hvordan ulike former for narrasjon fremmer ulike opplevelser og ideologier. Jeg vil hovedsakelig anvende denne teorien for å undersøke hvordan karakterene blir fremstilt i det filmatiske universet. Denne teoretiske retningen vil bli brukt som en del av metoden til analysene. Siden jeg anser sympatistrukturen som en sentral teori, har jeg valgt å plassere den i teoridelen kontra metodedelen.

I den siste delen av dette kapittelet vil jeg beskrive hvordan den metodiske tilnærmingen for oppgaven vil være. Her vil jeg presentere fremgangsmåten som skal bli gjort for å få svar på problemstillingen til avhandlingen. Metoden som er valgt til oppgaven er preget av de forskjellige innfallsvinklene som har blitt trukket frem innenfor teoridelen av kapittelet. Den allerede introduserte teorien blir dermed et fundament til å analysere det empiriske valget. Metoden vil til slutt danne et perspektiv for hvordan rollefigurer som synes å være på spekteret blir fremstilt i spillefilmformatet.

## 2.1 Autismeforstyrrelsen

I de formelle sammenhenger når man snakker om autisme, bruker man begrepet autisme-spekter-forstyrrelse (ASF). Autisme-spekter-forstyrrelse er en medisinsk diagnosekategori og omfatter tre forskjellige forstyrrelser: a) Autismeforstyrrelsen, b) atypisk autisme og c) Asperger-syndrom (Øzerk & Øzerk, 2014:23). I denne avhandlingen skal jeg forholde meg mest til autismeforstyrrelsen, men vil komme innom Asperger-syndromet også.

Fenomenet autisme var lite kjent fram til 1980-årene. Det var på slutten av dette tiåret autisme-spekter-forstyrrelser kom i fokus. Før diagnosen autisme, ble forstyrrelsen forklart som en mental sykdom, psykiatrisk sykdom eller forstyrrende følelsesmessige tilknytninger fra foresatte til barna. I tillegg ble ASF atskilt fra utviklingsforstyrrelses-kategorier som schizofreni og mental retardasjon (Øzerk & Øzerk. 2014:46-54). Autismeforstyrrelsen, eller autisme, er en gjennomgripende og kompleks utviklingsforstyrrelse (Martinsen & Tellevik, 2012:845). Det at syndromet blir referert som gjennomgripende, betyr at når en person blir rammet så virker dette inn på andre livsområder under dens utvikling. De kan bli preget med livsvarige svekkelser innenfor atferd, sosiale samspill, kommunikasjon og interesser (Parr & Woodbury-Smith, 2019:4; Øzerk & Øzerk. 2014:40). Forstyrrelsen utvikles vanligvis før fylte tre år (Coleman & Gilberg, 2012:18).

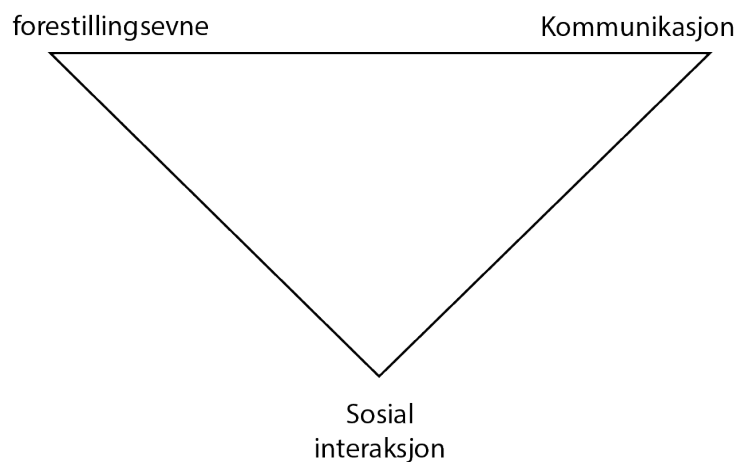
Øzerk og Øzerk nevner at autisme ble første gang identifisert av psykiateren Leo Kenner ved John Hopkins Universitet i USA i 1943, der han registrerte 11 barn med mange fellestrekk. Kenner beskrev dem som klossete og at problemene var registrert før fylte to år. Han var den første som knyttet symptomene til begrepet autisme og mente at barna var innesluttete. Kenner karakteriserte diagnosen som barneautisme (eller nå kjent som Kenners syndrom) dersom de hadde fellestrekk som: memorering og gjenkalling av, manglende språk og ekkolali<sup>1</sup>, repetitiv atferd og vansker med sosialt samspill i de første leveårene (2014:24-25). Bennett forteller at andre merkelige indiser på at et barn er autistisk, er ikke-gjengjeldende følelser som øyekontakt mellom mor og barn (2018:133).

Slik som alle andre diagnoser, har ASF ulik alvorlighetsgrad og nyanser. De som havner innenfor ASF har ofte de samme utfordringer, men de kan også være forskjellig fra person til person (Coleman et al, 2012:18). Det kan dog virke som at diagnosen er mer utbredt blant barn enn voksne, med tanke på at den først ble anerkjent som en barndomsforstyrrelse. Likevel kan barn med autisme vokse opp, og fremdeles ha diagnosen (Kaland, 1996:29; Murray, 2008a:139). Kaland forklarer at trekkene for autisme kan fremtre forskjellig på ulike

---

<sup>1</sup> Automatisk gjentakelse av ord og setninger

alderstrinn, og med ulike funksjonsnivåer. Han forteller at autisme i enkelte sosiale situasjoner: «Autistisk atferd, [...], kan registres med det blotte øye. Barn med autisme kan oppføre seg på de merkeligste måter» (1996:15). Personer med ASF kan gjerne ignorere folks forsøk på å involvere de i sosiale aktiviteter og mangler evnen til å forstå andres perspektiv (Kaland, 1996). Kaland forteller videre at syndromet grupperer seg og kan danne en triade av kjernetrekkene for diagnosen, hvor problemene relaterer til hverandre. Denne modellen er imidlertid en fellesnevner for alle individer som er diagnostisert med autisme- eller Asperger-syndrom, hvor trekkene er a) svekket forestillingsevne med stereotypisk atferd, b) svekket evne til å etablere sosiale relasjoner og c) svekket evne til å forstå og ta del i verbal og ikke-verbal kommunikasjon (1996:18-19).



Figur 1: hentet fra Kaland, 1996:19.

Når det kommer til voksne autister blir de ofte skildret mellom tre hovedgrupper som Lorna Wing har skissert (Coleman et al, 2012:29-30):

- **Den reserverte:**

Autistiske personer som representerer Kanner sin beskrivelse best. Disse autistiske personene foretrekker å være alene, og trekker seg bort fra sosial kontakt. De deltar ikke i sosiale handlinger uten å nesten bli tvunget til det. Lite språk og håndterer sitt liv med sine egne autistiske rutiner. De kan bli aggressive (mot andre eller seg selv) dersom de blir forstyrret fra rutinen.

- **Den passive**

Autister som klarer å imøtekomme fremmede og kjente på en mer normal måte, men har dog lite respons. Menneskene innenfor denne gruppen har større sannsynlighet for



å klare å leve et mer uavhengig liv. Likevel kan de bli svært opprørt dersom rutiner blir endret på

- **Den aktive, men merkelige**

Den mest krevende gruppen, som kan være slitsom i lengden. De har en tendens til å komme med konstante og repeterende spørsmål, være sosialt naive og utfører hyppige fysiske berøringer.

Innenfor disse gruppene er det forskjellige versjoner, da ingen er like. Noen diagnostiserte vil gjerne vise tydeligere trekk enn andre (Coleman, 2012:29).

### **2.1.1 Asperger-syndrom**

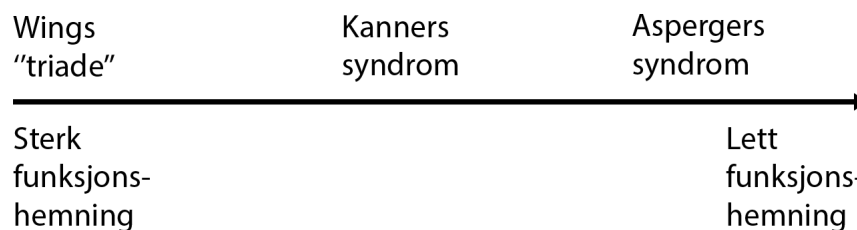
I likhet med autisme, ligger Asperger-syndrom også i diagnosekategorien for ASF. Syndromet beskriver mennesker innenfor denne diagnosekategorien som mer høytfungerende enn de med autismeforstyrrelsen. I motsetning til autisme, fremtrer de ikke med den samme forsinkelsen i språkutviklingen i de første leveårene som går igjen i Kanners kriterier. De har gjerne ikke alltid de samme forsinkelsene i språkutviklingen som autister, men til tross for dette kan personer med Asperger-syndrom ha vansker med kommunikasjon. Den østerrikske psykiateren Hans Asperger var positiv til at bakgrunnen for autisme var av biologiske og miljømessige årsaker, og at det var ulik grad av autisme hos barn. (Malt, 2018; Kaland, 1996:36; Øzerk & Øzerk, 2014).

Kaland forteller at det typiske med Asperger-syndromet er utviklingen av særlig interesse og kunnskaper for et meget avgrenset område. Slike interesser kan vare i perioder som uker, måneder og opp til flere år. Det kan være relatert til musikk, geografi, historie, tabeller og så videre. De blir fastlåst og kan utelukke andre aktiviteter. Kaland fortsetter å forklare at mennesker med Asperger har særlige vansker med gjensidig sosial samhandling – som også er kjernetrekket for syndromet. De har vanskeligheter med å forstå at andre mennesker er et individ eller et «jeg», og for eksempel tanker og følelser til andre blir ikke tatt hensyn til. De tar ikke høyde for andres ønsker eller behov, noe som kan resultere i at mennesker rundt personer med Asperger kan føle seg som et objekt. I tillegg kan de med Asperger mangle sosial intuisjon, og de oppfattes ofte som påtrengende og «veslevoksne» eller naive. Et annet kjennetegn for Asperger-syndrom er sjelden øyekontakt og at de er motorisk klønete (1996:37). Mennesker med Aspergers har en tendens til å utvikle depresjon i voksen alder, og har økt fare for selvmord (Malt, 2018).

### 2.1.2 Det autistiske spekteret og diagnostisering

Hvis man ser på alle med autisme, vil vi finne et stort spekter som spenner fra universitetsutdannelse og til svært mentalt retarderte (Kaland, 1996:35; Øzerk & Øzerk, 2014). Noen trenger gjerne bistand til det som vil være et normalt gjøremål i hverdagen, blant annet personlig hygiene og matlaging. Det finnes også de som vil være i stand til å ha et liv som er uavhengig av pleiende hjelp og som klarer å stifte familie o.l. (BMJ Best Practice, 2019; Helsebiblioteket, 2019).

Det autistiske spekteret kan enkelt deles opp i tre grupper, fra sterkt funksjonshemmede til lett funksjonshemmede: Wings triade, Kanners syndrom og Asperger-syndrom. Spekteret strekker seg fra de mest fysiske og mentalt retarderte til de som har evne til sosialt samspill og er høytfungerende. Figuren nedenfor illustrerer Kaland's skala (Kaland, 1996:35):



Figur 2: hentet fra Kaland, 1996:35.

For at autisme skal bli diagnostisert, må en rekke kjennetegn være til stede. Diagnosen blir ikke avgjort gjennom en test, men ved en fullstendig vurdering av utvikling og atferd til personen. Utredningen for diagnosen skal hjelpe til å kartlegge og tilrettelegge personens livskvalitet (Helse-vest, 2009). Diagnosesystemet som for øvrig blir brukt i dag på ASF, er basert på forekomst eller fravær av atferdskriterier (Kaland, 1996:32). Det foreligger et sett standarder som går gjennom en rekke prosedyrer for utredningen innenfor autismspekteret.

Standarden som hovedsakelig blir brukt i det norske helsevesenet er manualen ICD-10 (Internasjonal Classification of Diseases, tiende versjon), som ble designet av Verdens Helseorganisasjon (Øzerk & Øzerk, 2014:40). I diagnosemanualen ligger autisme-spekterforstyrrelse kategorisert i seksjon F84: Gjennomgripende utviklingsforstyrrelser (Pervasive developmental disorders). Betegnelsen for seksjonen er et paraplybegrep for alvorlige utviklingsforstyrrelser som har følgende underkategorier (World Health Organization, 2016):

- a) Barneautisme
- b) Atypisk autisme
- c) Retts syndrom

- d) Desintegrativ forstyrrelse i barndommen
- e) Forstyrrelse med overaktivitet assosiert med mental retardasjon og bevegelsesstereotyper.
- f) Asperger-syndrom
- g) Andre gjennomgripende utviklingsforstyrrelser og gjennomgripende utviklingsforstyrrelse.

Øzerk og Øzerk har forklart at autismediagnosen klassifiserer seg under autisme-spekterforstyrrelse som en av tre forskjellige forstyrrelser ovenfor (a, b og f) (Helse-vest, 2009; Øzerk & Øzerk., 2014:15). ICD-10 brukes som et system for medisinsk kategorisering for diagnosen. For at en skal bli definert under denne manualen må det være et varig mønster av atferd som avviker fra kulturell norm, lite fleksibilitet og at det ikke skyldes stoffmisbruk eller annen organisk lidelse (Legeforeningen, 21.mars 2019). Diagnosesystemet inneholder en rekke sjekklisterpunkter av kjennetegn fra tre utviklingsområder; sosial interaksjon, språk og kommunikasjon, og stereotypiske atferd. Det må være minimum ett eller to av synlige tegn som viser seg fra disse listene av kjennetegn for at autismediagnosen skal bli definert (Martinsen et al., 2012:488). Kriteriene nedenfor er hentet fra Verdens helseorganisasjon, hvor jeg har lagt frem de som er mest relevant i henhold til de tre utviklingsområdene som karakteriserer autisme (World Health Organization, 1993):

- Avvik i gjensidig **sosial interaksjon**. Blant annet manglende utvikling av etablering av sosialt samspill og emosjonell gjensidighet.
- Avvik i **språk og kommunikasjon**. Blant annet manglende eller et adekvat språk, forsinkelse i utvikling av verbalspråk.
- Begrensede, repeterende og stereotypiske mønstre av **atferd, interesser og aktiviteter**.

Jeg vil for øvrig bruke disse områdene på karakterene innenfor metoden min. For å få en best mulig forståelse av disse begrepene, vil de bli tydeliggjort:

### **Sosial interaksjon**

Det som erkjennes som mest grunnleggende for mennesker er sosial interaksjon. Sosialt samspill handler blant annet om å omgås med andre, forstå personers følelser og å delta i gjensidig sosial kontekst. Typiske sosiale ferdigheter kan være svekket hos dem som er

diagnostisert. Personer med ASF har spesielt vansker med initiativtaking og gjensidig sosial interaksjon. Øzerk og Øzerk nevner blant annet at de diagnostiserte har svekket evne til øyekontakt og ofte unngår dette. Fravær av oppmerksomhet kan ha innvirkning på utvikling av språk og imitasjon. De kan ofte vise engstelse eller nervøsitet i sosiale interaksjoner, eller ha manglende interesse i sosiale leker, der de heller vil gjøre ting på sitt vis (2014:74-76).

Personer med autismeforstyrrelse anses å ha svekket evne i *abstrakt sosial resonnering*. Normalt er denne evnen med på å gjøre at mennesker har mulighet til å fungere og forstå det komplekse samfunnet. Det vil si at en persons overlevelse i en sosial gruppe er avhengig av perspektivtaking og empati (Øzerk & Øzerk, 2014:87). Denne evnen kommer inn i det sentrale begrepet *sinnlesning* fra den teoretiske tilnærmingen *Teori om sinnet (TOS)*<sup>2</sup>, som Simon Baron-Cohen presenterte i boken *Mindblindness: An Essay on Autism and Theory of Mind* (1995). Sinnlesning er den medfødte evne som utvikles og påvirkes gjennom kulturell sosialisering. Personer med ASF som har denne svekket evnen, har vansker med å sette seg inn i abstrakte sosiale settinger (Øzerk & Øzerk, 2014:87). Ideén om TOS, som også innehar begrepet *sinnblindhet*, handler om evnen til å forstå mentale tilstander. Baron-Cohen ser på hvordan autistiske mennesker ikke er i stand til å attribuere andre menneskers følelser og intensjoner til seg selv i sosiale situasjoner, og forklarer at autistiske personer kan ha forsinkelser eller avvik i evnen for sosial interaksjon (Duffy, & Dörner, 2011; Baron-Cohen, 1995:136). Han setter det opp med å beskrive TOS som «... *the ability to put one self into someone else's shoes, to imagine their thoughts and feelings, so as to be able to make sense of and predict their behavior*» (Baron-Cohen, 2008:57).

### **Språk og kommunikasjon**

Språkforsinkelse og språkvansker er noe som er kjent blant autister. Det kan være svekkelser innenfor ekspressive og reseptive språkferdigheter. Det vil si at de kan ha vanskeligheter med å snakke og uttrykke seg (ekspressiv) og vanskeligheter med å forstå (reseptiv). Blant annet kan de reseptive språkferdighetene være i forbindelse med pragmatiske språkvansker, det vil si å innlede og bruke språket i sosiale samtaler. Man anser at språkvansker er en svekkelse ved bruk av kommunikative ferdigheter hvor man ikke følger den forventet normen for alderen. Dette vil selvsagt variere for individ til individ (Wang, 2015). Mennesker med ASF kan blant annet oppfatte det andre personer sier bokstavelig. De kan spesielt slite med orduttrykk og idiomer,

---

<sup>2</sup> Denne norske oversettelsen av teorien *Theory of Mind* er hentet fra Øzerk & Øzerk (2014:86). Forkortelsen er min egen for forskning av forkortelsen *ToM*, som ble hentet fra artikkelen «The Pathos of 'Mindblindness' Autism, Science, and Sadness in 'Theory of Mind' Narratives» av Duffy, & Dörner., 2011.

som kan føre til vanskeligheter i det sosiale samspillet med andre. Det er i tillegg også felles for autister å ikke forstå sarkasme og ironi (Øzerk & Øzerk, 2014:69). Dette er noe media ofte spiller på, og dersom vi trekker inn populære fremstillinger innenfor det audiovisuelle TV-formatet så har vi rollefiguren Sheldon Cooper (Jim Parsons) fra situasjonskomedien *The Big Bang Theory* (2007). Denne fiktive karakteren blir utsatt for en del sarkasme fra sin romkamerat Leonard Hofstadter (Johnny Galecki), hvor Sheldon har problemer med å forstå og tar det det meste som sies bokstavelig. Språket til autister kan også være forsinket eller avvikende. For øvrig kan de ha vansker med å oppfatte ansiktuttrykk som tristhet og glede. De kan eksempelvis ikke forstå at en person er trist eller sjokkert. Dermed er det også vanskelig for dem å ta samtalepartneren deres sitt perspektiv eller forstå sosiale signaler (Øzerk & Øzerk., 2014:66-69).

### **Atferd, interesser og aktiviteter**

Autister kan være sårbare ovenfor forandring, hvor de kan respondere på uforutsigbare hendelser på de merkeligste måter. Øzerk og Øzerk forteller at atferdsrelaterte trekk kan være besettelse av tema, tanker, interesser og rutiner. De kan være tvangsmessig opptatt av en særinteresse, og finner ut maksimalt med informasjon. De finner trygghet i interessen og snakker gjerne kontinuerlig om temaet (2014:80). Om lag 10 prosent av autister utvikler snevre og forbløffende ferdigheter innenfor en særinteresse, til tross for hvor alvorlige mentale og fysiske funksjonshemminger de kan ha. I dette tilfellet blir autister omtalt med begrepet «idiot-savant» (Kaland, 2015:5). Kaland beskriver savantsyndromet som «*karakteriserer en person som viser eksepsjonelle ferdigheter på et begrenset område som eksempelvis tegning, regning, musikk, uvanlig faktahukommelse, kalenderkalkulering og evne til å gjengi musikk man nettopp har hørt*» (2015:6). De kan ha dårlige generelle ferdigheter og sliter med et selvstendig liv, til tross for fremragende ferdigheter (Kaland, 2015).

Øzerk og Øzerk forteller også om auditiv atferd som gjentakende nynning, skriking og ekkolali. Arrangering av objekter i riktig mønster kan virke som en form for tvangslidelse for utenforstående, men er mer eller mindre en form for stimuli av persepsjon for autister. De er også oppmerksomme på arrangering av omgivelsene rundt seg. Det er viktig for dem at det ikke er forandring i rutinen deres eller omplassering av objekter i rommet (2014:78).

Mennesker med ASF kan ha en lav frustrasjonsterskel, som kan resultere i fysisk aggresjon tilsvarende slåing og dytting på andre mennesker. Den fysiske aggresjonen kan også bli rettet mot seg selv, i form for selvskading. Eksempler på dette kan være å slå seg selv i hodet eller slå hodet i veggen (Øzerk & Øzerk, 2014:81). Slik atferd kan oppstå dersom de føler seg

stresset, ikke forstår eller hvis noe utløser angst. Dette blir sett på som en selvstimulerende atferd som forekommer som oftest i settinger som er ustrukturerte eller hvor det autistiske mennesket prøver å få kontroll på situasjonen. Denne typen atferd kan virke snodig, men for mennesker med ASF er dette en rasjonell måte å håndtere omstendighetene på (Øzerk & Øzerk 2014:80-82).

## 2.2 Myter og stereotyper innenfor autisme og film

*«Stereotypien er en sammensatt, ambivalent, motstridende representasjonsmåte, så engstelig som den er selvsikker, og krever ikke bare at vi utvider våre kritiske og politiske mål, men at vi endrer analyseobjektet selv»*

(Homi Bhabha, 1994:70)

Slik beskriver den sentrale teoretikeren innenfor postkolonialisme, Homi Bhabha stereotyper, fra boken *The Location of Culture*. Vår tradisjonelle oppfatning av autister stammer fra allerede sammensatte representasjoner som stereotyper, hovedsakelig gjennom mangel og fullstendig forståelse av diagnosen. Stereotyper og myter om autismediagnosen, dannes etter en betinget fremstilling og oppfatning etter hvordan en diagnostisert person oppfører seg. Spesielt med tanke på hvordan man tror de ikke klarer å vise følelser og hvordan de oppfattes til å være superintelligente innenfor et begrenset felt (Øzerk & Øzerk, 2014:57). Slike stereotyper kan kalles et identifiseringspunkt<sup>3</sup>, altså en beskrivelse dannet av sterke kjennetrekke (Bhabha, 1994:69-70). Siden autismediagnosen har et bredt spekter med betydelige variasjoner med få identiske symptomer, viser Øzerk og Øzerk til at det likevel finnes en rekke fellestrekk. Dermed dannes det myter som prøver å speile diagnosen ut fra de sterke kjennetrekke (Øzerk & Øzerk, 2014:56; Bennett, et al 2018). Myter blir dannet på grunnlag av mangel på informasjon om personlighet, atferd og handling av en sosial gruppe. Det kan også være historier vi har blitt vist, hørt eller fortalt om, som kan gi mening og kan hjelpe med å forstå. Dette kan gi både negative eller positive innvirkninger på individer og samfunn. En enkel forklaring av en oppfattelse av en rekke mennesker over en lengre periode kan bli til en vedvarende eller utbredt tro (Bennett., et al. 2018).

Audiovisuelle tekster spiller en stor rolle for dannelsen av myter og stereotyper, også hos autismediagnosen. Bakgrunnen følges av hyppige fremstillinger i fiksjon, hvor mange

---

<sup>3</sup> En tydelig skildring som kan identifisere en sosial gruppe eller objekt. For eksempel vil et identifiseringspunkt mellom kvinner og menn være kjønnsorgan, mens for en rekke muslimske kvinner vil klesplagget hijab være det i tillegg.

filmatiske tekster gjerne baserer seg på forskjellige arketyper<sup>4</sup> og bastante karaktertrekk fra virkeligheten. Generelt gir stereotypier en bestemt oppfatning og inntrykk av en sosial gruppe, dette kan variere i forhold til hvor mye tid og oppmerksomhet en er villig til å gi (Abrams, 2012; Bennett., et al. 2018). Perry R. Hinton forklarer at stereotypier er knyttet til en persons forståelse av mennesker slik som de er. Han mener at det ikke finnes noe som er rett eller galt, men heller at vi dømmer personer basert på forskjellige kategorier og forestillinger (2000:5-6). Begrepet stereotypi kan bli sammenlignet med begrepet *fetisj* fordi den lar oss se ideologiske implikasjoner og ambisjoner mot et sett av normer som kan underholde oss (Abram, 2012; Bhabha, 1994:74-75). Utviklingen av stereotypier rundt autister dannes etter gjentagende representasjoner og lignende personer i media, hvor disse menneskene blir resirkulert, etterlignet og spekteret komprimert for å skape underholdning for tilskueren (Abram, 2012:13). Filmer baserer seg gjerne på å få høye seertall og vurderinger, og for å få det har de en tendens til å forsterke karaktertrekk som er normale til å bli mer innbydende og tiltrekkende for publikum. Dermed har flere stereotypier og myter blitt introdusert og assosiert med autisme, blant annet disse (Øzerk & Øzerk, 2014:57-58):

- Kan ikke etablere relasjoner til andre
- Viser ikke følelser
- ASF er en mental sykdom
- Har spesielle talenter eller savantsyndrom
- Aldri øyenkontakt

### **Savantsyndromet**

En kjent representasjon og myte blant autister er antagelsen på spesielle talenter (John, Knott & Harvey, 2018). Spesielle talenter eller savant er uten tvil den mest populære fremstillingen i film og gjerne den mest fascinerende myten om autister. Filmer baserer seg gjerne på at den autistiske karakteren i filmen skal levere noe ekstra til handlingen. Og gjerne da med superhukommelse eller ferdigheter som en normal person ikke har. Savante autister er ofte forbundet med å være ekstraordinære i et felt, enn hva en ikke-autist er. For eksempel blir karakterer med autisme og savantisme ofte fremstilt som matematiske genier eller meget begavet i hukommelses-ferdigheter - hvor de har muligheten til å memorere datoer til spesifikke år eller adresser, eller regne ut problematiske regnestykker. Dette kan gjøre at man automatisk

---

<sup>4</sup> En arketype defineres som noe som tilsies å være perfekt eller et typisk eksempel på en spesifikk type person eller objekt. Man anser at en arketype har alle de viktigste karakteristikkene (Collins dictionary, u.å).

forveksler «over gjennomsnittlige» ferdigheter med savante ferdigheter. Hvor man kan anta at dersom en autist er kyndig i et snevert felt så er han automatisk savant (John, et. al 2018; Murray, 2008a:65). Baker forteller at dersom man tar vekk de spesielle trekkene til en autist (savantsyndrom f.eks.), mister filmen handlingen sin og karakteren mister dens *raison d'être*<sup>5</sup> (2018:235). Når filmer baseres seg på handlinger med autister som er savant eller har unaturlige ferdigheter som en del av funksjonshemningen, mener Baker at slik egenskap er den eneste fordelen til det narrative. Videre mener Baker at dette kan føre til at autistiske personer som ikke har slike egenskaper kan føle seg verdiløse og/eller ikke aksepterte (2018:236).

### **Følelseløse og kalde**

De aspektene som er kjente for autismeforstyrrelsen i hverdagen er idéen om de svekkede evner til sosiale interaksjoner. Mennesker som virker å være tilbaketrukket eller stille, eller at individer som ikke klarer å etablere følelser til andre er en gjenganger i filmer. Når det kommer til fremstilling av autistiske rollefigurer på film, blir de som regel presentert som dette. De er ute av stand til å uttrykke følelser, demonstrere empati eller være bekymret for andres velvære (Bennett, et al. 2018:128-129). Ideen om at autistiske mennesker ikke er i stand til å forstå andre menneskers følelser og intensjoner, kommer fra teorien om autisme og sinnblindhet (Baron-Cohen, 2018:125). Uheldige stereotyper om at autistiske folk er kalde eller frekke, blir dermed dannet ut ifra denne teorien.

### **Uvanlig adferd og mental sykdom**

For dem som ikke har opplevd autisme på nært hold eller møtt mennesker med autisme kan man oppleve slike mennesker som uvanlige eller «rare». Bennett (et. al, 2018) forteller at dersom ting blir for utfordrende for autister ved nye omgivelser eller justeringer, utløser dette angst eller stress. Da kan det trigge uvanlig adferd som inkluderer rigid, rituelle eller repeterende mønstre. Spesielt manifesterer dette seg mest hos barn som fremdeles utvikler sosial kommunikasjon og mestring. Når angst eller stress utløser seg hos en autist, har mange ofte opplevd at de oppfører seg merkelig eller tror at slik adferd er et normalt kjennetegn til en autist. Dersom autister oppfører seg aggressivt eller selvskadende, kan disse oppførselene oppleves som skremmende for andre folk. For dem som ikke forstår at slik oppførsel kan være en selvstimulering mot angsten, vil dem tro at autister demonstrerer psykiske lidelser (Bennett et al., 2018:149; Øzerk & Øzerk., 2014:77). Bennett fortsetter å fortelle at myten om at autisme

---

<sup>5</sup> Fransk for «grunnen til å eksistere»



er en mental sykdom, er blitt dannet gjennom frykt. En av de største effektene av å tro at autisme er en mental lidelse er at de er farlige, ikke bare mot seg selv, men mot resten av verden. Dette fører til ekskludering for å opprettholde sikkerheten blant folk (2018:158).

### 2.3 Karakterer i fiksjonsverden

Samtidstekster er et perfekt sted hvor man kan gjengi idéer fra våre sinn. Karakterer i fiksjonsverdenen blir brukt for å skape visuelle inntrykk på hvordan samfunnet kan være og hvordan det er. I audiovisuelle representasjoner som spillefilm vil vi som publikum møte på karakterer som ofte tilskriver seg intensjoner eller moralske/umoralske handlinger i fiktive verdener. Filmforskeren Murray Smith hevder at karakteren er det viktigste elementet i en film (1995:18). Begrepet *karakter* denoterer en fiktiv versjon av det ekte mennesket (Smith, 1995:17). I boka *Engaging Characters, Fiction, Emotions and the Cinema* (1995) mener Smith at en karakter er en konstruksjon av kulturelle modeller og stereotypier tilskueren kjenner seg igjen i. Smith fortsetter å forklare at det fantasifulle engasjementet publikum får for fiktive handlinger krever et grunnleggende utgangspunkt fra sosiale interaksjoner. Ergo, når en seer ser en fiktiv handling med en karakter, bruker seeren sin egen opplevelse fra et reelt utgangspunkt til å fylle ut informasjon (1995:17) Han mener at en karakter avhenger ikke bare av generell oppfatning av det ytre mennesket, men også av hvordan man oppfatter sosiale roller og representasjon av kulturer. Smith skriver videre at dersom rollefiguren skal være troverdig, må den kunne utfylle noen punkter. Han nevner blant annet Clifton Geertz sin modell om kulturell forståelse av et individ, *person schema*, som inneholder syv punkter: menneskelig kropp, selvbevissthet, følelser, ønsker og tro, særtrekk og egenskaper, selvdrevne handlinger og selvtolkning, og evnen til å bruke, og forstå språk (1995:21).

Karakterer kan bli sett på som en funksjon i den fiktive verdenen. De blir presentert som et formål til handlingen, som gjerne bidrar til større og spesifikke fremtoninger av ideologier eller indirekte kommunikasjon til publikum (Eder, Jannidis & Schneider, 2010:45). Karakterer i audiovisuelle tekster har dermed makt til å sitte igjen i mottakerens sinn og kan påvirke seeren. Rollefigurenes funksjon kan skape forskjellige effekter, blant annet diskusjon, imitasjon, spredning av meninger, forundring og forhindring. Dette kan igjen kan utvikles til andre effekter som følelser, atferd, lærdom eller konstruksjon av sosiale stereotypier (Eder et al., 2010:55-57).

### 2.3.1 Identifikasjon og Smiths sympatistruktur

Karakterer i audiovisuelle tekster bidrar med å invitere tilskueren inn i den fiktive verden. Ofte kan man føle at man kan identifisere seg med filmens protagonist eller en annen rollefigur i den narrative handlingen. Torben Grodal forteller at forholdet som oppstår mellom mottaker og den fiktive rollefiguren blir gjerne referert som et identifikasjonforhold (2007:88) Det finnes ulike aspekter å identifisere seg med i en fiktiv rollefigur; man er nødt til å se på hvilket aspekt seeren kan identifisere seg med. I psykologiske former kan man tenke seg til å identifisere seg til en karakter på forskjellige plan; karakterens følelser for følgende hendinger i handlingen; hva karakteren føler; hva karakteren er motivert for å gjøre; hva karakteren mener om følgende, og så videre. Å identifisere seg gjennom motivasjon er å forestille seg hva karakteren ønsker. Det samme gjelder med å identifisere seg med karakteren på et epistemisk perspektiv, der man forestiller seg hva karakteren tror og mener (Gaut, 1999:205). Gaut skiller mellom empati og sympati når man identifiserer seg med en karakter. Empati, ifølge Baron-Cohen, er å identifisere seg med en annen persons følelser og tanker, og respondere tilbake med passende følelser. Det handler om å gjenkjenne og svare på følelser eller sinnstilstand til hverandre, men uten at man nødvendigvis føler det samme. Han fortsetter å fortelle at empati oppstår av et naturlig ønske om å *bry seg om* andre mennesker – men i dette tilfellet med en filmkarakter (2005:4). Man må klare å forestille seg karakterens følelser; sinne, frykt og tristhet. Mottakeren kan føle og kjenne igjen situasjonen som konfronterer karakteren, og til hvordan karakteren føler ovenfor det. Sympati derimot, er evnen til å forstå og føle med personer. Å sympatisere med en karakter er å føle seg bekymret og bry seg om karakteren, og i tillegg evaluere situasjonen til karakteren (Gaut, 1999:206-207).

Murray Smith bruker begrepet «engasjement» fremfor «identifikasjon» i studien sin. Smith rammer seerens engasjement for karakterene inn i en mer utfyllende modell. Denne modellen har mer presise begreper som forklarer hvordan tilskueren blir invitert inn i karakterens univers i tre forskjellige nivåer: gjenkjennelse, oppstilling og troskap. Disse nivåene fremhever tilskuerens engasjement med karakteren og hjelper oss til å forstå den følelsesmessige responsen tilskuerne har i møte med de fiktive karakterene (1995:73-75).

#### Gjenkjennelse

Det første nivået i sympatistrukturmodellen til Smith er gjenkjenning. Dette dreier seg om at tilskueren konstruerer karakteren mentalt, ved hjelp av basale kjennetegn hos den fiktive karakteren (eksempelvis ansikt, kropp og stemme). Vi konstruerer karakteren med

utgangspunkt i de kjennetegnene som virkelige personer har. Vi vil holde på denne forståelsen av karakteren inntil det motsatte er bevist (Smith, 1995:82).

### **Oppstilling**

Oppstilling dreier seg om hvor mye tilgang til informasjon tilskueren får om karakteren. Narrasjonen veileder tilskueren til hvilken karakter man skal følge. Smith deler dette opp i to underkategorier. Den første er *romlig tilknytting*, som dreier seg om karakterens skjermtid. Ergo, hvor mye handlingen fester seg til karakteren og hvor mye vi er med dem. Den andre underkategorien er *subjektiv tilgang*, som omhandler hvilken grad tilskueren får tilgang til karakterens indre liv (Smith, 1995:83). Dette kan være gjennom karakterens tanker og følelser, og avhenger i større grad på hvor mye synlighet karakteren får og hvilken type dramaturgi som brukes. Som oftest fokuserer handlingen på protagonistens indre liv (1995:142).

### **Troskap**

Dette nivået er det som ligger nærmest identifikasjon. Tilskueren identifiserer seg med karakteren gjennom forskjellige faktorer. Dette kan være sosiale og daglige forhold (klasse, etnisitet og kjønn bl.a.) på samme måte som man gjør i virkeligheten. Det er tre ting som betinger troskap i en film: tilskueren får det som anses som en pålitelig tilgang til karakterens sinnstilstand (i), tilskueren forstår konteksten til handlingene som karakteren gjør (ii) eller tilskueren gjør moralske evalueringer av karakteren på grunnlag av denne kunnskapen (iii) (1995:84). Tilskueren foretar dermed en vurdering av karakteren i forbindelse med hvordan rollefiguren forholder seg til andre karakterer i det fiktive universet. På denne måten blir karakterene rangert i et preferansesystem etter hva som tilfredsstiller tilskuerne mest (1995:188).

## **2.4 Metode**

Metoden jeg vil foreta er å gjøre næranalyser av de utvalgte filmtekstene - *The Imitation Game* og *Rain Man*. Fremgangsmåten min er å analysere hver av karakterene opp mot og se på hvordan de blir fremstilt og hvordan narrasjonen fremmer dimensjonene av autismespekteret. Næranalyse baserer seg på DVD-filmene som jeg vil foreta i gjentatte gjennomsyn. Med dette vil det bli gjort en segmentering, der filmene deles inn i scener. Dette gjøres får å studere filmen på en enklere måte. I hovedsak vil det være disposisjonen av scenen som vil stå i fokus i analysene og blir referert gjennom nummerering. De vil inneholde teknikker eller fremstilling

som skildrer kjennetrekke på autisme. Jeg skal blant annet å se på hvordan dialog, skjermtid og fremføring skaper en illustrasjon av karakterenes personlighet og adferd. På denne måten kan jeg kartlegge hvilke scener som viser at karakteren kan ligge på spekteret. Den analytiske delen av metoden vil gå ut på å anvende teorien som ble introdusert tidligere i dette kapitlet og undersøke tekstene basert på problemstillingen. Analysen vil hjelpe til med å se på hvordan de utvalgte filmtekstene konstruerer og nyanserer en fremstilling av diagnosen. Jeg vil dermed undersøke tre forskjellige aspekter ved tekstene:

#### 1. Sympatistrukturen til Murray Smith.

- a. Hvilken innsikt og forhold får vi til den autistiske karakteren?
- b. Kan det narrative mønsteret hjelpe tilskueren til å forstå karakteren?
- c. Hvilket inntrykk får vi av diagnosen?

Med denne modellen vil jeg hovedsakelig undersøke hvilken innsikt man får til rollefiguren ved hjelp av de tre nivåene til sympatistrukturen; gjenkjennelse, oppstilling og troskap. Disse anvendes for å finne ut hvordan narrasjonen konstruerer den tilsynelatende autistiske karakteren og hvordan tilskuer kan tolke rollefiguren i forskjellige retninger. Dette mener jeg blir ekstra viktig når det kommer til å forstå filmer som omhandler dysfunksjonelle mennesker. Målet for denne innfallsvinkel er å kartlegge om vi får et negativt eller positivt inntrykk av diagnosen. Jeg vil dra nytte av sympatistrukturen for å se på hvordan karakterene blir fremstilt og hvor mye tilgang vi får til den autistiske karakteren under filmens tidsforløp.

#### 2. De tre utviklingsområdene:

- a. Sosial interaksjon og samspill
- b. Språk og kommunikasjon
- c. Atferd og interesser

Ved hjelp av de tre utviklingsområdene for autisme forstyrrelsen, vil jeg se på hvordan filmen skildrer de tre områdene igjennom narrative virkemidler. Hvor audiovisuelle teknikker som dialog, kameravinkler og lyd kan bli brukt til å illustrere hvilke særtrekk og svekkelser rollefigurene har innenfor de kognitive mekanismene.

3. Hvordan filmens omgivelser forholder seg til den autistiske karakteren, ved å stille de utarbeidede spørsmålene:

- a. Forstår de andre i det fiktive universet at karakteren er autistisk?
- b. Hvordan blir karakteren behandlet i forhold til sin atferd?

Med dette vil jeg undersøke hvordan filmuniversets omgivelser forholder seg til de tilsynelatende autistiske karakterene. Om sidekarakterene har forståelse for atferden til protagonistene og hvilke holdninger de har som fører til negative eller positive samspill.

Avslutningsvis vil analysene bli diskutert i lys av sjangerteori og formelbasert film, hvor jeg vil diskutere hvordan filmene faller inn under Hollywood-spenningskurve og et handlingsmønster. I tillegg vil jeg finne ut hvilket inntrykk filmene skaper om autisme. Med denne innfallsvinkelen vil jeg legge til de tidligere typiske fremtoningene av autisme i film og mytene som ofte blir illustrert som populære fremstillinger og se på om det utgjør et mønster av en rekke fellesnevner. Jeg vil og forsøke å finne ut hvordan narrasjonen tildeler tilskueren informasjon om diagnosen gjennom dens narrasjon og struktur, og om informasjonen om diagnosen blir utgitt indirekte eller direkte til tilskueren.

## Kapittel 3. Analyse av *The Imitation Game*

I dette kapittelet vil jeg legge frem en analyse av den kritikerroste filmen *The Imitation Game* (2014) som er regissert av nordmannen Morten Tyldum. Filmen er en biografi som er basert på Andrew Hodges bok *Alan Turing: The Enigma* (1983). *The Imitation Game* hadde stor suksess da den kom ut. Den ble nominert til hele 9 Oscar-priser, og den vant beste adapterte manus (Oscars, 2020). Bakgrunnen for denne analysen ligger i hvordan jeg oppfattet den sentrale karakteren første gang jeg så filmen. Da fikk jeg en følelse av at det narrative indiserte til noe mer kognitivt avvik enn hva det ble nærmere forklart. En diskusjon med en klassekamerat ledet meg til å se at protagonisten hadde mye til felles med ASF. Samtidig som interesseområdet mitt for film ligger på individer med skavanker, følte det naturlig at *The Imitation Game* ble med i denne avhandlingen. Dermed er filmen blant de utvalgte i oppgaven, nettopp fordi den peker mot at protagonisten kan ligge på spekteret.

### 3.1 Handlingsresymé

Anslaget til *The Imitation Game* begynner i 1952 i Manchester, hvor myndighetene etterforsker et innbrudd hos matematikeren og kryptanalytikeren Alan Turing (Benedict Cumberbatch). I stedet for å utforske innbruddet videre, ender myndighetene opp med å arrestere krigshelten. Alan blir anklaget for uanstendighet for å ha innledet til et homofilt seksuelt forhold, da dette var straffbart på denne tiden.

Filmen hopper tilbake i tid til 1939, på togstasjonen i London. Tilbakeblikket tilsier å være filmens hovedperiode. Her fokuseres det på hvordan han ble pionéren på moderne teknologi. Alan er på vei til et jobbintervju som bidragsyter ved Bletchley Park til å løse kryptiske koder fra Tyskland med Enigma maskinen. Her møter han befal Denniston (Charles Dance), hans kommende øverste befal, sammen med kollegaene John Cairncross (Allen Leech) og Hugh Alexander (Matthew Goode). Alan bidrar med å utvikle en maskin som skal hjelpe til å knekke disse kryptiske kodene. I første omgang får han ikke innvilget en søknad om å bygge maskinen, men når han sender et brev til Churchill, får han godkjenning. Dette resulterer til at han blir satt som gruppeleder. Noen av valgene til Alan som gruppeleder falt ikke i god jord hos de resterende gruppemedlemmene, og enkelte av Alans valg syntes de var veldig inhumane. Underveis i filmen rekrutterer Alan kryptanalytikeren Joan Clarke (Keira Knightly) til gruppen. Filmen går så inn i en retning hvor kvinner og sære folk er delvis utstøtt fra militære sammenhenger. De utvikler et godt vennskap, hvor Alan tilslutt ender opp med å fri til Joan til

tross for hans legning. Videre blir Alan anklaget for å være en russisk spion, men myndighetene finner ingen holdbare bevis mot ham. Ironisk nok, finner Alan ut ved tilfeldighet hvem som egentlig er den russiske spionen. Han blir da presset til å holde det hemmelig, og truet med at hans legning vil bli avslørt.

Parallelt med oppholdet ved Bletchley Park, går filmen videre til den tredje tidsperioden som flettes inn i handlingen. Denne perioden viser livet hans som tenåring i 1928 da han gikk på gutte-internat, hvordan han ble mobbet fordi han var annerledes og utvikling av romantiske følelser for vennen sin Christopher Morcom (Jack Bannon).

Filmens klimaks rettes mot at maskinen fungerer og at gruppen klarer å løse de kryptiske meldingene. Med dette kommer konfliktene med å tenke logisk fremfor hva som er følelsesmessig riktig for å vinne krigen. Avslutningsvis blir Alan dømt for sin homofili og velger å gå frivillig på hormonbehandling for å redusere hans libido. Han lever skrøpelig alene i ett år etter dommen for å videreutvikle «Christopher» – maskinen hans.

### **3.2 Anormalitet blir sentrert**

Fremstillingen av Alans væremåte tyder på samsvar mot autismespekteret. Dersom vi anvender Murray Smiths sympatistruktur, kan vi diskutere hvordan Tyldum har lagt opp karakterens narrative rolle i forhold til filmens forløp. Med å se på hvordan karakterens rolle blir konstruert via denne strukturen, kan vi bygge et grunnlag til hvordan man kan tolke Alan opp mot autismespekteret.

Med bruk av sympatistrukturen så identifiserer og gjenkjenner vi karakterer på basale kjennetegn. I anslaget til *The Imitation Game* ser vi Alan Turing veldig dystert titte ned på fanget inne i et avhøringsrom. Denne korte scenen gjennomføres med å høre stemmen til Alan gjennom en voice-over. Samtidig ser vi et annet rom fylt med masse tekniske tegninger, som tilsynelatende er huset til Alan. Allerede fra disse bildene oppleves dette som en fortelling om en usedvanlig person. Når vi ser dette anslaget, skjønner vi som tilskuere raskt at det er denne karakteren som vil være filmens protagonist. Vi gjenkjenner protagonisten ved å bli introdusert til han i de første bildene i filmen og anslaget. Filmene er basert på en ekte person, og er heller ikke den første filmen som har fremstilt den kryptanalytiske krigshelten gjennom en biografisk filmtekst. Også filmen *Breaking the Code* fra 1996 regissert av Herbert Wise, har laget en versjon om livet til Alan Turing. Dette kan skape forventninger og innvirkninger til hvordan tilskueren forholder seg til fremstillingen av Alan Turing i den valgte filmen for analysen. Trolig kan valget av skuespiller i denne fremstillingen muligens være en tiltrekkende faktor for

gjenkjenning av protagonisten. Aktøren er kjent fra en tidligere rolle som er nokså tilsvarende til rollen Alan Turing - Sherlock Holmes i den britiske TV-serien *Sherlock* (2010). Benedict Cumberbatch spiller også der en fremragende intelligent og særpreget person. Tilskueren kjenner trolig skuespilleren igjen og vet muligens hva man har i vente. Selv om gjenkjenning handler om identifisering av det fysiske, gir Cumberbatch nødvendigvis ikke fysiske kjennetegn som skal umiddelbart indisere at denne mannen er et geni eller sosialt ubegavet. Det er heller mer hvordan Cumberbatch spiller karakteren, enn det ytre fysiske som avslører karakteren. Alle disse faktorene er med på å hjelpe tilskueren med å velge hvem tilskueren skal knytte sin sympatiske innstilling til videre i handlingen. Vi opplever at i løpet av hele filmen gjengir rollefiguren i filmteksten et individ med egenskaper som sosialt naiv og sliter med å forstå sosiale signaler. Filmen fremstiller karakteren som annerledes og med noe kognitivt avvik.

Filmens narrasjon plasserer tilskueren dermed opp mot protagonisten gjennom tre sammenvevde tidsperioder som utfolder hans liv. Ved å se på Smiths andre nivå, oppstilling, gir filmen oss rikelig med tilgang til hva Alan føler og vet. Dette gjør filmen med å hoppe frem og tilbake mellom disse tidsperiodene som går parallelt om handlingsforløpet. Siden det er Alan som er protagonisten, er det åpenbart at det er han vi får mest tilgang til av alle karakterene i filmuniverset. Narrasjonen gir tilskueren romlig og subjektiv tilknytning ved å bruke tidsperiodene som narrative grep. Gjennom dette får tilskueren tilgang til de to årene ved Bletchley Park, der handlingen holder seg til mest, og vi får sett hvordan barndommen hans var med tanke på hans første kjærlighet og mobbingen av å være annerledes. Og til slutt får man se de siste leveårene hans i Manchester, hvor han blir etterforsket for sin homoseksualitet. Dette gir oss en tilknytning og forståelse av karakteren ved å forstå hans fortid og nåtid. På denne måten opplever vi utviklingen til de sosiale utfordringene han har hatt i løpet av livet. Tilgangen vi får til protagonistens indre liv blir ofte skildret gjennom voice-over. Her blir det skildret og vi får en innførelse om hendelser, refleksjoner og tvangslidelser.

*«Do you know why people like violence? It is because it feels good.  
Humans find violence deeply satisfying. But remove the satisfaction,  
and the act becomes... hollow»*

(The Imitation Game, 2014, 00:25:08 - 00:25:30)<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Alle sitater referert fra de analyserte filmene i denne oppgaven er mine egne transkripsjoner



Monologen ovenfor som er hentet fra scene 016 etablerer hvordan Alan overkommer mobbing. Bruken av voice-over på denne måten gir oss tilgang til hans tanker og følelser. Vi lærer at Alan har vært et offer i ung alder og hvordan han håndterer det. Denne informasjonen gir oss et standpunkt til hans mentalitet, blant annet hvor reflektert han er.

Dersom vi ser på hvilket forhold vi får til Alan, vil jeg påstå at filmen gir et godt grunnlag til å få sympati for ham. Alan blir presentert som en kompleks flerdimensjonal karakter. Personligheten og væremåten skinner godt igjennom fortellerperspektivet i filmen, både med skjermtid og subjektiv tilgang. Narrasjonen gir oss en pålitelig innsikt i hvilke hverdagslige utfordringer han drar med seg inn i fortellingen og hvordan han håndterer det. Adferden hans blir rettferdiggjort mot tilgangen vi får i filmens tidsforløp. Filmene fremmer at protagonisten er annerledes enn de andre, og at han har problemer med å passe inn i mengden. På denne måten setter narrasjonen dermed anormalitet i sentrum og vi opplever å få empati for karakteren. Vi opplever dermed en tilknytning og får en pålitelig kilde til hvordan han er når filmen utfolder livet hans i tre faser.

### **3.3 Den flerdimensjonale karakteren Alan Turing**

Protagonisten Alan Turing oppleves som en flerdimensjonal karakter i filmen *The Imitation Game*. Vi opplever ham som både smart, naiv og sosialt svak. Noen av disse karakteristikkene er gjerne uheldige for karakteren med tanke på hvilken setting han er plassert inn i. For eksempel er filmen plassert i årene 1928, 1939 og 1951. På denne tiden var ikke autismediagnosen særlig allmenkjent, med følge av dette opplever vi at det er lite omtale om noen form for diagnostisering på rollefiguren i filmen. Det er heller mer fokus på hans identitet når det gjelder legningen som homoseksuell og hvordan han er sosialt evnesvak i forhold til de andre karakterene i universet. I et amerikansk radiointervju fra 2014 hos NPR, ble regissøren Morten Tyldum intervjuet om filmen, hvor han utalte seg slik:

*«It's the story about the outsider [...] To me I wanted to make a celebration about being different, and also how important it is to actually celebrate those who are different than us instead of fear them»*

- Morten Tyldum (NPR Staff, 2014)

Jeg vil påpeke at Morten Tyldum gjør seg bevisst om å kalle karakteren Alan som en «outsider» og «annerledes», i stedet for noe mer diagnostiserende ordbruk. Trolig for å unngå noen form

for feilaktig diagnostisering på den historiske profilen filmen er basert på. Det har dog vært forsket på om den virkelige Alan faktisk lå på spekteret, i dette tilfellet med Asperger-syndrom i en psykiatrisk artikkel fra 2003 i *Irish journal of psychological medicine*. I denne artikkelen ble det konkludert med at han fylte flere områder på diagnosemanualene ICD-10 og DSM-IV, men å diagnostisere historiske personer basert på minner og rapporter kan være risikabelt (O'Connell & Fitzgerald, 2003). Den britiske forfatteren Ioan James skrev også i sin bok fra 2006 at Alan Turing var en av 20 eksempler på fremtredende historiske personer som kunne hatt spor av å være på spekteret. Han hadde for eksempel kvaliteter, beskrevet av kollegaer, som sosialt reservert og eksentrisk. James mente så at han var et stort eksempel på personer med et mulig Asperger-syndrom, likevel er det ikke bekreftet om han hadde Asperger eller ikke. (James, 2006:167; O'Connell et al., 2003:28). At Tyldum velger å ikke omtale noen form for diagnose direkte i filmen er forståelig. Likevel oppleves det at filmen på mange måter konstruerer en fremstilling av at filmens protagonist har egenskaper som kan knyttes opp mot autisme. Dermed vil jeg se nærmere på hvordan Tyldum konstruerer filmkarakteren Alan Turings sammensatte personlighet mot autistiske- og Aspergers-lignende trekk. Dette vil gjøres ved å se nærmere på de tre utviklingsområdene: i. sosial interaksjon og samspill, ii. språk og kommunikasjon, og iii. atferd og interesser.

### 3.3.1 Sosial gjensidighet og samspill

O'Connell (2003) skrev i sin psykiatriske artikkel, *Did Alan Turing have Asperger's syndrome?* at den virkelige Alan Turing ble ansett som sosialt reservert. Noe av dette kan også oppleves i Morten Tyldums tolkning og portrettering av den historiske krigshelten. Fremstillingen av Alan speiles opp imot flere aspekter som O'Connell beskrev i sin artikkel enn bare sosialt reservert. Han skrev at den virkelige Alan Turing ikke var bevisst på sosiale signaler, og hadde en følelsesmessig og sosialt upassende oppførsel (2003:29). Blant annet etableres lignende trekk ved hjelp av audiovisuelle teknikker i *The Imitation Game*. Den fiktive<sup>7</sup> Alan sliter med å samhandle med jevnaldre – han oppfører seg hensynsløs og arrogant mot de andre karakterene. Man kan oppfatte rollefiguren for å ha manglende empati, hvor han ikke reagerer på andres følelser og ikke har særlig antydning til emosjonell gjensidighet. Denne type atferd kan imidlertid leses til å være en svekkelse innenfor sosial omgang, hvor disse elementene i tillegg er med på å forsterke utviklingsområdet innenfor autismediagnosen – sosial interaksjon og

---

<sup>7</sup> I denne oppgaven har jeg valgt å skille mellom den virkelige og den fiktive Alan Turing. Den fiktive Alan vil åpenbart være Tyldums tolkning i den respektive filmen som er utvalgt for oppgaven.

samspill. Filmen viser tilskueren disse trekkene hovedsakelig gjennom dialog. Spesielt merker vi det i scene 008, hvor Tyldum skaper en skildring til tilskueren av hvor sosialt reservert Alan er. I denne scenen har Alan nettopp blitt rekruttert inn i det britiske senteret for kryptoanalyse får å dekryptere de tyske meldingene med den kjente Enigma-maskinen. Befalet forteller Alan og de andre mennene i rommet at de skal jobbe sammen om dette. Alan avbryter og sier enkelt at han jobber best alene. Her fremheves det at protagonisten er sosialt reservert, og med bruk av dialog som et navigerende virkemiddel, skaper filmen et øyeblikk når Menzies kommer med et motargument til Alan: «If you can't play together, I'm afraid you can't play at all». Vi opplever at Alan ikke er komfortabel med slik type samarbeid og er nødt til å jobbe med spesialgruppen om han vil beholde jobben. For Alan oppleves dette som en sosial tvang mot egen vilje, ettersom det er naturlig at han ikke vil miste jobben for en slik nødvendig «bagatell». Filmen fremhever Alan sin sosiale reservasjon ytterligere ved å klippe til en audiovisuell montasje i første halvdel av filmen der rollefiguren er atletisk og jobber alene. Dette er med på å fremheve rollefigurens sosiale distanse og hvordan han unnlater å utvikle noen gjensidige aktiviteter med noen andre karakterer i filmen.

Tyldums skildring av Alans upassende atferd for sosialt samspill blir satt inn i en fremstilling av at karakteren har en manglende evne til empati. Narrasjonen viser at rollefiguren i enkelte situasjoner har en tendens til å ikke reagere på andres følelser, og at han oppleves veldig direkte. På denne måten skaper filmen en fremstilling som vinkler Alan mot en direkte oppførsel som en uhøflig og kald person. Det virker ikke ut som at hans «negative» sosiale interaksjoner mot de andre karakterene er noe han gjør bevisst. Dette kan begrunnes med den betydelige romlige og subjektive tilknytningen tilskueren får til karakteren. Tilskueren får et annet syn på Alan gjennom den måten narratologien er satt opp på. De forskjellige tidsperiodene er med på å påvirke tilskuerens allianse til karakteren ved å gi innblikk i hans barndom og fremtid, og på denne måten gir narrasjonen et godt grunnlag av at han sliter med å forstå andres følelser og sinn. Eksempelvis finner vi scene 015, hvor Alan blir utnevnt til å være den nye gruppelederen til spesialgruppen av Churchill. Når Alan blir bevisst over sine oppgaver, blir han brutalt ærlig og gir dermed sparken til to kollegaer, simpelthen fordi de ikke var gode nok i hans øyne. Alan beklager seg ikke for sitt valg og det virker heller ikke som at valget har noen påvirkning på ham selv. Enkelte karakterer kalte Alan for inhuman på grunn av sine valg i denne scenen. Dette viser gjerne til hvordan karakterene oppfatter hans sosiale atferd.

Denne emosjonelle gjensidigheten oppleves å være en gjentakende del for karakteren i filmen. Han sliter med å erkjenne situasjoner som ikke gjelder ham, og han virker veldig ignorant. Det virker som at Alan har svekket evne til sinnslesing. Svekkelse av dette fører til

sinnblindhet, hvor han ikke er i stand til å forstå andres tankeforskjeller og følelser. Blant annet i scene 023 får vi indikatorer på at Alan har mangel på å glede seg over andres lykke. Dette demonstreres når det rekrutteres nye tilskudd til gruppen, og Alan er mer opptatt av hvem som mangler enn å ønske dem velkommen inn i gruppen. I dette tilfellet virker han direkte uhøflig, selv om vi har lært at dette ikke er noe han gjør bevisst.

### 3.3.2 Språk og kommunikasjon

I artikkelen til O'Connell, beskrev han den virkelige Alan med å ha et ekspressivt språk som førte til sosial svekkelse - et språk som blant annet virket overfladisk, perfekt og veldig formelt. Han hadde også svekkelse innenfor sosiale samtaler hvor han feiltolket samtaler bokstavelig eller ikke forstod de underforståtte betydningene (2003:29). På mange måter finner vi likheter i Tyldums film, hvor vi kan finne rikelige mengder med eksempler på at den fiktive Alan også har vanskeligheter med kommunikasjon og språk. Vi opplever at den fiktive Alan sliter med stamming og har et ekspressivt språk som kan virke bombastisk eller «veslevoksent» i forhold til sosiale normer. Vi finner hans ekspressive språk veldig fungerende igjennom flere voice-over og dialoger i filmen. Det ekspressive språket skaper et inntrykk av at han har et høyt funksjonsnivå, på grunn av dette er det enkelt å overvurdere hans reseptive kommunikasjonsferdigheter. Vi kan tolke at han er god på all kommunikasjon med sitt gode ordforråd og formelle språk, men i flere scener skaper Tyldum en skildring av at dette ikke er tilfellet. Narrasjonen skildrer at rollefiguren Alan sliter med å forstå enkelte kommunikasjonsmønstre og teknikker.

Allerede i scene 007, opplever vi en etablering av hans kommunikative vansker. I denne scenen befinner filmen seg i Bletchley Park. Her er Alan på et jobbintervju som kandidat til å løse de tyske enigma-kodene. Han blir møtt av befal Denniston som virker litt overrasket da Alan allerede sitter inne på kontoret hans:

|                  |  |
|------------------|--|
| Befal Denniston: | What are you doing here.                                 |
| Alan Turing:     | Oh, the lady told me to wait.                            |
| Befal Denniston: | In my office?  |
| Alan Turing:     | <i>nikker</i>  |
| Befal Denniston: | She told you to help yourself to tea while you are here? |

Alan Turing: No she didn't.

Befal Denniston: She obviously didn't tell you what a joke was then either, I gather

Alan Turing: Was she supposed to?

(The Imitation Game, 2014, 00:08:20 – 00:08:40)

Som tilskuer ser vi hvordan Alan reagerer på den siste kommentaren til Denniston, hvor han svarer med et spørsmål om det var meningen om det var en vits han skulle forstå. Narrasjonen fremhever og beskriver Alans pragmatiske språkvansker tydelig igjennom denne dialogen, i tillegg underbygger den at han sliter med å forstå implisitte setninger. Vi får en følelse av at han sliter med å forstå kommunikative teknikker som sarkasme. Det er dog enkelt å se at Alan tror Denniston er seriøs, ettersom ansiktsuttrykket til befalet er nøytralt og toneleiet er seriøst. Dermed gir denne dialogen et inntrykk av at Alan oppfatter sosiale samtaler bokstavelig. Det er også en antydning til at Denniston forstår at det er noe med Alan. Denne scenen etablerer og setter lys på hvordan han oppfatter språk i sosiale settinger og hvordan han tolker ting.

Videre i scenen prater Alan og befalet om hvordan tidligere lærere av Alan omtaler ham som et vidunder innenfor matematikk. Alan benekter for dette, hvor han mener at han er gjennomsnittlig, sammenlignet med andre matematikere som Newton og Einstein. Denniston blir overrasket over Alans syn på egne prestasjoner, og oppfatter Alan som seriøs med dette utsagnet. Dette får Alan til å spørre om han heller skulle være vittig. Befalet svarer så at han ikke tror at Alan er i stand til å forstå hva humor er. Dette understreker hvordan scenen indirekte handler om hvordan Alan tar imot sosiale signaler og språk. Kommunikasjon handler ikke bare om å motta informasjon og budskap, men også å lese non-verbal kommunikasjon. Hele denne scenen gir merkverdige indikatorer på - og kan assosieres til at han kan ha autistiske kjennetrekke; blant annet å misforstå samtalepartnerens kropp- og paraspråk<sup>8</sup>.

Et annet tydelig eksempel i filmen på Alans svekkede evne på reseptiv språkferdighet er i scene 010, hvor kollegaen John Craincross inviterer Alan med på lunsj:

John Craincross: The boys, we are going to get some lunch

John Craincross: Alan?

Alan Turing: Yes?

---

<sup>8</sup> En betegnelse på det lydlige språket, til eksempel trykk og tempo.

John Craincross: I said, we are going to get some lunch.

John Craincross: Can you hear me?

Alan Turing: Yes

John Craincross: I said we're off to get some lu-... This is starting to get a little bit repetitive.

Alan Turing: What is?

John Craincross: I had asked, if you wanted to come have lunch with us.

Alan Turing: No, you didn't, you said you were going to get some lunch.

(The Imitation Game, 2014, 00:17:38 – 00:18:11)

Denne dialogen fremhever hvordan Alan misforstår en enkel invitasjon til å bli med på å ta en pause fra arbeidet. Vi legger merke til at han heller ikke her klarer å forstå setninger som skal være innforstått. På grunn av svekkelsen i reseptive språkferdighetene, oppfatter han det John sier mer som en kunngjøring enn en invitasjon. Alan tolker dette som at sidekarakterene forlater han og skal spise lunsj for seg selv, på grunn av at han ikke klarer å gjenkjenne den implisitte invitasjonen til John. På grunn av Turings vansker med å forstå slike samtaler, medfører dette en ekstra dybde i hans personlighet.

Det virker ut som Tyldum fokuserer rikelig på Alans kommunikative vansker i spillefilmen *The Imitation Game*. I scene 021, ser vi et tilbakeblikk til barndommen til Alan. Dette er et særlig viktig øyeblikk som beskriver tankegangen hans og hvordan han selv opplever sosial kommunikasjon. Her forklarer Alan til sin barndomsvenn Christopher hvordan folk snakker i koder. Han utdyper med at folk aldri sier hva de mener, men forventer at man skal forstå sammenhengen. Her gir narrasjonen oss indikasjoner om at Alan alltid har slitt med kommunikasjon, spesielt det reseptive. Ved å hoppe tilbake i tid, skapes det en klar skildring om at det er en varig funksjonshemming han har. Dette tilbakeblikket indikerer til noe Alan ikke har klart å forbedre i senere alder. Jeg vil hevde at Alan sine vansker med sosial kommunikasjon er et regigrep som Tyldum bruker for å fremheve Turings deduksjonsevner. Turings deduktive resonnement på gåter og matematiske oppgaver er i høyeste grad avanserte, noe som er i stor kontrast til hans kommunikative vansker. For Alan så ville en annen persons induktive resonnement innenfor flerordig uttrykk, paraspråk og forståelse av sarkasme og ironi være hans deduktive resonnement. Kommunikasjon for Alan bør være helhetlig og ikke særlig

innviklet for at han skal forstå det. Fordi selv om han forstår maskiner og denne type koding, er verbal kommunikasjon og kroppsspråk en helt annen type kodeløsning som han ikke mestrer. Tyldum har brukt svekkelse innenfor kommunikasjon som et virkemiddel for å vise kontrast opp mot hans svært gode evner til å løse vanskelige logikk oppgaver, og det er på denne måten Tyldum danner en gjennomgående metafor i filmen mellom språk og koder.

### 3.3.3 Atferd, ritualer og interesser

Ioan James skriver i sin bok at den virkelige Alan Turing selvforsynte seg med kunnskap i meget tidlig alder og at «*det som skiller [...] mest ut var hans integritet og intelligens for et barn så ung som han da var, [...]*» (2006:168). O'Connell skriver også at Alan var kyndig i matematikk og vitenskap da han startet på skolen, og at han hadde en all absorberende interesse for enkelte emner (2003:29). Dette ser vi også i den fiktive versjonen av Alan i *The Imitation Game*. Spillefilmen etablerer hvordan protagonisten faller med sine interesser inn på den tredje kategorien for utviklingsområdet i autisme, atferd, ritualer og interesser. Hvor rollefiguren Alan er over gjennomsnittet god i problemløsning, en av de fremste innenfor matematikk og en tvangslidende atferd for arrangering av objekter.

Allerede fra starten av filmen blir tilskueren introdusert til Alan som et matematisk vidunder og et godt anlegg for kryptoanalyse. Dette blir illustrert i samme scene som også etablerer hans kommunikative ferdigheter, scene 007. I denne scenen hvor han blir intervjuet som kandidat for å løse enigma koder, får tilskueren vite om hans fascinasjon og kyndighet innenfor matematikk. Vi får også vite at han liker å løse gåter og puslespill. Narrasjonen illustrerer hvor smart Turing er innenfor dette aspektet med å løse slike oppgaver som omhandler hjernetrim, gjennom filmatiske virkemidler som montasjer og dialog.

Fremstillingen filmen gjør av Alans kyndighet og interesse for problemstilling er nokså ensformig. Interessene, aktivitetene, samt atferden til Alan blir gjentatte ganger fremstilt som en del av hans personlighet. Alan finner andre aktiviteter utelukkende dersom de ikke er i forbindelse med maskinen han utvikler i filmen. Dette illustrerer filmen med scene 061, 062 og 067. I disse scenene så finner handlingen sted 10 år etter krigen, og skildrer hvordan livet til Alan hovedsakelig består av å videreutvikle maskinen han laget under oppholdet ved Bletchley Park. Maskinen endte opp med som å være Alans livsprosjekt. Omfanget for interessen for videreutvikling av maskinen og med problemløsning oppleves med unormal intensitet og svært omfattende. Blant annet klarer Alan å løse de vanskeligste hjernetrimoppgavene på rekordfart og er ganske ensidig på feltet i tillegg. Med denne omfattende interessen som Alan besitter,

belyses gjerne stereotypiske trekk hos autister. Utover filmens tidsforløp virker det ut som at handlingen mer og mer snevrer seg inn mot likheter på autistiske trekk, nærmere bestemt savant syndromet. Filmen fokuserer mye på sitatet som blir brukt gjennomgående i handlingen, som gjerne bygger på Alans skreddersydde personlighet:

*«Sometimes it's the very people who no one imagines  
anything of, who do the things no one can imagine»*

(The Imitation Game, 2014, 00:26:28 – 00:26:34)

Dette sitatet blir filmens slagord med tanke på tematikken om å være anormal. Den speiler godt hvordan Alan som en underdog klarer å mestre noe mange i filmen tvilte på at han ville klare. Jeg vil trekke inn hvordan dette sitatet også speiler hvordan militæret i filmen hadde små forventninger til at Alan ville klare noe ekstraordinært. Spesielt basert på hvilke holdninger befalet og militæret generelt hadde mot mennesker som hadde en litt annerledes atferd enn normalen, slik som Alan. Det fremheves godt at Alan blir portrettert som en aldeles smart person i sitt interesseområde, og kan bli tolket som om han er på spekteret fordi han har en absorberende intensitet i dette interesseområdet. Handling og filmens sentrale tematikk oppfattes å være Alans interesse for koding. Dette kan se ut til å være selve hovedfunksjonen til filmens handling og protagonistens egenskap som driver filmen fremover.

Selv om det er Turings intense og snevre interesse for matematikk og koding som står sentralt i filmen, har Tyldum også klart å få frem et annet karakteristisk kjennetegn rundt hovedområdene - mønstret atferd, aktiviteter og interesser. Atferden til Turing viser til en tvangslidelse for riktig rangering av enkelte objekter. Dette blir vi introdusert til i scene 016, som er den første scenen om Turings barndom fra 1928. Denne scenen blir beskrevet som et tilbakeblikk av hvordan Turing ble behandlet på skolen etter kommentaren til Stewart Menzies i scene 015:

Stewart Menzies: Popular in school, were you?

(The Imitation Game, 2014, 00:24:23-00:24:28)

Heretter følger Scene 016 med at vi ser mange barn i skoleuniform løpe rundt i skolegården på Sherborne School, en internatskole for gutter som Alan gikk på. Samtidig hører vi voice-over fra Alan:



Alan Turing:           The problem began of course with the carrots. Carrots are orange. Peas are green. They must not touch.

Alan Turing:           It's not my fault. The carrots got in with the peas.

(The Imitation Game, 2014, 00:24:33-00:26:11)

Vi som tilskuer ser at han rangerer grønnsakene i den ordren han forklarer; guleroottene og ertene hver for seg. For folk med ASF kan slik rangering anses som en form for selvstimuli, og kan være forbundet med angst. I denne sammenheng kan vi tolke at småting som riktig rangering av objekter eller farger er nærmere et innarbeidet atferdsmønster hos Alan. Protagonistens tvangsaktige handling på fargeatskilling på grønnsakene kan være helt rasjonelt for han. Det kan se ut som at denne formen for atferdsmønster er opprettet som et ritual for at han skal klare å spise middagen. Dette er tilsynelatende den eneste formen for tvangsmessig overholdelse av rutine som ses i filmen. Tyldum bruker dette trekket til å etablere en mer nyansert karakter, og det kan tolkes til at Alan kan ligge på spekteret.

### **3.4 Filmuniversets perspektiv på Alan Turing**

I filmens univers har mange av sidekarakterene og personene rundt protagonisten vanskeligheter med å forstå hva det er med Alan. De andre karakterene oppfatter Alan som både arrogant og merkelig til tider, og narrasjonen illustrerer hvordan holdningene og reaksjoner til de andre karakterene i filmen endres til det negative ved møte av dette, spesielt til anormalitet eller avvikende oppførsel. Det kan tenkes at filmens tidsperiode kan være en faktor for at Alans sosiale vansker ikke aksepteres av de rundt ham. Eksempelvis ser vi at filmens tidsperiode ikke har særlig kunnskap om alternative diagnoser til kognitivt avvik, som autismediagnosen eller Aspergers. ASF var relativt nytt og lite utbredt da Alan var voksen, og det gir dermed mening at de andre karakterene trekker automatiske slutninger på at Alan bare er en spesiell type, heller enn at det kunne være en faktor for Alans oppførsel. Vi har sett at Alan har mange likhetstrekk som peker mot at han kan ligge på spekteret, dermed blir hans oppførsel gjerne noe ufrivillig. Tatt til høyde for at de andre karakterene ikke har kunnskap om diagnosen, illustrerer filmen dermed et godt eksempel på hvordan folk oppfører seg og endrer holdninger.

Dersom vi ser på sidekarakterenes negative holdninger, kan vi få en forståelse på hvorfor de opptrer seg slik. Med flere likhetstrekk mot de tre sentrale utviklingsområdene for

ASF, er det opptil flere ting som virker merkelig og ikke særlig «normalt» blant folk. Blant annet har vi funnet ut at Alan har sine ritualer, sliter med reseptiv kommunikasjon og sinnblindhet. Disse er faktorer til hvordan sidekarakterene oppfatter Alans oppførsel som usedvanlig og merkelig, som filmen legger opp til at de andre karakterene skal reagere negativt på. Det kan oppleves fremmed for sidekarakterene å møte på en person som ikke forstår indirekte språk og tolker ting på en annen måte, eller har annerledes rutiner når det kommer til mat. Morten Tyldums tolkning av Alan Turing viser egenskaper som kan være vanskelig å relatere til. Dermed kan det være vanskelig for de andre karakterene å forholde seg til han og får motstridene følelser for ham iblant. På grunn av at tilskueren får tilgang til tre epoker i livet til Alan i løpet av filmen, forstår vi bakgrunnen for atferden. Narrasjonen gir oss tilgang til hvordan han tenker og oppfører seg, og vi kan dermed danne et bilde av at han ikke mener handlingene sine på en vond og direkte måte, som de andre karakterene opplever det som.

Karakterene i *The Imitation Game* har forskjellige nyanser på holdninger mot Alan. Narrasjonen viser flere eksempler på at enkelte misliker ham, men at noen også klarer å forstå anormaliteten hans. Dette blir i hovedsak fremstilt gjennom dialog. I de fleste sentrale sjikanerings-episodene i filmen er det voksne som er involvert i scenene. Det er kun én scene i filmen vi ser Alan blir fysisk trakassert for å være unormal, og det er i scene 016. Her illustreres det hvordan barn kan oppføre seg rundt anormalitet, da det er et tilbakeblikk i barndommens hans. Alan blir utsatt for å få mat kastet på seg og blir fanget under ødelagte gulvplater i et klasserom. For å vise de forskjellige nyansene på sidekarakterene (der det er med verbal vold fremfor fysisk vold i filmen), har jeg valgt å dele det opp i tre grupper og nivåer på hvilken grad deres holdninger er mot karakteren. Disse gruppene illustrerer hvor mye negativitet som gis mot Alan gjennom filmen:

### **Nivå 1: Meget lite aksepterende**

Jeg beskriver den første gruppen som har de verste holdningene og er meget lite aksepterende mot Alan. Den karakteren jeg plasserer her vil i hovedsak være nedlatende og er alltid på jakt etter en måte å gi han sparken, nemlig Befal Denniston. Narrasjonen legger opp til hvor lite begeistring befal Denniston har for Alan, og han blir fremstilt med en hovmodig og autoritær holdning. Helt fra scenen med jobbintervjuet hadde Denniston svært liten sans for Alan. Denniston er alltid på jakt etter å gi Alan sparken, og han anklager til og med Alan for å være en russisk spion, med en svak begrunnelse om at Alan var et arrogant svin og ensom. Det finnes ikke et minutt i filmen hvor Denniston oppfører seg anstendig mot Alan, og jeg vil hevde at Denniston blir stereotypisk portrettert på hvordan et befal skal være: ordentlig, streng og pliktig.

Hans hierarki blir overdrevet og strekker seg over Alans sosiale posisjon. Dette gjør at befalet automatisk spilles litt hovmodig. Dette bidrar til hvordan militæret gjerne ser på unormale folk, med tanke på at man skal være ydmyk mot sitt befal. Men på grunn av at Alan ikke klarer å forstå de konversjonsnormene innenfor militæret, blir ikke Denniston særlig begeistret for han.

### **Nivå 2: Noe aksepterende**

I den andre gruppen velger jeg å plassere Alans kollegaer - spesialgruppen til Befal Denniston. Disse personene viser seg å være syrlige mot Alan i starten av filmen, men etter hvert mykner de opp og vi ser karakterutvikling på spesialgruppen til tider. De kaller Alan inhuman og et monster i starten fordi han oppfører seg annerledes enn hva man vil forvente av en voksen mann. I tillegg gjør Alan valg som virker fjernt for dem. Mangelen på å oppfatte sosiale ferdigheter gjør at kollegaene synes han er merkelig og flirer av han til tider. Det er ikke noen særlig direkte hets Alan får av kollegaene, men i de scenene hvor Alan mangler litt empati blir det fort at han får negative kallenavn eller utsagn rettet mot seg. Likevel forsvarer de Alan i filmens vendepunkt (scene 041) når han får sparken fordi maskinen ikke klarer å oppnå tilfredsstillende resultater. Da stepper kollegaene inn og sier til ledelsen at han må sparke dem også.

### **Nivå 3: Aksepterende**

I den siste gruppen velger jeg å plassere barndomsvennen Christopher Morcom og hans kollega Joan Clarke. Denne gruppen forstår at Alan er annerledes og aksepterer han for hvem han er. Alan blir behandlet som et normalt menneske av disse personene, selv om diagnosen for spekteret ikke var så kjent på denne tiden. Disse menneskene velger å se vekk fra hans litt unormale atferd. Barndomsvennen Christopher var Alans aller første venn, som han til slutt fikk romantiske følelser for. I tilbakeblikkene da Alan ble mobbet på skolen, var det Christopher som hjalp han. Han behandlet Alan som en likemann, og oppmuntret han til å lære seg koder og puslespill. En annen person som behandlet Alan som jevnbyrdig, var Joan. Joan viser seg til å være god mot han, og har en tendens til å bli hans mentor for sosial interaksjon. Hun ser på Alan som en hvilken som helst person, men har til tider noen stikk mot han når han er for direkte. Vi opplever at Joan og Alan er like siden begge ikke er fra samme «ulla» som skal passe inn i et militært miljø i den angitte tidsperioden. Joan var også der for Alan når han går på hormonterapi og får et sammenbrudd. Denne gruppen viser hvordan folk kan ha gode holdninger og være aksepterende mot folk med avvikende oppførsel. De velger å se vekk i fra

det, fremfor å fokusere på det merkelige. Alan hadde det fint med disse personene, men klarte også å jobbe sammen med dem som var mer negative mot ham.

### 3.5 Konklusjon

*The Imitation Game* er en film som i utgangspunktet handler om en mann med eksepsjonell tankegang som klarer å redusere andre verdenskrig ned med to år, ved å utvikle en maskin som *tenker selv*. Etter en nærmere studie av Morten Tyldums fiktive tolkning av Alan Turing, kan det antydes at flertallet av scenene i filmen bidrar til å konstruere et bilde av ASF. Protagonisten blir gjennomgående fremstilt med sosiale problemer, språkvansker og usedvanlig intelligens. Disse egenskapene blir fremstilt ved hjelp av virkemidler som dialog, skjermtid og klipping. Filmen er likevel unnvikende når det kommer til å omtale den fiktive frontfiguren i noen form for autisme eller Asperger-syndrom. Dermed kan vi bare anta at Alan kan være på spekteret. På grunn av den vage beskrivelsen av karakteren som «annerledes» i filmen, kan man mistenke at valget for å bruke slike ord underveis er for å ikke trø feil på skildringen av den ekte Alan Turing. Eventuelt for å ikke portrettere diagnosen feil eller for å være ukorrekt i direkte skildring. Det virker som at den virkelige Alan aldri ble diagnostisert med ASF, og dermed gir det mening at skildringen i filmen av protagonisten er diffus. Likevel vil jeg hevde av regissøren Morten Tyldum dyrker noen kvaliteter mot autisme hos protagonisten.

Tyldums film er en tydelig sjangerfilm, og skaper dermed et rammeverk som gir forventninger til fortellingen. *The Imitation Game* inneholder selvsagt fiktive dialoger og noen oppdiktete episoder, men likevel får vi inntrykket av at dette er basert på ekte hendelser. Filmen har sterke referanser fra tidsperioden og dens sosiale kultur, som for eksempel at man skal oppføre seg selvstendig og normalt. De andre karakterene og omgivelsene i filmen viser usikre holdninger ved møte på sære og unormale personer. Tyldum skaper en film som bryter med normale personlighetstrekk, som gjør at filmen får høy attraksjonsverdi. Filmens struktur er tredelt, noe som gir oss en svært romlig og subjektiv tilknytning til protagonisten. Den fortellende strukturen i filmen bidrar til at vi blir godt kjent med protagonisten, og gir oss en innsikt i både karakterens sinn og væremåte. Eksempelvis vier filmen mye tid til å fremstille Alans intelligens på en særegen måte. Tyldum anvender regigrep som tilbakeblikk for å få tilgang til barndomstiden Alan hadde for å dyrke en troverdig fremstilling av hans altopplukende interesse for gåter og vitenskap. Dette er gjerne hva som gjør at filmen får tilskueren til å tolke at protagonisten befinner seg på spekteret.

Rollefiguren Alan oppleves som kontrasten i filmen, spesielt i forhold til hvordan sidekarakterene og tidsperioden blir presentert. Han glir ikke så lett inn i samfunnet, blant annet fordi han unnlater å utvikle noen vennskapelige forhold. I tillegg ser det ut til at Alan har begrenset kapasitet til å vise empati i enkelte handlinger. Han uttrykker seg veldig ærlig rundt folk, og har en tendens til å behandle folk som objekter. Dette får han til å fremstå arrogant og uhøflig, selv om den romlige tilknytningen får oss til å innse at han er alt annet enn arrogant. Hans OCD-lignende rutiner med grønnsaker og manglende evne til å være gjensidig sosial gir oss en innsikt til å se karakteren som en som innehar autistiske egenskaper. Alan mestrer kommunikative ferdigheter og har et formelt ekspressivt språk, men har svekkelse innenfor repressiv kommunikasjon der han eksempelvis feiltolker underforståtte betydninger. Alle disse aspektene skaper et bilde som belyser hvordan han kan ligge på spekteret.

Det er mye man kan ta fatt i som kan vise til at filmen utvikler en fremstilling mot autistiske kjennetrekke, og hvordan det er å leve med det. Vi som tilskuer følger Alans liv gjennom det hele, hvor vi får lære hvordan det kan være å leve med sosiale skavanker. Vi legger merke til at protagonisten opplever livet som krevende til tider, men mestrer det på sin egen måte. Alan bærer på noen egenskaper som tilskuere kan ha vanskeligheter å relatere seg til. Enkelte rollefigurer i filmen vil betrakte ham som rar og slite med å akseptere ham. Filmene presenterer en svært sammensatt protagonist, og tilføyer et nytt syn på hvordan alle individer er annerledes. Narrasjonen gir oss dermed en fin innsikt i hvordan en person lever som unormal, som gir oss en positiv opplevelse at en klarer å mestre hverdagen til tross for enkelttest negativitet.

Filmuniverset fremhever både tidsperiodens sosiale og kulturelle normer, der man blant annet må være i takt med det som anses som «normal» oppførsel i samfunnet for å ikke kjenne på noen vanskeligheter. Tidsperioden som filmen befinner seg i, viser ikke særlig antydning til å være kjent med autismspekteret. På den måten blir ikke Alan behandlet slik han burde blant de andre sidekarakterene. Dette gjør at Alan får et tøffere liv enn hva han hadde trengt dersom de hadde hatt kunnskap om diagnosen. Sidekarakterene er negative mot ham og leter heller ikke etter svar på bakgrunnen til hans oppførsel. Til tross for at han ble pioneren for den moderne teknologi, oppnådde han ikke den sosiale aksepten på lik linje som de andre karakterene. Filmene skildrer at hans liv avsluttes svært tidlig, noe som kan være grunnet de andre karakterenes smålige holdninger mot ham, så vel som fordommer mot hans seksuelle legning.

## Kapittel 4. Analyse av *Rain Man*

*Rain Man* (1988), regissert av Barry Levinson, er gjerne filmen vi først tenker på som den klassiske dramafilmen om autisme. De 127 minuttene gir et nyansert bilde av menneskelige temaer om å være anormal og krevende. Filmen hadde stor gjennomslagskraft på slutten av 80'tallet for sin skildring av et menneske som krevde 1:1 bemanning og hvordan man forholder seg til slike personer. *Rain Man* fikk fire Oscar-priser i 1989; beste film, beste mannlige hovedrolle, regi og manus (Oscars, 2020). *Rain Mans* skildring av rollefiguren Raymonds skavanker og pussig oppførsel oppmuntret meg i å se nøyere på disse menneskene med en slik gjennomgripende diagnose. Dermed er denne filmen et åpenbart valg for oppgaven.

### 4.1 Handlingsresymé

Den narrative handlingen i *Rain Man* utspiller seg i en kronologisk rekkefølge, som åpner innledningsvis med Charlie Babbitt (Tom Cruise) i Los Angeles. Charlie befinner seg i en bilforhandlingsknipe med miljøvernetaten, hvor det er stor sjanse at vil han tape et betydelig beløp. Senere samme dag får Charlie vite at hans far har omkommet. Charlie reiser hjem til Ohio for så å finne ut at en ukjent mottaker arver \$3 millioner dollar, mens alt han arver er en Buick Roadmaster kabriolet fra 1949.

I det Charlie finner ut hvem den ukjente mottakeren av arven er, drar han og kjæresten Susanna (Valeria Golino) til det angivelige stedet, Wallbrook, en mental institusjon. Her møter Charlie en mann som snakker monotont om kabrioleten han arvet etter faren. Etter flere spørsmål, finner Charlie ut at det er hans eldre bror, Raymond (Dustin Hoffman) som er innlagt på institusjonen. Charlie kidnapper Raymond for å få en mer rettferdig andel av arven, ettersom Raymond ikke forstår konseptet med penger. Brødrene og Susanna overnatter på et hotell senere samme dag. Susanna drar fra brødrene i frustrasjon, etter hvordan hun ser Charlie oppfører seg mot sin handikappede bror. Neste dag tar Charlie med seg broren til flyplassen for å få en forgang på arveoppjøret. Etter et stort spetakkel, er Charlies eneste valg å kjøre den lange veien hjem til Los Angeles.

Hovedtyngden av filmen fortsettes som en road trip-film som varer i seks dager. Underveis dukker det opp situasjoner som tester Charlies tålmodighet, der de innarbeidede rutinene til Raymond må bli prioritert. Etter at Charlie oppdager Raymond sine usedvanlige ferdigheter, drar de til Las Vegas for å tjene opp gjelden til Charlie. Raymond får i oppdrag i å telle kort under et Blackjack spill og vinner \$80.000 dollar. Når brødrene ankommer Los

Angeles, har Charlies personlighet startet å mykne. Han finner ut at han er mer interessert i å ha fullt ansvar for Raymond fremfor å få halvparten av arven. Brødrene møter Dr. Bruner og en rettspsykiater (Barry Levinson) for å finne ut hvor Raymond vil bo. Det blir klart at Raymond ikke klarer å gjøre slike valg for seg selv og burde returnere til institusjonen.

## 4.2 To sentrale karakterer

*Rain Man* har to karakterer som står sentralt, brødrene Charlie og Raymond Babbitt. Narrasjonen introduserer Charlie som den betydelige protagonisten i filmen, en karakter som gjerne oppfører seg usympatisk og oppleves som filmens antihelt<sup>9</sup>. Raymond derimot, virker som en innskrevet karakter for å sette i gang Charlies utviklingskurve igjennom filmens tidsforløp. Det er hovedsakelig Raymond som blir fokuset i oppgaven, siden det er han som betraktes som «unormal» i filmen, ved at han lever på en institusjon hvor han trenger bemanning til store deler av sine hverdagsoppgaver. Han tester Charlies temperament i store deler av handlingen, noe som gjør det interessant å se nærmere på ham, fremfor Charlie.

## 4.3 Raymond Babbit i lys av sympatistrukturen

Filmen handler om forholdet mellom brødrene Babbitt. Vi opplever til stor grad Raymond gjennom Charlies blikk, og hvordan deres relasjon utvikler seg over tid. Forholdet mellom brødrene er ikke-eksisterende i starten av filmen. Med bruk av sympatistrukturens gjenkjennelsesnivå kan vi anvende det første møtet mellom brødrene, for å se på hvordan den dysfunksjonelle protagonisten blir presentert. Raymond introduseres etter 18 minutter inn i filmen utenfor Wallbrook Mentale Institusjon og studerer kabrioleten mens Charlie snakker med Dr. Bruner. Siden scenen finner sted ved en institusjon hvor mentalt evneveike personer bor, skjønner vi at karakteren som iakttar kabrioleten er en av dem. Skuespilleren har dermed en oppgave i å gestalte en karakter som passer en slik beskrivelse. Tilskueren danner så en forventning for hvordan denne rollefiguren skal se ut og oppføre seg. Før vi får registrert kropp mot ansikt, får vi presentert hans typiske monotone dialog:

---

<sup>9</sup> Begrepet *antihelt* brukes om sentrale karakterer som strider mot egenskaper som er relatert til heroisme. En antihelt kan bære på egosentriske og umoralske holdninger, hvor de har adelige mål, søker hevn og misbruker politiske og sosiale privilegier (Shafer & Raney, 2012).

*«Yeah, my dad lets me drive slow on the driveway. There's only 28 miles on the odometer since I drove it a week ago Saturday. Should be more than 28 miles. Of course, today's Monday. I always drive the car on Saturday. Never drive on a Monday.»*

(Rain Man, 1988, 00:18:31 – 00:18:51)

Kameraet vinkles opp fra bilens registreringsnummer og filmen gir tilskueren for første gang et nærbilde av Raymonds ansikt. Med denne introduksjonen av karakteren gjennom omgivelsene, dialog og kameravinkler, gjenkjenner tilskueren ham som en karakter med et sosialt handikapp. På denne måten ligger regigrepets fokus mer på rollefigurens sosiale posisjon enn på Hoffman som gestalter karakteren. Raymond blir fremstilt til å være stabil utover hele handlingen. Med sine repeterende setninger, statiske ansiktsuttrykk og ingen øyekontakt, blir disse grepene brukt til å gjøre det vanskelig for tilskueren å oppnå tilknytning til slike karakterer som Raymond i forhold til hvordan protagonisten Charlie blir presentert.

Dersom vi ser på det andre nivået i sympatistrukturen, oppstilling, gir filmen et betydelig fokus på Raymond. Gjennom Charlies blikk, får tilskueren tilgang til hvordan Raymonds liv er. Vi lærer oss å kjenne Raymond gjennom Charlies perspektiv. Nesten samtlige scener hvor Charlie er med, så er også Raymond der. Skjermtiden med Raymond gir oss innsikt i hvilke hverdagslige utfordringer han drar med seg inn i fortellingen. Dette bidrar til å fortelle oss hvilken karakter han er, og hvilke egenskaper han har. Eksempelvis krever Raymond i scene 019 å ha senga si nært et vindu, og spise en spesiell pudding. Dette bidrar til å se hvilke behov og spesielle ritualer Raymond har som må bli møtt. Raymond endres ikke særlig gjennom filmens tidsforløp, når det kommer til sine spesielle behov. Han opplever nye ting i livet, blant annet å kysse en kvinne, være på et kasino og møter broren sin, men mot slutten av filmen er dette bare opplevelser og ingen drastiske endringer i personligheten hans. Han er en statisk figur basert på all den skjermtiden som blir viet til ham, til tross for den nye hverdagen hans. Det at Raymond blir utsatt for nye problemer, anser jeg ikke som en stor karakterutvikling. Men med alle disse opplevelsene som tilskueren får være med på, gir de oss tilgang til å lære oss mer om diagnosen hans. Narrasjonen gir ikke tilskueren særlig tilgang til Raymonds indre liv, for eksempel ved hjelp av dype dialoger eller voice-over. Dette er på grunn av at filmens blikk er sett gjennom Charlie. Man blir likevel kjent med Raymonds indre jeg, ved hjelp av hvordan atferden hans blir fremstilt. Dette er dog på en mer indirekte måte, da dette fremstilles med blant annet kortfattede setninger og selvskading. Via narrasjonen får tilskueren innblikk i Raymonds angst for uforutsigbare hendelser, og man ser hvordan det kan føre til selvskading.



På grunn av at det ikke er voice-over i filmen knyttet til Raymonds tankegang, blir atferden og hans verbale uttrykk dermed det primære for å evaluere hvordan hans indre liv er. Hans enkeltsetninger kan fortelle oss om hvordan han opplever sine rutiner, hovedsakelig hvordan han er redd for at de skal bli brutt. På denne måten vi får en innsikt i hans indre liv:

Raymond: Of course, when they bring the maple syrup after the pancakes, it'll definitely be too late.

Charlie: How is that gonna be too late? We haven't ordered the pancakes yet.

Raymond: We're gonna be here the entire morning with no maple syrup and no - no toothpicks, I'm definitely, definitely not gonna have my pancakes w-with...

(Rain Man, 1988 00:39:45 – 00:40:01)

Denne dialogen fra scene 023 mellom brødrene gir oss en forståelse av hva Raymond føler dersom ting går mot hans innarbeidete rutiner. Han klarer ikke å tilpasse seg slike enkle hverdagslige forståelser, og tilskueren får tilgang til Raymonds tanker. Den narrative handlingen gir oss et innblikk i hvordan rollefiguren Raymond Babbitt er. På denne måten får vi troskap og sympati for Raymond, basert på at narrasjonen gir oss en pålitelig tilgang til sinntilstanden til rollefiguren. Narrasjonen gir oss en god innsikt i hvordan han møter hverdagen og hvordan han takler dette. Fortellerperspektivet flyter mellom begge protagonistene, og dermed klarer vi å evaluere hvilket ståsted vi får på grunnlag av denne kunnskapen.

Raymond er en protagonist som møter og forholder seg til problemer i hverdagen på en annerledes måte enn hva andre gjør. Tilskuerne forstår konteksten til utageringene hans ved engstelse, på grunn av den romlige og subjektive tilknytningen, fordi han er koblet sammen slik. Det at han har en nokså statisk utviklingskurve, gjør det lettere for tilskueren å møte verdenen han opplever. Filmen skildrer også en positiv tilknytning til Raymond. Atferden og fremstillingen hans blir løftet med en menneskelig varme – hvor vi synes oppførselen hans til tider kan være sjarmerende. Filmen konstruerer diagnosen med et barnslig inntrykk i sammenligning til Charlies personlighet. Raymond viser aldri noen form for antipati og har heller ikke særlige egenskaper som fører til at han er en antihelt. Siden Raymond ser verden svart og hvitt, blir vår troskap for Raymond nokså stabil.

## 4.4 Raymond Babbit og autisme-spekter-forstyrrelse

Narrasjonen i *Rain Man* spiller åpenlyst på at rollefiguren Raymond Babbitt er diagnostisert med autisme. I denne sammenheng er det da relevant å se på hvordan filmen konstruerer et visuelt bilde av dette. Karakteren viser synlige kjennetrekke på diagnosen, og bidrar til å opplyse en uinformert tilskuer om autisme. I løpet av introduksjonen av Raymond i scene 013 forklarer Dr. Bruner diagnosen detaljert til Charlie (som ikke har kunnskap om dette fra tidligere). Beskrivelsen Dr. Bruner gir, blir også en kortfattet forklaring til seeren i tillegg, for å underbygge en forståelse for diagnosen:

*«There's a disability that impairs the sensory input and how it's processed [...] Raymond has a problem communicating and learning. He can't even express himself or probably even understand his own emotions in a traditional way [...] There are dangers everywhere for Raymond. Routines, rituals – that's all he has to protect himself.»*

(*Rain Man*, 1988, 00:20:54 – 00:21:21)

Denne eksposisjonen av Raymond hjelper oss til å forstå hans personlighet. For ham så er verden helt annerledes enn hvordan de andre karakterene i filmuniverset opplever den. Dermed vil jeg videre se nærmere på hvordan Raymond blir gestaltet med et sosialt handikapp, hvilke problemer han møter og hvilke egenskaper den narrative handlingen skaper.

### 4.4.1 Sosialt samspill og gjensidighet

Personligheten til Raymond vises gjennom kroppsspråket hans. Kroppsposituren hans er skjev, han går puslete og holder hodet skakket når han snakker. Når Raymond er ukomfortabel holder han fast i sekken sin, eller hendene sine mot brystet. Raymond har få ansiktuttrykk i løpet av filmen og smiler sjeldent, i tillegg klarer han ikke å opprettholde noe særlig gjensidig kontakt med en samtalepartner. Blikket hans er alltid rettet vekk fra samtalepartneren og unngår øyekontakt med sidekarakterene. Dette blir skildret i samtlige samtaler Raymond deltar i, hvor kameraet rammer inn ansiktet hans i profil.

Når Raymond møter Iris, en infiltratør, i kasinobaren i scene 051, gir narrasjonen oss en retning i hvor blikket til Raymond befinner seg når han snakker med andre. Det klippes til point-of-view shots hvor vi ser hva Raymond fokuserer på. Fra hans ståsted så blir

kameravinklene posisjonert mot halsen og hendene til Iris, fremfor ansiktet hennes. Dette er første gang vi ser fra Raymonds perspektiv hva han fokuserer på under samtaler. I denne scenen har Iris blitt sendt fra den operative ledelsen på kasinoet for å forhøre seg med Raymond om hvilke metoder brødrene bruker i Blackjack. Gjennom kamerabruken er blikket til Raymond rettet mot smykkene hennes. Raymond forteller til Charlie senere at hun var veldig glitrende, hvor han referer til smykkene hennes. Ved hjelp av slik kameraføring skaper narrasjonen en klar visuell skildring over hvordan Raymond forholder seg til kommunikasjon. Dette kan sees på som et vesentlig narrativt grep for å få en ny oppfatning av Raymonds atferd i forhold til sosial kommunikasjon og samspill.

Vi opplever også hvor reservert Raymond er som person, og vi ser at han unngår fysisk og emosjonell kontakt med andre mennesker. Innleggelsen hos Wallbrook har ført til at Raymond har mistet all kontakt med familien sin, og endret måten han relaterer seg til nære forhold. I starten av Raymonds introduksjon lærer vi at han ikke prioriterer mennesker slik som andre gjør. Likevel utvikles hans manglende evne til gjensidig samspill i filmen. I scenen 052, etter Raymonds møte med Iris, lærer Charlie Raymond å danse. Her vises det til en utvikling i hvordan Charlie klarer å bryte ned den reserverte Raymond til en viss grad. Han sliter fremdeles med nærkontakt, men Charlie lykkes med å få øyekontakt med Raymond. Etter Charlie har lært Raymond å danse, prøver Charlie seg på en klem. Dette frastøter Raymond og han reverserer tilbake inn i skallet sitt.

Raymond blir fremstilt som evneveik innenfor sosialt samspill. Dette kan medføre til at han har tendens til å virke hensynsløs. Narrasjonen fremmer Raymonds personlighet til å virke tilsynelatende svært avvikende mot andres følelser og behov. Det blir portrettert hvordan Raymond ser på verden ut ifra sine behov og ingen andres. Dette kan føles frustrerende for de andre karakterer i filmuniverset. Blant annet kommer rutinene og angsten hans i første rekke. Angsten mot å fly, kjøre på motorvei og å gå ut når det regner fører til at reisen Charlie håpet på skulle ta et døgn utvides til seks dager i stedet. Hadde Raymond revurdert sine behov – ville turen gått mye raskere.

#### **4.4.2 Språk og kommunikasjon**

Raymond er portrettert med flere personlighetstrekk som samsvarer med hans kommunikative interaksjon med andre mennesker. Blant annet blir hans kommunikative ferdigheter veldig distinkt skildret med annerledes paraspråk og vokabular. Rollefiguren blir gestaltet med monoton stemme og gjentakende setninger som vedvarer gjennom handlingen. Språket hans er

minimalistisk, han stammer og han er simplifisert med en tydelig ekkotale. I tillegg skaper narrasjonen en skildring over hvordan Raymond sliter med å forstå enkelte spørsmål, hvor han har en tendens til å svare ting med «jeg vet ikke». Måten Raymond svarer og konverserer på, oppleves gjerne vanskelig for de andre sidekarakterene når de snakker med ham. Spesielt fordi Raymond ikke klarer å engasjere seg spontant i samtaler.

Dersom vi ser på en dialog fra scene 029, kan vi finne eksempler på hvordan Raymond uttrykker seg verbalt. Dialogen finner sted på en landevei hvor Charlie og Raymond sitter i kabrioleten på vei til Los Angeles. Raymond har nettopp fortalt hvor flink han er til å kjøre bil og tar fatt i rattet og svinger bilen mens Charlie kjører. Når Charlie kjefter på ham om at han ikke må gjøre slik, endrer Raymond emne med å si at han ikke har på seg underbukser:

Raymond: I don't have my underwear.  
Charlie: What?  
Raymond: I'm definitely not wearing my underwear.  
Charlie: I gave you a pair of mine this morning.  
Raymond: They're not my underwear.  
Charlie: I told you to put 'em on. Where are they?  
Raymond: Of course, they're in the pocket of my jacket.  
Charlie: Where?  
Raymond: Here. These... these are too tight.  
Charlie: I don't want them back.  
Raymond: These are not boxer shorts, mine are boxer shorts.  
Charlie: What's the difference?  
Raymond: These are Hanes 32. These are Hanes 32  
Charlie: Underwear is underwear.  
Raymond: My boxer shorts have my name in it. It says Raymond.

(Rain Man, 1988, 00:55:32 – 00:55:58)

Denne dialogen viser tydelig hvordan språket til Raymond er når han konverserer. Ordet «definitely» er en gjenganger i filmen. Det er noe han blant annet bruker hver gang han skal forsikre andre om sine rutiner. Filmen legger vekt på dette, spesielt på hvordan han formidler seg og svekkelsen i hans ekspressive språk. Filmen skaper et bilde for seeren om språkvanskene hans og hans kognitive utvikling. Narrasjonen viser dog hvordan Raymond bruker hans

kommunikative ferdigheter til hans fordel. Det vil si at dersom Raymond først snakker spontant er det rettet mot seg selv. Det kan være blant annet påminnelser eller bekymringer. Ved disse tilfellene signaliserer han til de andre karakterene at det nærmer seg en av rutinene hans, altså noe han ikke kan falle ut fra. Dermed blir hans ekspressive kommunikasjonsferdigheter veldig selvsentrert, selv om at han ikke virker å være bevisst på det. Narrasjonen flyter mellom hvordan personligheten og kommunikasjonen til Raymond er når han konverserer i samtaler. Sidekarakterene er nødt til å referere til navnet hans for at Raymond skal svare på et spørsmål, siden han er i sin egen «boble». Likevel kan Raymond svare på spørsmål rettet mot han uten at navnet hans blir referert. På denne måten oppleves kommunikasjonsmønsteret til Raymond som utydelig og ambivalent, og går i strid mot hans strukturelle levemåte. Vi forventer at Raymond er fastlåst på kommunikasjonsdelen på samme måte som han er på rutinene sine – men det er han altså ikke.

Raymond har sine svekkelser innenfor kommunikasjon. Både i ekspressiv og reseptiv kommunikasjon. Likevel klarer han å konversere dersom han vil – og om det gagnar ham selv., Dette illustrerer filmen med scenene 012, 016 og 022. Filmen skaper dermed en personlighet på Raymond som er kompleks og lite forutsigbar.

#### **4.4.3 Atferd, ritualer og interesse**

I *Rain Man* identifiseres Raymond tydelig som autistisk savant. Dette blir fremmet av Dr. Bruner til Charlie i scene 013. Charlie tror imidlertid at broren hans er innlagt på mentale instituttet fordi han er tilbakestående. Dr. Bruner svarer dermed «*He's an autistic savant [...] They have certain deficiencies, certain abilities*» (Rain Man, 1988 00:20:38 - 00:20:47). Dr. Bruner er vag på hvilke typer evner Raymond besitter og beskriver situasjonen til Raymond veldig generelt. Dette gjøres sannsynligvis for å holde tilbake informasjon til seeren for å skape et interessant personlighetsgalleri av Raymond utover filmen. Vi lærer tidvis at Raymond besitter en del spesielle ferdigheter. Disse fremstår som ekstraordinære for resten av filmuniverset. Eksempelvis gir filmen et frempek i scene 024 som spiller en stor rolle mot filmens tredje akt. Charlie snakker i telefon med Dr. Bruner om søksmål, og i mellomtiden mister Raymond en tannpirker på gulvet, og er på jakt etter en ny. Når Charlie legger på, mister servitøren en haug med tannpirkere på gulvet. På få sekunder klarer Raymond å identifisere hvor mange tannpirkere som falt. I dette øyeblikket viser filmen tilskueren hvor begavet Raymond er med hoderegning.

Etter hvert som filmen utspilles legger narrasjonen frem hvordan disse evnene til Raymond går i favør til Charlie. Ideen om å dra til Las Vegas for å telle kort i et Blackjack spill blir til. Og har for øvrig blitt en ganske kjent referanse innen film. Dette er filmens klimaks, og fremhever de ekstraordinære evnene Raymond har i matematikk. I det Charlie og Raymond oppnår store summer, kryssklippes filmen til en samtale mellom to ansatte som ser på overvåkningskamera over spillesalen.

Kasino ansatt 1:       What do you see?

Kasino ansatt 2:       He's not catching the hole card, and he's not past posting us.

Kasino ansatt 1:       I don't see him using a computer.

Kasino ansatt 2:       No, but something's not right. No one in the world can count into a six-deck shoe.

(Rain Man, 1988, 01:32:29 – 01:32:41)

Denne samtalen fremhever hvordan kasinoet tror det er menneskelig umulig å telle seks sammenlagte kortstokker. Når det klippes tilbake til et nærbilde av Raymond, akkompagneres det et lydbilde som illustrerer hvordan hjernen til Raymond fungerer. Lyden gir assosiasjoner til en kortblander som blar hurtig gjennom kortstokker. Narrasjonen fremhever Raymonds evne til å telle kort på likhet som en maskin, som er så og si umulig for et ordinært menneske. Lyden utvikles til å høres ut som et spinnende lykkeshjul, som får Raymond til å skifte fokus. Lykkeshjulet i denne scenen fremstår som en grense til hvor langt evnene til Raymond går. Det viser seg at Raymond ikke har talentet til å forutsi tilfeldige situasjoner som sjansespill og lykkeshjul, slik som han har med hoderegning.

Narrasjonen viser mange nyanser på Raymonds sammensatte personlighet. I tillegg til hans savante evner, legger narrasjonen også frem hvor innarbeidet rutiner rollefiguren har. Rutinene innskrenker karakterens egen tilværelse i stor grad og påvirker hans atferd. Han blir emosjonell engstelig dersom disse ikke blir opprettholdt og krever dermed en streng rutine. Filmene illustrerer dette med blant annet hvordan han ikke kan gå ut når det regner, hvordan han gjentar hvor mange minutter det er igjen til sine favoritt TV-programmer og hvordan han rutinemessig spiser det som er på Wallbrook's ukesmeny hverdag. For eksempel må han ha pannekaker på mandager. Raymond har en tendens til å tilføre seg selv skader dersom ting skjer mot hans rutiner og er negativt innstilt mot. Eksempel på dette er scene 026, hvor Charlie prøver å tvinge Raymond på et fly, til tross for Raymond advarte broren sin om at det flyselskapet har krasjet tidligere. Raymond får panikk og starter å slå hodet sitt. Når slike ting kommer i konflikt

blir det illustrert hvor nevrotisk Raymond kan bli. Disse rutinene går ikke bare utover Raymonds atferd, men påtvinges også Charlie.

#### **4.5 De andre karakterenes holdninger og forståelse for Raymond Babbitt**

Raymonds tydelige atferd kan oppleves som spesiell for den uinformerte. Omgivelsene i filmuniverset har forskjellige oppfatninger på den autistiske karakteren. Jeg vil si at filmens fokus ligger på hvordan personer med relasjoner til autisme lever med det i hverdagslige situasjoner. Her vil Charlies nye forhold til sin eldre bror være en ny hverdag både for ham, men også for Raymond. I starten av filmen, opplever vi tilskuere at Charlie sliter med å forstå at Raymond trenger ekstra pleie i hverdagsoppgaver. Slike hverdagsoppgaver er noe som ofte kan tas for gitt for de mer «normale» personer. Eksempelvis virker det som at Charlie ikke forstår at det er mulig at det finnes slike mennesker som Raymond. Dette opplever vi i starten av deres møte og virker som en sentral problemstilling i filmen. Spesielt dette med hvordan Charlie oppfører seg nedlatende og hovmodig til hvert eneste problem Raymond finner vanskelig, og har simpelthen vansker med å se at det finnes folk som ikke er like funksjonelle som ham. Charlie er generelt sett svært nedlatende mot folk, for eksempel til hvordan han oppfører seg både rundt advokaten og kjæresten sin. Men når Charlie møter den dysfunksjonelle broren sin opplever vi en voldsom negativ holdning som er på grensen til å være mobbing av Raymonds personlighet. Charlie endrer seg allerede når han velger å kidnappe Raymond fra instituttet og får en karakterutvikling. Hans første intensjon med å kidnappe Raymond var for å sikre sin egen fremtid med halve arven til Raymond, men i løpet av bilreisen med sin eldre bror endrer han synspunkt. Charlie starter å lære mer om diagnosen til broren og danner en relasjon til ham. De negative kallenavnene Charlie har til Raymond endrer seg etter en avgjørende scene i andre akt. Det springende punktet hvor Charlie revurderer sin opprinnelige plan for Raymond er i scene 036. Her røpes det at Raymond ble innlagt hos Wallbrook på grunn av et uhell da han brente to år gamle Charlie i varmt vann. I dette sentrale øyeblikket finner Charlie ut at hans fantasivenn med navn «Rain Man» (som også er filmens tittel) egentlig var Raymond. Charlie starter å etablere et forhold og en forståelse for Raymonds tilstand her. Dette fører til at han vil ha fullt ansvar for Raymond, av de riktige grunnene.

Vi kan konstatere at Raymond ikke gjør det særlig enkelt for Charlie heller, med hans tilsynelatende utfordrende personlighet og evnesvake karakteristikk. Oppførselen hans får Charlie til å anvende stemplende ord og kallenavn rettet mot ham. Blant annet danner Charlie seg en vane med å kalle Raymond for en «retard» eller «idiot». Spesielt i de tilfellene han

kjenner på hvor påtrengende og handikappet Raymond er. Et annet eksempel, i scene 27, er når Raymond får angst fordi en bil har krasjet på motorveien og nekter å sette seg inn i bilen igjen. I denne scenen sier Charlie «This guy's a fucking fruitcake'», om Raymond, her i en pejorativ betydning. Det er ikke bare Charlie som bruker negative ord mot Raymond, men også personene Raymond ender opp med å møte på denne road trip'en til Charlie. For eksempel når Raymond spør infiltratøren Iris i scene 051 om hvilke typer medikamenter hun går på, sier han indirekte at han liker henne. Hun oppfatter derimot spørsmålet som krenkende og negativt, siden hun ikke har vært nok sammen med ham til å vite at det egentlig var et positivt spørsmål.. Vi opplever dermed at folk generelt utenfor Wallbrook, har uvitende eller negative holdninger til folk som oppfører seg upassende eller unormalt.

Et tilfelle i filmen, hvor en av karakterene som har en mer aksepterende holdning til Raymond, er karakteren Susanna. Hun oppfatter at han er annerledes, og behandler han på den måten han bør bli behandlet. Det er hun som gir Raymond en ny opplevelse med tanke på sitt første kyss, første dans med en kvinne og hjelper ham når han starter å få engstelse. Vi oppfatter hun som en karakter med stort hjerte og forstår at Raymond trenger ekstra hjelp. Selv om hun har en mindre rolle, klarer filmen å sette lys på at selv om det finnes mange nedlatende personer mot dysfunksjonelle karakterer, har vi de som ser dem og hjelper dem.

## **4.6 Konklusjon**

*Rain Man* er en film som setter opp en filmatisk reise gjennom Amerika mellom to ukjente brødre som møtes etter misnøye i arveoppgjøret fra deres avdøde far. Denne road trip-filmens gjenspeiles i karakterenes reise - en reise igjennom protagonistenes frustrasjon og lærdom av hverandre. Vi har i denne næranalysen sett nærmere på hvordan personligheten til rollefiguren Raymond Babbitt blir fremmet gjennom narrative og visuelle grep.

Filmens fremstiller Raymond som en relativt statisk karakter med små karakterutviklinger. Rollefiguren blir beskrevet med språkvansker, lite forståelse for hverdagslige konsepter og med spesielle ferdigheter. Narrasjonen skaper et klart bilde av hvordan Raymond er som person og hvordan vi opplever en karakter diagnostisert som autistisk savant.

Ved hjelp av Murray Smith sin sympatistruktur får man kartlagt Raymonds rolle i filmen. Det er gjennom broren Charlie vi opplever Raymond sin adferd og personlighet. Dette bidrar med at vi blir godt kjent med Raymond. Den romlige tilknytning vi får til Raymond er lagt opp ved hjelp av skjermtid. Narrasjonen beveger seg mellom brødrene, hvor vi får innblikk



i deres liv. Levinson har skapt en film som gir tilskueren en spesifikk innsikt i autisms natur ved hjelp av skjermtiden som legges på Raymond. På grunn av den store mengden skjermtid rollefiguren får, danner vi en forståelse av hans væremåte. Gjennom Murray Smith sine nivåer får tilskueren en bevissthet for hvor krevende slike personer kan være til tider. Levinson skaper en varm presentasjon av Raymond sine skavanker til tross for at de kan virke vanskelige til tider. Tilskueren får en tilknytning til Raymond på en positiv måte som aldri blir fremstilt frastøtende eller negativt. Vi får dog ikke særlig tilgang til Raymonds indre liv, da det er Charlie som er hoved-protagonisten i denne fortellingen. Ved hjelp av kameravinkling og dialog, får vi likevel en oppfattelse av hvordan Raymonds indre liv er. Vi får blant annet en innsikt i hvor blikket til Raymond faller når han prater med andre ved hjelp av kameravinkling. I tillegg blir kameraet i samtlige dialogscener vinklet på profilen til skuespilleren Dustin Hoffman, for å redegjøre at Raymond ikke ser i øynene på samtalepartneren sin.

Filmen skaper et illustrert bilde av hvordan Raymond knyttes til personer med en slags funksjonshemming i hans introduserende scene. Dette er dermed kontrasten i filmen – normal versus anormal. Han er verken normal eller viser like egenskaper til sin bror. Brødrene står i kontrast mot hverandre, både i kognitiv oppførsel og holdninger. Holdningene Charlie har til Raymond i starten av filmen blir totalt endret mot slutten av filmen. Charlie sitt syn på unormal oppførsel på andre individer er nedlatende, og han prøver ikke å forstå seg på funksjonshemmede. Filmen konsentrerer seg særlig mye på Raymond sine savante evner, spesielt hans ferdigheter til å telle og hoderegning. Dette blir brukt som et narrativt virkemiddel og bygger på klimakset i filmen. Broren Charlie bruker dette til hans fordel.

Fremstillingen av Raymond i filmen er mer enn endimensjonal. Vi får en innsikt i hvordan hans hverdag er og hvilke utfordringer han møter på. Karakteren Raymond er nøkkelen i filmen og informerer tilskueren om annen type normal som finnes i samfunnet.

## Kapittel 5. Formelbasert film og informasjonstilordning

I dette kapittelet vil jeg forsøke å sette filmene opp mot forhold for hverandre for å se på hvordan autistiske karakterer filtreres igjennom en Hollywood-spenningskurve. I tillegg vil jeg diskuteres hvilken informasjon og idéer vi får av diagnosen gjennom forskjellige elementer. Spiller de på stereotypier? Er noe som går igjen?

### 5.1 Hollywood-filmers syklus og den autistiske formelen

Frank Krutnik beskriver i boken sin *In a Lonely Street: Film Noir, Genre, Masculinity* at Hollywoods moderne filmindustri har en tendens til å lage fortellinger om individuelle karakterer med en målrettet handling. En film produsert i Hollywood er avhengig av et sett regler som skal lede til en meningsfull og tilfredsstillende tilskueropplevelse. Blant annet produseres filmene igjennom et sjangersystem (1991:4-6). Hvis en sjangerfilm viser seg å være tilfredsstillende, reproduseres det som er mest suksessfullt. Ofte går dette igjennom en kulturell trend som reguleres i forhold til det som virker å være populært i det aktuelle tidsrommet. Denne metoden omtales som en syklus. Syklusen omhandler å reprodusere lignende formelbaserte filmer som har fått stor suksess, men med noe variasjon. Filmene produseres ofte relativt tett på hverandre med få års mellomrom (Krutnik, 1991:12). Da *Rain Man* først ble introdusert i 1988, førte suksessen til en utvikling i fortellinger om funksjonshemmede. Det dannet da seg en syklus med lignende handlingsmønstre som for eksempel filmene *Mercury Rising* (Becker, 1998), *Molly* (Dugan, 1999) og *I am Sam* (Nelson, 2001). Filmene fokuserer på idéer av tilstedeværelsen av en autistisk person, eller en med Asperger-syndrom (Murray, 2008b:246). Jeg anser at disse filmene er i en og samme syklus på grunn av at alle filmene inneholder et fast rammeverk. Vi ser blant annet en gjentakelse der alle hovedkarakterene er av kaukasoid rasegruppe med en autist-lignende personlighet. I tillegg er oppdraget i filmen å integrere denne type karakter til samfunnet. Syklusen varte i perioden rundt slutten av 80-tallet frem til starten på 2000-tallet. Til tross for dette, har de valgte filmene i oppgaven, *Rain Man* og *The Imitation Game*, et tidsrom på omlag 26 år. Jeg vil dermed hevde at selv om syklusen var mest populær mellom 80-tallet og 2000-tallet, ser jeg en antydning til at en slik populær fremstilling er like relevant nå også.

I Mark Osteens bok *Autism and Representation* (2008) har Anthony Baker forsket på hvordan autisme blir representert gjennom den filmatiske Hollywood linsen. Han forteller at autistiske karakterer ofte blir fremstilt eksotiske og separert fra den normale verden (2008:230). Dermed blir disse rollefigurene et mysterium på det store lerret. Både Baker og Murray (2008a)

mener en slik syklus av filmer med dysfunksjonelle karakter danner et eget sjangersystem. De mener med andre ord at mange filmer som inneholder tematikken autisme følger det samme handlingsmønsteret, som ble etablert i kjølvannet av *Rain Man*. Med dette, har Baker utviklet hva han beskriver som den *autistiske formelen*, hvor han deler opp moderne filmer om autisme inn i åtte nivåer (2008:231):

1. Introduksjon av protagonisten som ikke er autistisk.
2. Introduksjon av en karakter som kan identifiseres som autistisk
3. Gjør den autistiske karakteren søt, uskyldig eller klosset
4. Etabler sårbarheten til den autistiske karakteren ved å skildre avhengigheten til en forelder eller pleier
5. Gi den autistiske karakteren savante ferdigheter eller superhukommelse
6. Separerer den autistiske karakteren fra sin forelder eller pleier
7. Den autistiske karakteren blir satt i fare
8. Tillat protagonisten å redde eller knytte seg til den autistiske karakteren

Essensen av disse nivåene skaper en illustrasjon over hvordan handlingen til slike filmer skal passe inn i Hollywood spenningskurven. Dersom vi anvender de to analyserte filmene fra tidligere opp mot denne formelen, finnes det en rekke elementer som kan knyttes til nivåene. På denne måten kan vi se hvordan de blir filtrert inn i Hollywoods spenningskurve:

### **Nivå 1 og 2: Introduksjon av en ikke-autistisk og en autistisk rollefigur**

Som nevnt er *Rain Man* den første i starten av en slik syklus av filmer om autisme og den viktigste inspirasjonskilden til Barkers formel (2008:229). I det første nivået til Baker diskuteres det om protagonisten i filmen selv ikke er en autist eller handikappet. Denne karakteren er konstruert for å være den som senere skal utfordre og skape et bånd til den isolerte autistiske karakteren. I *Rain Man* møter vi Charlie Babbitt som den ikke-autistiske protagonisten. Det er denne karakteren filmen er knyttet opp mot og som skal på en reise sammen med den autistiske karakteren Raymond. Martin Norden forteller at filmskapere ofte tilpasser filmer til å gjenspeile et synspunkt til der tyngden av publikummet ligger – de funksjonelle i et samfunn (1994:1). Dette gjenspeiler seg i *Rain Man*, hvor det i hovedsak er Charlie vi skal identifisere oss med. Ser vi på *The Imitation Game* sin introduksjon av karakterer hopper vi rett inn på nivå 2. Denne filmen har en tilnærming der den eneste protagonisten i filmen også er den som identifiseres med en underliggende type skavank.

### **Nivå 3: Den autistiske karakteren blir fremstilt søt, uskyldig eller klosset**

Videre får vi en innføring i hvordan narrasjonen skildrer et positivt bilde av begge de autistiske karakterene i de utvalgte filmene. Dette nivået tilser hvordan vi som tilskuer skal få medfølelse for disse til tross for deres skavanker. De blir fremhevet som søt eller klosset gjennom en komisk skildring, slik at de får en naiv eller ubehjelpelig fremstilling. Dette er for å avkrefte myter som sier at de bør isoleres fordi de kan være farlige (Norden, 1994). Raymond fremstår snodig med sin underlige atferd, hvor hans måte å snakke på gir ham ubehjelpelig preg. Filmen skaper en *naiv* skildring av Raymond, noe som blir gjort gjennom hvordan Raymond bruker gjentakende ord på en komisk måte. Her skaper filmen en assosiasjon til at han er et barn i en voksen kropp. Fremstillingen av Alan blir på samme måte som Raymond fremstilt som naiv og ubehjelpelig. Hvor den fiktive Alan Turing i *The Imitation Game* sliter med reseptiv kommunikasjon og sosialt samspill. Filmen skaper skildringer med flashback som gjør at vi får medfølelse for hvordan Alan er blitt til og hvorfor han oppfører seg slik.

### **Nivå 4 og 6: Etablerer sårbarheten til den autistiske karakteren og separerer den fra sin trygghet**

I det fjerde og sjette nivået er det kun filmen *Rain Man* som synliggjør hvor sårbar karakteren blir når han blir tatt fra sin trygghet. Raymond, som er tilsynelatende svært avhengig av ekstra bemanning, klarer ikke å forholde seg til andre rutiner enn hva som er gitt ved Wallbrook. Martin Norden fremhever hvordan filmkarakterer ofte blir rammet inn som isolert eller sårbar gjennom narrative virkemidler, for å regulere den funksjonshemmede karakteren vekk fra allmenheten. Dette fremhever kontrasten mellom de dysfunksjonelle og de funksjonelle (1994:1). Dette er mindre synlig i *The Imitation Game* i forhold til visuelle og narrative verktøy. Alan blir fremvist meget uavhengig fra alle typer verger, dette fordi han har et høyere funksjonsnivå, som ligner nærmere på Aspergers enn autisme. Han blir dog fremvist som sårbar, hovedsakelig gjennom hvordan andre karakterer i filmuniverset har negative holdninger mot ham i barndommen og også senere i livet.

### **Nivå 5: Den autistiske får savante ferdigheter**

I starten av formelen til Baker har vi sett at filmene skal gi et klart skille mellom karakterene som er funksjonelle og de som ikke er funksjonelle. Formelen skildrer at de dysfunksjonelle er isolert fra omverdenen frem til den funksjonelle kommer for å redde dem. I løpet av filmenes handling fremkaller Hollywood en vri i handlingen der de dysfunksjonelle karakterene innehar

en spesiell ferdighet som gjør dem «verdige» i filmuniverset og handlingsgangen. Frem til nå har den autistiske karakteren blitt fremstilt som ufør, men nå opplever vi karakteren som begavet. Både Raymond og Alan ser ut til å ha løsningen på problemet i handlingen. Raymond klarer å vinne tilbake pengene Charlie skylder gjennom å telle seks kortstokker under en runde Blackjack. Mens Alan vinner krigen ved å finne opp en maskin som *tenker selv* ved hjelp av hans super-intellektuelle hjerne og forståelse av koding. Norden mener at slik representasjon er normalt: Hollywood konstruerer et individ som ikke passer inn i et samfunn, og som til slutt oppnår «tilhørighet» gjennom bragder eller handlinger som er til fordel for den ikke-funksjonshemmede protagonisten (1994:3). På denne måten fremhever filmindustrien dysfunksjonelle karakterer kun som et narrativt middel for de funksjonelle karakterene (Murray, 2008b:244). Raymond og Alan har særegne kognitive krefter som bidrar til løsningen til filmen. Disse kreftene som karakterene blir presentert å ha skaper dermed en fremstilling av å nå det mulige i det umulige. De blir en helt fra underklassen som ikke var forventet fra det «normale» samfunnet. Med slike ferdigheter kan vi ikke benekte en direkte assosiasjon til lignende helter i superheltefilmer<sup>10</sup>. Når de autistiske karakterene blir presentert med krefter som blir en fordel for handlingen, blir den enten brukt for en uselvisk grunn eller for den ikke-funksjonshemmede egoistiske grunn. Dette skjer på samme måte i superheltefilmene også, der superhelte blir presentert som mennesker med gude-lignende krefter (Romagnoli & Pagnucci, 2013:8). Slike karaktertyper blir fremstilt som uanstrengt vakre og modige. Autister derimot, får ikke gjennom den filmatiske linsen det samme utseendet eller motet superhelte har, til tross for at de har tilsynelatende de samme kvalitetene med usedvanlige krefter som gir fordel i narrasjonen. Vi kan på denne måten sammenligne Raymond og Alan opp mot superheltefigurer på grunn av deres usedvanlige talenter som kommer frem gjennom autismen. På denne måten underbygger Hollywood en reversert fremstilling av den tradisjonelle superhelten (Abrams, 2012:115). For å sette det på spissen, skaper den autistiske formelen en illustrasjon om en *mentalt tilbakestående* superhelt som står i kontrast mot noen av de store eksemplene, som for eksempel medlemmene i *Justice League* fra den skjønnlitterære tegneserieutgivelsen *The Brave And the Bold* nr. 28 (Fox, 1959) og den ikoniske *Superman* fra 1948 (Bennet & Carr).

---

<sup>10</sup> Filmer der tradisjonelle superhelte er en dekonstruksjon av et vanlig menneske og mutante krefter (Romagnoli et al, 2013:12)

## **Nivå 7 og 8: Den autistiske blir satt i fare og blir reddet**

Selv om autistiske narrativer skaper assosiasjoner til superheltefilmer, forteller Bakers formel at autistiske karakterer skal reddes og integreres i samfunnet. Disse karakterene skal både gå gjennom farer og etablere et nært forhold til den funksjonelle protagonisten. Raymond opplever fare der alt er uforutsigbart når han drar utenfor Wallbrook, nervøsiteten eskalerer og vi oppfatter hvor ille dette er for ham. Underveis i handlingen utvikles det et tettere forhold mellom brødrene. Likevel avsluttes *Rain Man* med å vende tilbake til filmens utgangsposisjon. Raymond returnerer til instituttet når Charlie ikke klarer å redde eller forsørge broren. *The Imitation Game* er også med på å få Alan integrert i samfunnet, men i dette universet er ikke ASF en kjent diagnose enda. Han utvikler et forhold til kollegaen sin og forlover seg. Det er også et tidspunkt hvor Alan står i fare for å miste både jobben og maskinen på grunn av lite fremgang. Filmen avsluttes på en annen sentimental måte enn *Rain Man*, nemlig at integreringen og redningen av den autistiske karakteren til sist mislykkes og Alan velger å avslutte sitt eget liv. Det kan tenkes at tidsperiodens holdninger til homofili og personer stående utenfor «normalen» i samfunnet var en underliggende årsak til valget hans.

Med dette kan vi se at disse nivåene forener filmene og gir gode indikasjoner på at de utfyller et likt handlingsmønster. Det vises klart at filmene formes gjennom en populær fremstilling til tross for at de kommer fra forskjellige tidsperioder. Filmindustrien fortsetter å bruke samme formel i nyere tid, men med enda mer fokus på tilstedeværelse<sup>11</sup> av autisten.

## **5.2 Filmenes helhetlige informasjonstilordning om diagnosen autisme**

Jeg vil påstå at vi får rikelig med informasjon om personligheten og væremåten til de autistiske karakterene. Dersom vi ser på tilordningen av informasjonen i filmene, finner vi hvilket inntrykk man får av diagnosen. Med tilordning av informasjon mener jeg hvordan forholdet mellom fortelling og tilskuer konstrueres gjennom hvordan informasjonen blir plassert og presentert til seeren. Filmatiske virkemidler er her en viktig faktor. Dette kan klassifiseres gjennom elementene klipp, lyd, dialog og kameravinklinger, som kan bære frem nødvendig informasjon til tilskueren. Ved å anvende informasjonen som har blitt presentert i næranalysene, er det flere ting som er verdt å peke på.

---

<sup>11</sup> At tilstedeværelsen er mer fremtredende i nyere tid, vil jeg begrunne med at filmene fokuserer mer på enkeltindividet som selv sliter med skavanker, fremfor i *Rain Man* hvor hoved protagonisten er Charlie og møter på en autist.

### 5.2.1 Informasjon og narrasjon

Selv om begge filmene har essensen av fortellermønsteret til Baker, tildeles det vesentlig mer informasjon om ASF i *Rain Man*, enn i *The Imitation Game*. Mye av dette har med hvordan rollefigurene ligger på spekteret og hvilken informasjon tilskueren får om det. Ser vi tilbake på Kaland sin figur 2 fra kapittel [2.1.2](#), vil jeg hevde at representasjonene av karakterene ligger på hver sin side av spekteret. Raymond som meget funksjonshemmet (tung autistisk) og Alan som lett funksjonshemmet (Asperger-syndrom).

Filmene operer med forskjellige strukturer som fører til at informasjonen blir utgitt på forskjellige måter (både indirekte og direkte). *Rain Man* bruker den klassiske Hollywood-komposisjonen - en kronologisk og lineær handlingsgang. Med dette blir presentasjonen av karakteren utgitt fortløpende etter hvert som handlingen utvikler seg. Informasjonen om diagnosen blir tildelt på en mer direkte måte i denne filmen, der det fortelles direkte til tilskueren at Raymond har autisme. I filmen ser vi hvordan Charlie eksempelvis blir forklart om Raymonds situasjon av Dr. Bruner. I tillegg blir synliggjøringen av diagnosen gjort gjennom dialog og visuelle teknikker. Blant annet hvordan bilderammen ligger på profilen til Raymond for å fremheve avvikende øyekontakt.

I kontrast, vil jeg påstå at hovedpersonens diagnose i *The Imitation Game* blir fremstilt på en mer indirekte måte. Siden filmen gjenskaper livet til den ekte Alan Turing, kan dette brukes som argument for at filmens narratologi bevisst tilbakeholder informasjon om ASF. Man kan oppleve at en direkte innrømmelse om en tilstedeværelse av ASF kan føre til en feil fremstilling av den virkelige personen. Informasjonen vi får om Alan gis gjennom å kaste lys på spesifikke hendelser og konflikter som har skjedd tidligere i livet hans. Dette gjøres ved at filmen iverksetter metoden retrospeksjon, en ikke-lineær dramaturgi hvor narrasjonen ser bakover i tid. Litt etter litt får tilskueren hint om at karakteren kan befinne seg på spekteret. Informasjonen blir flettet indirekte sammen med narrative grep som voice-over. På den måten holdes informasjonen tilbake og tilskueren sitter med begrenset kunnskap om Alans mentale tilstand. Til tross for dette klarer filmen likevel å tilføye et nytt syn om at alle individer er annerledes.

### 5.2.2 Filmenes bruk av stereotypi

I løpet av avhandlingen har vi sett hvordan de filmatiske tekstene tilsynelatende har skildret karakterene med autistiske trekk. Betydningen av disse skildringene fra næranalysen signaliserer et

stereotypisk bilde. De øyeblikkene som ble trukket frem i næranalysen var øyeblikk som gjerne konstruerte karakteren opp mot hva som vil si å være og bli ansett innenfor begrepet autisme.

Den største stereotypien som dukket opp fra analysene var hvordan filmene fremstilte karakterene som savant med spesielle egenskaper. Stereotypien om at de fleste autister er levende vidunder som oppnår umulige ting, er gjerne den mest populære fremstillingen av autistiske i film. Det var dermed ikke en overraskelse at karakterene i begge filmene hadde dette aspektet. Dette aspektet er også noe som er blitt diskutert jevnlig i løpet av avhandlingen. I *Rain Man* konstruerer de blant annet bilde av hvordan broren Charlie forhåndsdommer Raymond. Men når filmen trekker inn hvilke egenskaper Raymond har, endres holdningen til Charlie. Stereotypen blir illustrert gjennom handlingen om hvordan karakteren først blir forhåndsdomt av filmuniverset, men etter hvert blir det oppfattet at den autistiske personens egenskaper kan gi dem en fordel. På denne måten skaper filmen dermed en idé om at autisme kun er god for sine savante egenskaper, og at de ellers er ubrukelige. Dermed gir Hollywood et inntrykk om at tilstedeværelsen av autistiske karakterer både er synlig og usynlig (Murray, 2008b:250). Jeg må tilføye at selv om Raymond er autistisk savant, er ikke realiteten at alle autister har slike kognitive egenskaper. Hollywood spiller på at majoriteten av autister er savante, mens det egentlig bare er omlag rundt ti prosent som har savantsyndromet (Baker, 2008:236). Dette er ikke en riktig fremstilling av mangfoldet av autister, og er på denne måten en feilaktig fremstilling. Når det er sagt, skaper denne arketyper likevel et narrativt driv som er underholdende.

I likhet med Raymond, har Alan også noen stereotypiske trekk. Hos Alan ser vi hvordan han blir oppfattet som kald og hensynsløs, noe som er en myte hos individer med ASF. I filmen blir han fort mislikt av kollegaene, da de ikke forstår at han har svekket evne i sosial interaksjon og kommunikative ferdigheter. De kaller ham et monster og inhuman. Ved hjelp av visuelle virkemidler som tilbakeblikk, oppfatter vi at Alan kan ha en form for sinnblindhet. Dette er gjerne noe mange individer med ASF sliter med. Vi må alltid ta til betraktning at personer med ASF er forskjellige og har ulike trekk. Påstanden her er mer hvordan filmen har valgt å fremstille han slik. På grunn av at filmen aldri viser tydelige tegn om Alan ligger på spekteret eller ikke, gir filmen oss et inntrykk av at personer med svekket evne til sosial interaksjon enten er sosiopater eller dysfunksjonelle. Selv om dette er et normalt trekk innen ASF, er hyppigheten av representasjonen i film overrepresentert. Jeg vil påstå at en slik skildring oppleves som stereotypisk, men likevel ikke feilaktig av den grunn. Det er heller hvordan filmen velger å gi oss informasjonen om hvilket han er – om han er sosiopat eller dysfunksjonell. Ved at filmen



faktisk gir oss innsikt i Alans indre liv ved hjelp av audiovisuelle elementer, forstår vi at det ligger mer i det enn at han er en sosiopat.

## Kapittel 6. Avslutning og oppsummering

I denne avhandlingen har jeg tatt for meg to autismefremstillinger fra det audiovisuelle spillefilmformatet, hvor jeg har prøvd å berøre hva de forteller om tilstedeværelsen av den autistiske karakteren. Med dette har jeg forsøkt å diskutere hvilke inntrykk dette skaper og prøvd å finne ut hvilke grep filmene har iverksatt for å konstruere en autistisk karakter. Innledningsvis la jeg dermed frem denne problemstillingen:

*Hvordan skaper filmene The Imitation Game og Rain Man en oppfatning av autisme gjennom narrasjon og audiovisuelle virkemidler?*

For å få svar på problemstillingen, innledet jeg i metodedelen hvilke spørsmål jeg ville stille i den analytiske delen. Metoden var å fokusere på å bli kjent med rollefigurene og deres samspill, være oppmerksom på hvordan fremstillingen av den tilsynelatende autistiske karakteren var og hvilke tekniske og audiovisuelle regigrep som hadde blitt utført i forhold til lyd, dialog, utsnitt og filmens totale struktur. Jeg vendte meg mot Murray Smith og hans sympatistruktur for å finne ut hvilken tilgang tilskueren fikk til de tilsynelatende autistiske karakterene. Sekundært anvendte jeg de tre utviklingsområdene innenfor autisme-spekter-forstyrrelse: i. sosial interaksjon og samspill, ii. språk og kommunikasjon og iii. atferd og interesser. Det tredje spørsmålet var å se på hvordan de autistiske karakterene ble behandlet og forstått av de andre karakterene i filmuniverset. Avslutningsvis viste jeg på hvilken måte filmene har likhetstrekk angående fortellerteknikk.

Ved inngangen av oppgaven var utgangspunktet å finne ut hvilken grad av ASF protagonistene i filmene hadde. Vi så blant annet på hvordan ASF er en diagnose med et bredt spenn, der spekteret kan gå fra sterkt funksjonshemmet til lett funksjonshemmet. Det syntes å være at filmene hadde basert seg på to forskjellige utgaver av spekteret, hvor den ene er langt mer høytfungerende enn den andre - Alan med Asperger-syndrom og Raymond som tung autist. Dette eksemplifiserer hvor store forskjellene var innenfor rammen av autismediagnosen. Videre har analysene vist hvordan protagonistene gjennomgående ble fremstilt med sosiale problemer, språkvansker og usedvanlig intelligens innenfor et felt. I tillegg var det opplagt at karakterene ble fremstilt som kontrasten i filmuniverset og dets samfunn, hvor vi opplevde at de andre karakterene i filmene hadde usikre holdninger ved møtene av slike karakterer.

Gjennom undersøkelsen av de filmatiske tekstene, har vi opplevd at karakterene har blitt fremstilt på hver sin fascinerende måte. Vi oppfatter dem som rørende og får medfølelse når de

er i vanskelige situasjoner. Dette skjer fordi narrasjonen har gitt tilskueren tilgang gjennom romlig og subjektiv tilknytning som vi har sett i lys av sympatistrukturen til Murray Smith (1995). Narrasjonen har lagt opp episoder og struktur slik at tilskueren får tilgang til å forstå de autistiske karakterenes situasjon og mentale tilstand; Raymond får en varm og komisk fremstilling ved å ha stikk motsatt oppførsel til sin bror som innledningsvis i filmen fremstår som kald og beregnende. Alan gir oss medlidenhet gjennom hva vi lærer om hans fortid og fremtid som homofil autist. Til tross for at vi får en fascinasjon av rollefigurene, er det lett å få feiloppfatninger av karakterenes fremstillinger. Med den begrensede tidsrammen filmene har, blir karakterene og diagnosen komprimert og de sterke kjennetegnene i diagnosen blir dermed forsterket. Det kan på denne måten være en utfordring å presentere en tilfredsstillende fremstilling av diagnosen i et audiovisuelt format. Med et begrenset tidsrom til rådighet får karakterene stereotypiske trekk, eller det kan dannes nye stereotypiske trekk etter hvordan tilskueren oppfatter fremstillingen. Det virker som om det kan dannes stereotypier uansett hvor autentisk versjon av diagnosen filmene prøver å fremstille.

Jeg har i oppgaven sett på hvordan filmene filtreres igjennom en Hollywood-spenningskurve. I forbindelse med dette brukte jeg Baker (2008) sin autistiske formel for å se hvordan filmene har basert seg på å få en bedre publikumsappell. Med gjennomgangen av Baker sine åtte nivåer eller kjennetegn på Hollywood-filmer om autisme, fikk vi sett at narrasjonen mellom de valgte filmene var like, men også preget av forskjeller. Blant annet viste det seg at filmene var ulike på hvordan sårbarheten til karakterene ble fremstilt. Eksempelvis baserte *Rain Man* seg mer på hvordan Raymond slet med å leve uten sine ekstra hjelpepleiere og den innarbeidete rutinen sin. I *The Imitation Game* opplevde vi at Alan var mer uavhengig av denne type verger og pleiere; dette skyldes gjerne hvilket funksjonsnivå karakterene har. En annen forskjell var hvordan filmene introduserer karakterene. I *Rain Man* er det Charlie som er protagonisten og skal «redde» Raymond, mens i *The Imitation Game* er Alan den eneste protagonisten i filmen, og blir i tillegg identifisert med en noe underliggende skavank. Den autistiske formelen kastet også lys over likheten mellom protagonistene, med at de lever i samfunnets marginer og hvilke muligheter de har til å bli integrert inn i det «normale» samfunnet. Denne skildringen av å være annerledes er veldig synlig i filmene. Vi opplever at de autistiske karakterene har hver sine utfordringer som gjør at de har problemer med tilpasningen: Raymond vender tilbake til institusjonen sin, fordi integreringen ikke var vellykket, og Alan avslutter livet for tidlig på grunn av andres smålige holdninger og fordommer mot hans atferd og seksuelle legning. På denne måten forteller filmene tilskueren at å leve som anormal kan føre til et ulykkelig liv eller isolasjon fra samfunnet. I tillegg viser

filmtekstene hvordan enkeltes oppførsel og holdninger fremstår når en møter mennesker med autistiske trekk. Filmene synes å likestille ASF med marginalisering og viser hvordan de blir sett på som en minoritet, der noe av atferden deres er fryktet og ikke akseptert i samfunnet. Jeg vil hevde at med dette gjør at det hos enkelte tilskuere kan skapes en oppfatning av at en virkelig person diagnostisert med ASF ikke kan ha mulighet til å leve et helt fint liv i samfunnet.

Etter å ha fått frem at protagonistene i de utvalgte filmene har sine sosiale og språklige svekkelser, oppleves det at filmene går fra å introdusere dem som svake med en bestemt sosial rolle - til å styrke fremstillingen og deres sosiale tilhørighet. Dette gjøres blant annet ved å fremme deres spesielle ferdigheter innenfor et felt. Karakterene skildres fra å være ufør til begavet gjennom det begrensede tidsrommet de blir presentert i. Fortellinger som *Rain Man* og *The Imitation Game* viser oss dermed hvordan slike typer mennesker er «usynlige» frem til de er nøkkelen til å løse et problem. Det virker dermed som om at egenskapen til protagonistene er filmens primære hovedfokus, og at filmene konstruerer karakterene for at de skal være et narrativt driv for handlingen. Med andre ord bidrar de til å løse problemet de såkalte «normale» har i filmen. Dette er hva Baker mener de fleste filmene om autisme handler om. Gjennom deres savante egenskaper, klarer de autistiske karakterene å løse det som er filmens problem, men dette gir dem ikke noen personlig gevinst. Bruken av savantsyndromet som filmens problemløsning og den autistiske karakterens «superkraft» kan assosieres med superhelter og deres krefter. Den autistiske karakterens usedvanlige «krefter» kommer til syne ved filmens klimaks etter at de har gått gjennom flere «tester», hvor deres personlige skavanker har stått til hinder for dem selv og handlingen. De filmatiske tekstene forenes med denne fellesnevneren og tilskuerne blir stimulert til å tro at alle autister er superintelligente på avgrensede felt, mens i realiteten bare er ti prosent av autister som har savant-syndromet. Dette skaper en feiloppfatning, med tanke på at mange tilskuere kanskje ikke er klar over det. Dersom vi fjerner Raymond og Alan sine ferdigheter som er avgjørende i filmens problem, mister de deres *raison d'être*.

Informasjonen tilskueren får om diagnosen gjennom filmene blir tildelt på forskjellige måter. I *Rain Man* får tilskueren tildelt tydelig informasjon om at Raymond er diagnostisert som autistisk savant. I kontrast, får vi ingen direkte eksposisjon om noe diagnostisering på Alan i *The Imitation Game*. På denne måten blir det dermed aldri bekreftet for tilskueren hva som virkelig foregår i protagonistens sinn, og vi kan bare anta at rollefiguren er på spekteret. Men det er flere øyeblikk i filmen som bidrar indirekte til å konstruere et bilde av Alan med en form av ASF, hvor jeg velger å konkludere med at han ligger nærme Asperger-syndromet enn noe mer alvorlig funksjonshemming. Sidekarakterene i *The Imitation Game* får et inntrykk av at

Alan er arrogant, men med visuelle virkemidler som tilbakeblikk og voice-over, får tilskueren kunnskapen om at dette ikke er tilfellet. Dette får oss til å føle medlidenhet for ham fremfor avsky. Spesielt etter hvordan narrasjonen antyder at det er noe mer underliggende ved ham enn hva kollegaene hans tror.

Med et filmatisk perspektiv på autistiske personer opplever vi at filmindustrien gir tilskueren en dypere tilgang på å forstå diagnosen. I denne sammenheng synes jeg at spillefilmformatet bidrar til å sette diagnosen på kartet og inn i et spilt sosialt samfunn. Filmene bidrar med å konstruere en mer hverdagslig form for autisme og hvordan det er å leve sammen med autister og hvordan det er å være autist (Baker, 2008). Etter å ha analysert og drøftet filmene, opplever jeg at filmindustrien gir tilskueren en sjanse til å bli bedre kjent med diagnosen, enn hva en hadde i utgangspunktet. Mediedekningen og det audiovisuelle språket har også mer eller mindre vært en god formidlingsvariabel som styrker og gir effektivitet i å fremheve diagnosen. Samtidig vil jeg si at selv om fremstillingen av diagnosen innenfor spillefilmformatet til tider kan oppfattes på en ambivalent måte, får tilskueren uansett en forståelse for diagnosen. Det er heller opp til tilskueren om fremstillingen oppfattes positivt eller ikke. Jeg tror at de som har nære relasjoner til diagnosen gjerne vil ha en annen oppfattelse av slike filmer enn de som ikke har det, enten ved at man kan identifisere seg med karakterene eller motsatt. I avhandlingen har vi funnet ut at de tilsynelatende autistiske karakterene fra de utvalgte filmene, likevel har kvaliteter og trekk som kjennetegner diagnosen. Sammen med dette har vi dermed fått en oppfattelse av hvordan en virkelig autist gjerne oppfører seg.

I denne avhandlingen har vi sett på hvordan tilstedeværelsen av autistiske protagonister i en filmatisk tekst blir fremstilt og konstruert på det store lerretet. Gjennom analysene og diskusjonen har jeg forsøkt å belyse hvordan filmtekstene benytter ulike strategier og fremstillinger for å oppnå sin versjon av karakterens plassering på det autistiske spekteret. Vi har opplevd at selv om karakterene er ulike og komplekse i de utvalgte filmene, er det narrative fortellermønsteret ikke så forskjellig. I *Rain Man* og *The Imitation Game* har filmene konstruert komprimerte versjoner av tilsynelatende ulike autister i en begrenset tidsramme. Med dette følger en ambivalens om det er gode fremstillinger eller ikke. Med andre ord har analysene vist at ingen filmatiske representasjoner av autisme neppe noen gang vil være tilfredsstillende – hovedsakelig fordi spekteret er så omfattende og ikke lar seg dekke av noen representasjoner.

## Bibliografi

### Bøker og Kapitler

- Abrams, N. (2012). *The New Jew in Film: Exploring Jewishness and Judaism in Contemporary Cinema*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Baker, A. D. (2008). Recognizing Jake: Contending with formulaic and spectacularized representation of Autism in film. I boken Osteen, M.(red.) *Autism and Representation* (sidenummer: 229 -243). NY: Routledge
- Baron-Cohen, S. (1995). *Mindblindness: An essay on autism and theory of mind* (Learning, development, and conceptual change). Cambridge, Mass: MIT Press
- Baron-Cohen, S. (2005) Autism – ‘autos’: Literally a total focus on the self. I T. E. Feinberg & J. P. Keenan (Red.) *The Lost Self: Pathologies of the Brain and Identity*. UK: Oxford University Press
- Baron-Cohen, S. (2008). *Autism and Asperger Syndrome*. Oxford: Oxford UP
- Bennett, M., Webster, A., Goodall, E., & Rowland, S. (2018). *Life on the Autism Spectrum: Translating Myths and Misconceptions into Positive Futures* (1st ed. 2018. ed.). Singapore: Springer
- Bhabha, H. K. (1994). *The Location of Culture*. London: Routledge
- Bhabha, H. K. (2016). The Location of Culture. I B. Choudhury (Red.) *Reading Postcolonial Theory: Key texts in context* (pp. 181-201). India: Routledge
- Coleman, M. & Gilberg, C. (2012). *The Autisms*. Vol. 4 versjon. US: Oxford University Press
- Eder, J. Jannidis, F & Schneider, R. (2010). *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film and Other Media*. New York: De Gruyter.
- Garner, A. Harwood, V. & Jones, S, C. (2016). Discourses of Autism on Film: An Analysis of Memorable Images that Create Definition. I boka O'Reilly, M. & Lester, J. N (red.) *The Palgrave Handbook of Adult Mental Health: Discourse and Conversation Studies* (sidenummer 151-166) UK: Palgrave Macmillan

- Gaut, B (1999): Identification and Emotion in Narrative film. I C. Plantinga og G. M. Smith (Red.) *Passionate views: Film, Cognition and Emotion* (200-216) Baltimore: Johns Hopkins University Press
- Grodal, T. (2002). The Experience of Realism in Audiovisual Representation. I A. Jerslev (Red.), *Realism and 'reality' in Film and Media* (67-93). København: Museum Tusulanum Press
- Grodal, T (2007) *Filmopplevelse – en indføring i audiovisuel teori og analyse*. 2. Udgave. Fredriksberg: Samfundslitteratur
- Hinton, P (2000) *Stereotypes, Cognition and Culture*. US: Psychology Press
- Hodges, A. (1983). *Alan Turing: The Enigma*. UK: Vintage Publishing
- James, I. M. (2006). *Asperger's Syndrome and High Achievement: Some Very Remarkable People*. London: Jessica Kingsley Publishers
- Kaland, N. (1996). *Autisme og Aspergers syndrom: "theory of mind": Kommunikasjon og pedagogiske perspektiver* (Vol. 8, Pedagogisk forskning). Oslo: Universitetsforl.
- Krutnik, F. (1991). *In a Lonely Street: Film Noir, Genre, Masculinity*. London: Routledge.
- Martinsen, H. & Tellevik, J. M. (2012) Autisme – en spesialpedagogisk utfordring. I boken Befring, E. & Tangen, R (red.) *Spesialpedagogikk (sidennummer: 485-488)*. NO: Cappelen Damm Akademisk
- Murray, S. (2008a) *Representing Autism: Culture, Narrative, Fascination*. UK: Liverpool University Press
- Murray, S. (2008b). Hollywood and the Fascination of Autism. I boken Osteen, M.(red.) *Autism and Representation (sidennummer: 244 -256)*. NY: Routledge
- Norden, M. F. (1994) *The Cinema of Isolation: A History of Physical Disability in the Movies*. USA: Rutgers University Press
- Romagnoli, A. S. & Pagnucci, G. S. (2013). *Enter The Superheroes: American Values*. UK: The Scarecrow Press, Inc.
- Smith, M. (1995) *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and The Cinema*. Oxford: Oxford University press
- Øzerk, M. & Øzerk, K. (2014). *Autisme og Pedagogikk* (2. opplag). NO: Cappelen Damm Akademisk

## Artikler, PDF og DOI

BMJ Best Practice (2019, 21. februar) *Autism spectrum disorder: information for parents - What is autism spectrum disorder?* Hentet 30 september 2019

<https://bestpractice.bmj.com/patient-leaflets/en-gb/pdf/1568227984505.pdf>

Duffy, John & Dorner, Rebecca. (2011). *The Pathos of "Mindblindness": Autism, Science, and Sadness in "Theory of Mind" Narratives*. *Journal of Literary & Cultural Disability Studies*. 5. 201-215. Hentet 11. Oktober 2019 fra DOI: 10.3828/jlcds.2011.16

Helse-Vest. (2009). *Faglig standard for diagnostisering av autismspekterforstyrrelser hos barn*. Hentet: 17. oktober 2019 fra

[https://helse-bergen.no/seksjon/Regionalt\\_fagmiljo\\_for\\_autisme\\_ADHD\\_Tourettes\\_syndrom\\_og\\_narkolepsi/Documents/publikasjoner/Faglig%20standard%20-%20autismspekterforstyrrelse%20barn.pdf](https://helse-bergen.no/seksjon/Regionalt_fagmiljo_for_autisme_ADHD_Tourettes_syndrom_og_narkolepsi/Documents/publikasjoner/Faglig%20standard%20-%20autismspekterforstyrrelse%20barn.pdf)

Helsebiblioteket (2019, 18. Februar) *Autisme og autismspekterforstyrrelser*.

Hentet 2. Oktober 2019 fra

<https://www.helsebiblioteket.no/pasientinformasjon/nevrologi/autisme>

John, R. P., Knott, F. J., & Harvey, K. N. (2018). Myths about autism: An exploratory study using focus groups. *Autism*, 22(7), 845–854. Hentet 28 september 2019 fra

<https://doi.org/10.1177/1362361317714990>

Kaland, N. (2015). *Hva er savant syndrom, og hvordan kan dette syndromet forklares?* *Psykologi i Kommunen*. 49. 5-17. Hentet 2. mai fra

[https://www.researchgate.net/publication/281904452\\_Hva\\_er\\_savant\\_syndrom\\_og\\_hvordan\\_kan\\_dette\\_syndromet\\_forklares](https://www.researchgate.net/publication/281904452_Hva_er_savant_syndrom_og_hvordan_kan_dette_syndromet_forklares)

NPR Staff (Forfatter). (2014) In 'Imitation Game,' The Outsider Takes Center Stage [Radio innslag]. I M. Gray & C. Donevan (Produsenter). *All Things Considered*. Hentet 19. januar 2020 fra:

<https://www.npr.org/2014/11/29/364759172/in-imitation-game-an-outsider-takes-center-stage?t=1580119707394>

Nøvik, T. S. & Lea, T. A. (2019, 21. mars). Diagnosesystemet ICD og DSM. Hentet 20. september 2019 fra

<https://beta.legeforeningen.no/foreningsledd/fagmed/norsk-barne--og-ungdomspsykiatrisk-forening/veiledere/veileder-i-bup/del-1-diagnostikk-og-utredning/diagnostikk-i-barne-og-ungdomspsykiatri/Diagnosesystemene-ICD-og-DSM/>



- O'Connell, H. & Fitzgerald, M. (2003). *Did Alan Turing have Asperger's syndrome?*. Irish journal of psychological medicine. 20. 28-31. Hentet 15 desember 2019 fra DOI: 10.1017/S0790966700007503.
- O'Sullivan, M. (2015, 18 Februar) Why 'The Imitation Game' deserves to win the Best Picture Oscar. *The Washington Post*. Hentet 02. Februar 2020 fra <https://www.washingtonpost.com/news/arts-and-entertainment/wp/2015/02/18/why-the-imitation-game-deserves-to-win-the-best-picture-oscar/>
- Parr, J. & Woodbury-Smith, M (2018, 13. Mars) *Autism spectrum disorder*. BMJ Practice hentet 30. September 2019 fra <https://bestpractice.bmj.com/topics/en-gb/379/pdf/379.pdf>
- Shafer, D., & Raney, A. (2012). *Exploring How We Enjoy Antihero Narratives*. Journal of Communication, 62(6), 1028-1046. Hentet 30 mars 2020 fra DOI: 10.1111/j.1460-2466.2012.01682.x
- Wang, M. V. (2015, 07. oktober) Språkvansker hos barn. Hentet fra Folkehelseinstituttet den 7. mai 2020 <https://www.fhi.no/fp/oppvekst-helsefremmende-tiltak/sprakvansker-hos-barn---faktaark/>
- World Health Organization (1992). *The ICD-10 Classification of Mental and Behavioural Disorders: Diagnostic criteria for research*. Hentet 10. november 2019 fra <https://www.who.int/classifications/icd/en/GRNBOOK.pdf>
- World Health Organization (2016) *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems 10th Revision*. Hentet 14. oktober 2019 fra <https://icd.who.int/browse10/2016/en#/F84.0>

## **Audiovisuelle kilder**

- Bennet, S. G. & Carr, T. (Regissør). (1948). *Superman* [Spillefilm]. USA: Sam Katzman Production
- Emery, J. (Produsent), Wise, Herbert. (Regissør). (1996). *Breaking the Code* [Spillefilm]. UK: British Broadcast Corporation
- Gatiss, M. & Moffat, S. (Regissør). (2010). *Sherlock* [TV-Serie]. UK: British Broadcast Corporation
- Grazer, B (Produsent), Becker, H. (Regissør). (1998). *Mercury Rising* [Spillefilm]. USA: Universal Pictures

Grossman, N. (Produsent), Tyldum, M. (Regissør). (2014). *The Imitation Game* [DVD]. UK: Black Bear Picture

Johnson, M (Produsent), Levinson, B. (Regissør). 1988). *Rain Man* [DVD]. USA: United Artists

Lorre, C. & Prady, B. (Regissør). (2007). *Big Bang Theory* [TV-Serie]. USA: Chuck Lorre Production

MacDonald, W. J (Produsent), Duigan, J. (Regissør). (1999). *Molly* [Spillefilm]. USA: Absolute Entertainment

Nelson, J. (Produsent & Regissør). (2001). *I am Sam* [Spillefilm]. USA: New Line Cinema

## **Andre kilder**

Collins Dictionary (u.å). Archetype. Hentet 21 april 2020 fra <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/archetype>

Fox, G. (1959) *The Brave And the Bold*, No. 28. [Tegneseriebok]. New York: DC Comics

Malt, U (2019, 01. september). *DSM-systemet*. I Store medisinske leksikon. Hentet 20. september 2019 fra <https://sml.snl.no/DSM-systemet>

Malt, U (2018, 12. november) *Aspergers syndrom*. Hentet 22. september 2019 fra [https://sml.snl.no/Aspergers\\_syndrom](https://sml.snl.no/Aspergers_syndrom)

Oscars. (2020, 9. februar.). The Official Academy Awards® Database. Hentet 28. jan 2020 fra <http://awardsdatabase.oscars.org/>

Skei, H. H. (2019, 3. mai) *Postkolonialisme*. Hentet 27. april 2020 fra <https://snl.no/postkolonialisme>

The Boxoffice mojo IMDB. (u.å). Rain Man. Hentet 09. April 2020 fra <https://www.boxofficemojo.com/release/r13999958529/weekend/>

Vedlegg 1:

# THE IMITATION GAME

*Segmentering av scener.*

| Scene | Start/Slutt | Scene beskrivelse   | Indisier på autisme  | År   | V.O       |
|-------|-------------|---|--|------|-----------|
| 001   | 00.01.50    | Orientering av Huset til Alan   | Ja, tyder på besettelse av maskin og vitenskap   | 1915 | <b>Ja</b> |
| 002   | 00.02.34    | Kvinner avlytter telefonsamtaler  |  | 1951 | <b>Ja</b> |
| 003   | 00.02.38    | MI6 base  |  | 1951 | <b>Ja</b> |
| 004   | 00.03.17    | Politi ankommer huset til Alan  | Uhøflig til politiet, ubevist  | 1951 |           |
| 005   | 00.05.56    | King Cross stasjon  | Peke pin på en gutt som løser mattestykker på en ivrig måte  | 1939 |           |
| 006   | 00.07.32    | Ankommer Bletchley Radio Park   |  | 1939 |           |
| 007   | 00.08.13    | På jobbintervju med Denniston   | Forstår ikke sarkasme direkte  | 1939 |           |
| 008   | 00.12.22    | Møter spesialgruppen  | Ja, virker ensom og klarer ikke å jobbe i grupper  | 1939 |           |
| 009   | 00.15.18    | Forklaring av 2vk og enigma   |  | 1939 | <b>Ja</b> |
| 010   | 00.17.25    | Misforståelse av å spise lunsj  | Forstår ikke den indirekte invitasjonen til å spise lunsj med gruppen  | 1939 |           |
| 011   | 00.19.42    | Montasje – jogging og arbeid  | Vider hvordan han er tilbaketrukket  | 1939 |           |
| 012   | 00.20.34    | Politi tukler med dokumenter  |  | 1951 |           |
| 013   | 00.21.24    | Diskuterer stipend med Denniston  |  | 1939 |           |
| 014   | 00.23.14    | Spør Meniez om å gi brev til Churchill  | Tolker hva denniston sa litterært i forrige scene og gjør det han sier   | 1939 |           |
| 015   | 00.23.36    | Turing blir leder for gruppen pga brevet til Churchill  | Han er direkte og "følelsesløs"  | 1939 |           |
| 016   | 00.24.31    | Flashback som barn, mobbing   | OCD på grønnsaker. Sitatet til Christopher " Sometimes it is the people no one imagines anything of who do the things that no one can imagine"       | 1928 | <b>Ja</b> |
| 017   | 00.26.38    | Kryssord montasje   |  | 1939 |           |
| 018   | 00.28.36    | Alan sykler gjennom en nedbombet by   |  | 1939 |           |
| 019   | 00.29.26    | Alan og Meniez rekrutterer nye personer med en oppgave i å løse et kryssord. Introduksjon av Joan | Litt, viser medlidenhet til Joan, fordi han også ikke er blant den ettertraktede sorten miliæret er på jakt etter. Joan er kvinne, han er 'spesiell' | 1939 |           |
| 020   | 00.32.15    | Joan og en annen blir rekruttert for å løse enigma.   | Direkte, men ikke mye mer  | 1939 |           |
| 021   | 00.32.41    | Alan og Christopher snakker sammen  | Alan forklarer hvordan han sliter med kommunikasjon, og hvordan sosial kommunikasjon oppleves som koder.   | 1928 |           |
| 022   | 00.33.55    | På internatet, Alan og Christopher sier god natt  | Danner tilknytning til en som forstår at Alan ikke har det så lett med å være annerledes   | 1928 |           |

|     |          |  |   |      |           |
|-----|----------|--|---|------|-----------|
| 023 | 00.34.13 | Bygging av maskin, Joan er ikke tilstede når de nye rekruttene blir introdusert til gruppen. | Ignorerer at en ny person er blitt rekruttert fordi Joan mangler. Aleksander sier "lovely isn't he?"                                      | 1940 |           |
| 024 | 00.34.45 | Besøker Joan, overbeviser henne  | Kommer uanmeldt til Joan, tror det går greit.   | 1940 |           |
| 025 | 00.36.33 | Joan spør hvorfor han hjelper henne  | Hintet til at de er litt like, utstøtt og passer ikke inn i en ideal verden.  | 1940 |           |
| 026 | 00.37.11 | Politi undersøker Alan, finner hemmelige krigs papirer.                                      |   | 1951 |           |
| 027 | 00.38.26 | Joan ankommer Bletchley  |   | 1940 | <b>Ja</b> |
| 028 | 00.39.05 | Montasje, jobber med enigma.   |   | 1940 | <b>Ja</b> |
| 029 | 00.39.24 | Frustrasjon på kontoret, Alexander angriper Alan   | Irritert på Alan og hans måte å jobbe på.   | 1940 |           |
| 030 | 00.41.30 | Alan smugler papirer ut til Joan   |   | 1940 |           |
| 031 | 00.42.07 | Alan sykler til Joan med smuglet papirer   | Ja  | 1940 |           |
| 032 | 00.44.55 | Sykler til jobb  |   | 1940 |           |
| 033 | 00.45.12 | Soldater roter i hans saker, mener han er den russiske spionen.                              | Denniston er spydig mot Alan, fordi han mener Alan er annerledes, frekk. En 'bastard' og isolert  | 1940 |           |
| 034 | 00.46.48 | Joan kommer på besøk, Alan jobber  |   | 1940 |           |
| 035 | 00.47.12 | Joan og Alan er på cafe, møter på kollegaene   | Joan forklarer at han må ta hodet ut av rumpa, og prøve å få folk til å like ham.   | 1940 |           |
| 036 | 00.48.32 | Alan prøver å være snill   | Gjør det Joan sa, gir epler og forteller vitser   | 1940 |           |
| 037 | 00.49.34 | Alan og Christopher gir hverandre kryptiskelapper i mattetimen                               | Matten er for enkel   | 1928 |           |
| 038 | 00.50.47 | Alexander kommer til parken hvor Alan og Joan sitter og jobber.                              | Alan sier takk, men på en litt nedlatende måte, men realiserer det ikke selv  | 1941 |           |
| 039 | 00.51.38 | Starter maskinen for første gang, montasje   |   | 1941 |           |
| 040 | 00.53.46 | Denniston snakker med en person om lite effektivitet   | Nedlatende mot Alan, indirekte  | 1941 |           |
| 041 | 00.54.03 | Denniston vil avslutte prosjektet. Kollegaene forsvaret han. Vendepunkt i filmen.            |   | 1941 |           |
| 042 | 00.57.40 | Bar scene avslører at han ikke er spion  | Alexander påpeker noe med alan, som indiserer at han kan ligge på spekeret  | 1941 |           |
| 043 | 00.58.20 | Politiet jobber med saken om Alan  |   | 1951 |           |
| 044 | 00.59.34 | Joan sier hun må dra. Alan frir til henne for å ikke la henne dra                            | Joan drar frem hvordan en normal person ville sagt når hun skulle dra, er nedlatende mot han. Kaller han narsissist og sier han er ensom. | 1941 |           |
| 045 | 01.02.24 | Forlovelsesfest. Alan forteller at han er homoseksuell                                       | Joan sier at hun ikke liker vanlige folk  | 1941 |           |
| 046 | 01.05.16 | Alan skriver 'i love you' til Christopher i koder  |   | 1928 |           |

|     |          |  |   |      |           |
|-----|----------|--|---|------|-----------|
| 047 | 01.06.09 | Politi avhører Alan  | Alan sammenligner mennesker med maskiner  | 1951 |           |
| 048 | 01.09.45 | Enda en dag uten noe resultat med maskinen   |   | 1941 |           |
| 049 | 01.10.11 | Joans venn sier noe lurt som får Alan til å tenke – en åpenbaring  | Forstår ikke flørting og sosialt samspill. Savant – kjempe smart                | 1941 |           |
| 050 | 01.14.17 | Løper inn på kontoret finner løsningen til de kryptiske meldingene   | Alt han tenker på   | 1941 |           |
| 051 | 01.18.53 | De jobber, endelig klart å løse kodene   | Logikk fremfor følelser. Blir kalt følelsesløs. Men har empati til en viss grad | 1941 |           |
| 052 | 01.23.42 | Drar til London, og sier Meniez at de har klart å løse kodene, men er nødt til å jukse for MI6   | Meniez sier at han er smart og den mannen han trodde han alltid var             | 1941 |           |
| 053 | 01.26.18 | Montasje, jobber med enigma og finner ut hvem som er spionen   |   | 1941 | <b>Ja</b> |
| 054 | 01.29.01 | Vil avsløre spionen, men ombestemmer seg   |   | 1941 |           |
| 055 | 01.29.18 | Alan drar til Joan, Meniez er der, spør om Alan vil være spion   | Mener han er innesluttet og har hemmeligheter                                   | 1941 |           |
| 056 | 01.32.28 | Slår opp med Joan, sier at han er homofil og brukte henne bare til å løse enigma kodene  | Blir fortalt at han er et monster -> følelsesløs og kald                        | 1941 |           |
| 057 | 01.35.18 | Avhør hos politiet, forteller sannheter, Montasje  |   | 1951 | <b>Ja</b> |
| 058 | 01.37.16 | De vant krigen, oppdrag utført   |   | 1941 |           |
| 059 | 01.38.43 | Politiavhør, spør politiet om han er en kriminell  | Maskin eller person metafor   | 1951 |           |
| 060 | 01.39.38 | Alan får vite at Christopher døde av tuberkulose, benekter det.  | Benekter følelser. Forstår ikke helt hva som skjer.                             | 1928 |           |
| 061 | 01.41.46 | Sitter å stirrer på maskinen   |   | 1951 |           |
| 062 | 01.41.57 | Alan står i avisa om at han må gå på hormonterapi som et valg vekk fra fengsel   |   | 1951 |           |
| 063 | 01.42.18 | Joan kommer på besøk, Alan har det ikke bra  | Joan punkterer at det er bra at han ikke er normal, men han vil være normal     | 1951 |           |
| 064 | 01.47.50 | Alan smiler til maskinen sin, aksepterer at han er annerledes  |   | 1951 |           |
| 065 | 01.48.35 | Tilskuer blir fortalt av gjennom tekstplakat at Alan begikk selvmord i 1954, og ble bra 41 år. Vi ser at karakterene brenner bevis på at de klarte å løse kodene |   | 1941 |           |

# RAIN MAN

## Segmentering av scener

| Scene | Start/Slutt | Scene beskrivelser  | Indisier på autisme  |
|-------|-------------|---|--|
| 001   | 00.01.00    | Charlie får importert lamborghini, snakker med miljøvernet  |  |
| 002   | 00.05.55    | Charlie og Susanna er på vei til Palm Spring, Charlie får en telefon om at faren er død.  |  |
| 003   | 00.08.31    | Begravelse til faren  |  |
| 004   | 00.09.23    | Charlie er tilbake hvor han vokste opp, ser på farens Buick Roadmaster  |  |
| 005   | 00.10.15    | Charlie forteller Susanna litt om barndommen sin og hvordan han ble behandlet av faren. Han forteller også om fantasivennen sin Rain Man                        |  |
| 006   | 00.12.39    | Charlie har møte med advokaten, og snakker om arveoppgjøret. Han får vite at en ukjent mottaker har arvet 3 million dollar                                      |  |
| 007   | 00.14.51    | Charlie forteller at Susanna at han forventet at han ikke fikk så mye ut fra arven  |  |
| 008   | 00.15.10    | Charlie og Susanna drar til Cincinnati, for å finne ut hvem den ukjente mottakeren er   |  |
| 009   | 00.15.57    | Charlie og Susanna ankommer Wallbrook mental institusjon. De opplever at det finner annerledes folk her   | Ikke direkte, men vi får nå første møte med hvor Raymond befinner seg og hvilken type person han kan være  |
| 010   | 00.16.13    | Charlie skal møte Dr. Bruner, imens han venter orienterer han seg rundt på instituttet. Han ser hvilke folk som er her  |  |
| 011   | 00.17.47    | Charlie snakker med Dr. Bruner om arven som har endt opp til dette stedet, Raymond iakttar Kabrioleten.   | Raymond har en litt merkelig kroppspositur og går litt rart, holder sekken sin på en litt merkelig måte  |
| 012   | 00.18.31    | Raymond satt seg inn i Kabrioleten, sier at faren lar han kjøre bilen. Charlie møter Raymond og lurer på hvem han er. Dr. Bruner sier at Raymond er broren hans | Setter seg ubuden inn i en cabriolet. Ekkotale og gjentakende setninger, monoton stemme. Han har god hukommelse om hvordan bilen så ut tidligere. Svarer direkte på spørsmål med fakta om hvem |

|     |          |  |   |
|-----|----------|--|---|
|     |          |  | foreldrene hans er for eksempel dato for død og adresse. Viser til at han rutiner som han ikke kan unngå, med å si oh-oh. Lever i sin egen boble og snakker for seg selv om tv-serien han skal se på med å sitere introen   |
| 013 | 00.20.24 | Raymond ser på tv-serien sin, Charlie snakker om broren sin til dr. bruner. Tror Raymond er gal eller retard.  | Dr. Bruner forklarer Charlie at Raymond er autistisk savant.  |
| 014 | 00:22.26 | Raymond repeterer "who's on first". Charlie snakker med hjelpepleieren Vern. Raymond får engstelse når Charlie tar i en bok. Charlie antagoniserer Raymond med å stille han mange spørsmål. Susanna ber Charlie om å slutte. Charlie kommer på en plan | Husker setninger og bruker dem til å beroliger seg selv. Viser hvor god han er i å huske ting. Husker årstall og memorerer ting han leser. Gjentar setninger for å poengtere at ting ikke er greit. Spesiell kroppsposisjon når han er nervøs. Har rutine på neste tv-serie |
| 015 | 00:25:02 | Charlie skal kidnappe Raymond, og overtaler Susanna til å vente med bilen ved porten   | Charlie må mase på at Raymond ikke skal røre seg. Han lever i sin egen verden,  |
| 016 | 00:25:51 | Charlie og Raymond sitter ved en dam og ser på noen ender. De snakker om at faren er død, og hvor Charlie bor. Prøver å få han med seg til California.   | Raymond sitter med fin og formell positur, strak rygg og helt rolig. Svarer 'vet ikke' blankt uten å vite hva han blir spurt til, som et automatisk svar på hva som helst. Bruker også ordet 'definetly' mye og har ikke forståelse for tid                                 |
| 017 | 00.27.15 | Raymond følger etter Charlie når de går ut fra Wallbrook, Vern ser at Charlie har tatt med seg Raymond uten noen form for utskrivelser eller informert ledelsen  |   |
| 018 | 00.28.02 | Trioen kjører vekk fra wallbrook og er på vei til California.  | Raymond er fascinert over broer, titter voldsomt ut fra bilen han sitter i. Imiterer bil lyder  |
| 019 | 00.28.52 | Trioen ankommer Vernon Hotel. Booket president rommet. Raymond klager på at det ikke er noen bøker på rommet, Charlie gir han en telefonbok. Raymond rigger seg til og   | Raymond poengterer at hotellrommet ikke er hans rom. Forstår ikke at de ikke er tilbake ved wallbrook etter en kjøretur. Raymond  |

|     |          |  |   |
|-----|----------|--|---|
|     |          | ødelegger en lampe, roper etter hjelpepleieren sin. Susanna vil få Raymond tilbake til instituttet, men Charlie sier nei.  | forklarer hvordan han vil ha rommet sitt og hvilken mat han må ha.  |
| 020 | 00.32.27 | Raymond sitter i senga og leser i telefonkatalogen. Charlie og Susanna har sex. Charlie kjefter på Raymond, Susanna sier at han må si unnskyld til Raymond fordi han ikke forstår seg på hva som skjedde.  | Raymond hører rare lyder og forstår ikke at det er sex lyder. Han går inn og setter seg på senga hvor de har samleie uten å forstå hva som faktisk skjer. Hermer etter lydene som Susanna lager   |
| 021 | 00.34.26 | Charlie spør hva Raymond gjorde på rommet deres, kjefter enda mer. Raymond leser i telefonkatalogen. Kaller han en idiot. Susanna hører at Charlie er opprørt og kjefter på Raymond i stedet for det hun sa han skulle gjøre.  | Raymond sier til Charlie at det er 9 minutter til klokka er elleve og da kan han slukke lysene.   |
| 022 | 00.34.56 | Susanna er sur på Charlie. Sier at han ikke sa unnskyld og kjeftet bare mer på broren sin. Susanna sier at Charlie snakker tull om at Dr. Bruner lot Raymond bli med til hotellet. Charlie forteller at han har kidnappet Raymond fordi han vil ha sin halve del av arven som Raymond fikk. Susanna drar fra guttene | Raymond får angst ved å høre Charlie og Susanna krangle   |
| 023 | 00.37.50 | Raymond og Charlie er ved en diner, spiser frokost. Raymond leser navnet til servitøren og starter å nevne hennes telefon nummer. Charlie blir imponert av hva Raymond gjorde. Charlie blir irritert på atferden til Raymond fordi han ikke oppførte seg normalt på dineren.   | Klart å memorere det som stod i telefonboken. Gjentar det han sier. Memorerte fra A til G. Nevner hva han spiser på tirsdager og gjentar det Charlie sier iblant. Får angst av at han ikke har tannpirkere. Raymond har en bok over hvem som skader han og når det skjer. |
| 024 | 00.40.55 | Charlie snakker i telefon med Dr. Bruner og utpresser han om at dersom han ikke får halve arven, leverer han ikke Raymond tilbake og saksøker og ønsker å bli verge. Raymond leter etter tannpirkere, servitøren mister mange tannpirkere på gulvet og Raymond teller alle på sekunder                               | Klarer å telle alle tannpirkerne på gulvet kjapt og si hvor mange det er  |



|     |          |   |  |
|-----|----------|---|--|
| 025 | 00.42.46 | Charlie og Raymond kjører på veien.   | Raymond gjentar setninger som han har fått på hjernen.   |
| 026 | 00.43.28 | De er på flyplassen for å fly til LA. Charlie snakker med bilfirmaet sitt om og at han skylder penger og må i et møte. Raymond legger merke til at de er på flyplass og får angst. Begynner å nevne alle flyselskaper som har krasjet. Når Charlie tvinger Raymond til å dra på fly får han panikkanfall og starter å skade seg selv. Charlie blir flau og forstår at det er umulig å fly med broren sin, de må kjøre til LA, selv om de har dårlig tid | Raymond påfører seg selvskaade når uforutsette ting skjer. Husker alle fly som har krasjet ved dato og årstall. Vugger mens han er urolig. Gjentar at de ikke skal fly.  |
| 027 | 00.47.42 | De er på motorveien. Montasje, frem til de ankommer et bilkrasj. Raymond får angst. Dette fører til at Raymond går vedsiden av bilden helt til avkjørsel til neste til en mindre trafikkert vei   | Raymond nekter å utsette seg selv i fare, selv om det mest sannsynlig ikke vil skje noe med han. Utrykker engstelse med å nekte å gjøre ting.  |
| 028 | 00.51.29 | Brødrene er på et motell. Når det blir morgen så styrt regner det. De drar ikke før det slutter   | Raymond nekter å gå ut når det regner. Vi ser hvordan møbel oppsettet hans er med tv-n og at han er kjempeflink til å tegne  |
| 029 | 00.54.51 | Brødrene er på veien igjen. Raymond sier at han er flink til å kjøre bil. Raymond tar rattet og Charlie blir sur. De starter å snakke om undertøy som må kjøpes ved en spesiell butikk. Charlie blir irritert fordi Raymond ikke klarer å la det ligge.   | Gjentar setninger. Må ha spesifikke klær fra spesifikke butikker.  |
| 030 | 00.57.41 | De ankommer en liten by, Charlie forlater Raymond et lite sekund, og Raymond ender i trøbbel med å nesten bli påkjørt. Charlie leter etter en lege / psykolog for å sjekke Raymond.   | Raymond stirrer på sperrelys for tog-banen. Raymond går på et gangoverfelt som har skiltet "walk" og "dont walk" Raymond tar dette bokstavelig og når skiltet endrer til "dont walk", stopper han midt på veien og venter til det skal stå "walk" igjen. |
| 031 | 01.00.08 | De er på et venteværelse ved et legekantor. Raymond tar bilder. En sykepleier spør hva som er galt med Raymond, Charlie sier at Raymond er autistisk og hun sier at hun ikke har kunnskap til det begrepet.   | Charlie beskriver det som at han lever i sin egen verden.  |
| 032 | 01.01.11 | De er inne hos en lege. Charlie forklarer situasjonen og lurer på hva   | Legen sier at han må akseptere hvordan Raymond   |

|     |          |  |  |
|-----|----------|--|--|
|     |          | han kan gjøre. Legen spør om Raymond har noen spesielle talenter eller egenskaper. De starter å teste ut hvor god han er i hoderegning.  | er. Raymond sitter sin egen verden og ser opp i taket. Reagerer ikke at de snakker om han, kun til når han blir snakket til. Raymond er veldig flink med hoderegning og regner ut de vanskeligste mattestykkene. Han har ikke forståelse på hverdagslige konsepter som priser på en sjokoladeplate og en bil |
| 033 | 01.03.54 | Charlie og Raymond står i en telefonboks. Raymond får panikk fordi favorittprogrammet hans begynte snart   | Må holde rutinene i sjakk, ellers får han panikk.  |
| 034 | 01.06.01 | Charlie og Raymond banker på en dør til noen personer. Charlie later som at de er fra et firma. Blir gjennomskuet og forteller sannheten om at Raymond får panikkanfall dersom han ikke overholder sine rutiner.                                       |  |
| 035 | 01.08.41 | Montasje om at de kjører   |  |
| 036 | 01.09.25 | De ankommer et nytt motell. Charlie finner ut at Raymond er <i>Rain Man</i> . Raymond ser at vannet Charlie tapper i badekaret er varmt, og får angst og får et anfall fordi han får et minne og Charlie finner ut hvorfor Raymond er på et institutt. | Får panikkanfall etter et minne om varmt vann. Starter å slå seg selv. Roer seg selv ned med vugging. Senga er plassert slik han vil at den skal være plassert   |
| 037 | 01.18.44 | Tilbake på veien, montasje. Raymond tar bilder ankommer Nevada   |  |
| 038 | 01.19.54 | De befinner seg på et vaskeri. Raymond er fiksert på hvordan klærne roterer i vaskemaskinen.   |  |
| 039 | 01.20.39 | Charlie ringer bilforhandlerne. Problemer øker med billånet og gjelden   |  |
| 040 | 01.21.35 | Charlie kjenner på frustrasjonen   | Bryr seg ikke om at Charlie er frustrert   |
| 041 | 01.22.08 | Charlie påfører solkrem på raymond   | Liker ikke å bli tatt på   |
| 042 | 01.22.53 | Litt utenfor Las Vegas   |  |
| 043 | 01.23.51 | Er på en ny diner. Raymond starter å memorere hvilke sanger som tilhører Jukebox. Charlie får en ide   | Raymond har en god hukommelse  |
| 044 | 01.25.37 | Charlie kaster mange kort på bilpanseret, Raymond følger med. Så spør Charlie hvilke kort han har igjen på hånda. Raymond svarer riktig. Charlie er glad!  | Raymond har god hukommelse   |

|     |          |   |   |
|-----|----------|---|---|
| 045 | 01.26.33 | Charlie prøver å lære Raymond hvordan man spille Black Jack med å forklare han hvilke kort som er gode. I tillegg forklarer han hvordan et Kasino fungerer. De skal telle kort                              | Raymond gjentar setninger   |
| 046 | 01.27.19 | De ankommer Las Vegas, montasje at de sjekker inn på hotell, kjører rundt i byen og kjøper nye klær   |   |
| 047 | 01.28.34 | De gjør seg klar for å spille Blackjack på et kasino. Montasje over folk spiller enarmet banditt og andre forskjellige kasinospill  |   |
| 048 | 01.29.52 | De er plassert ved et bord og har begynt med å spille Black Jack. Raymond teller kort. De vinner et sett. Montasje over at de vinner. Folk starter å samle seg rundt. Kasino vaktene starter å få mistanke. |   |
| 049 | 01.32.29 | CCTV overvåkerne starter å fundere på hva som gjør at brødrene vinner så mye  |   |
| 050 | 01.32.41 | Raymond teller kort, men blir distraherert av lyden av et lykkehjul   | Lyden formidles til å høres ut som at Raymond teller super fort. Hans savante egenskaper blir brukt                           |
| 051 | 01.34.26 | Raymond og Charlie sitter i baren. Iris en infiltratør prøver å finne ut hva Raymond og Charlie gjør for å vinne så mye penger. Raymond avslører og tror han skal på date med Iris.                         | POV shots på hva Raymond fokuserer på. Han spør hvilke medikamenter hun bruker. Forstår ikke at hun er en agent for kasinoet. |
| 052 | 01.37.01 | Charlie har booket en suite, og prøver å komme seg nærmere inn på Raymond. De danser og prøver å klemme, Raymond freaker ut   | Reservert, nye opplevelser å takle.   |
| 053 | 01.42.38 | Susanna kommer tilbake  |   |
| 054 | 01.43.02 | Raymond venter på at han skal på date.  |   |
| 055 | 01.43.25 | Susanna sier til Charlie at det han gjør mot Raymond er galt. Raymond avbryter med å si at han har en date med iris   |   |
| 056 | 01.43.43 | Raymond, Charlie og Susanna drar ned til kasino arealet for å møte Iris. En vakt tar kontakt med Charlie. Daten kommer aldri  | Raymond har med seg sin lille TV for å ikke gå glipp av tv-showene sine   |
| 057 | 01.44.49 | Charlie snakker med Kasino vakter og blir konfrontert med at han jukser. Han må dra fra hotellet.   |   |
| 058 | 01.45.16 | Raymond og Susanna tar heisen opp tilbake til rommet etter at daten aldri   |   |

|     |          |   |  |
|-----|----------|---|--|
|     |          | kom. Susanna stopper heisen og danser med Raymond, og kysser han  |  |
| 059 | 01.47.55 | Raymond får endelig lov å prøve å kjøre kabrioleten.  |  |
| 060 | 01.48.47 | De ankommer LA. Susanna drar.   |  |
| 061 | 01.50.05 | Charlie presenterer leiligheten sin til Raymond. Raymond står og prater for seg selv  | Raymond ramser opp "who's on first" Indikerer at han er engstelig. |
| 062 | 01.51.04 | Charlie snakker i telefon med Dr. Bruner. De avtaler et møte om å snakke om Raymond.  | Raymond danser rart i bakgrunnen.                                  |
| 063 | 01.51.47 | Charlie møter Dr. Bruner og prater om at Raymond og hvem som skal ta omsorg for ham   |  |
| 064 | 01.53.52 | Raymond styrer på kjøkkenet for å lage frokost til seg selv. Det starter å brenne. Panikkanfall og begynner å savne hjelpepleieren sin Vern. Charlie forstår at det er vanskelig å ta vare på Raymond | Raymond får panikk   |
| 065 | 01.56.07 | De bestiller pannekaker ved en diner  |  |
| 066 | 01.56.47 | Raymond og Charlie ankommer møtet med Dr. Bruner og en psykiater for å finne ut hvem som skal ta vare på Raymond.   |  |
| 067 | 01.57.24 | Møte om Raymond. Finner ut at Raymond burde returneres til Wallbrook. Raymond klarer ikke å gjøre egne avgjørelser.   |  |
| 068 | 02.06.36 | Charlie og Raymond er ved en busstasjon og møter Dr. Bruner. Raymond drar hjem igjen til Wallbrook. Charlie sier farvel for nå og at de møtes om to uker.   |  |