

See Emily Play

Om Emily Watson i 'Breaking the Waves': Hvordan filmspillet formidler de fiktive personers indre liv.

af Johannes Riis



Både anmeldere og tilskuere i almindelighed har generelt været imponerede over Emily Watsons spil i *Breaking the Waves*. Et udtryk som "overbevisende" rækker ikke alene – hun synes ualmindelig udtryksfuld stort set hele tiden på filmværket. Hvordan kan man forklare denne rigiditet i det kropslige udtryk?

I den moderne filmteori overses skuespillernes arbejde – filmspillet – ofte til fordel for kamera- og klippe-tekniske spørgsmål. Kameraets indstillinger bliver anskuet som byggestene, og filmanalytikeren kan lede

efter principper for hvordan indstillingerne er sat sammen¹. Imidlertid er det ikke nødvendigvis kameraet og klipningen man skal tage udgangspunkt i, når man vil undersøge principper for en films konstruktion. I stedet kan man tage udgangspunkt i filmspillet, der efter min mening må betragtes som det primære sted for skabelsen af en films betydning. I det følgende vil jeg med *Breaking the Waves* og Emily Watson som eksempel materiale diskutere nogle måder at beskrive og forklare filmspillets betydning.

Ekspressivitet

Man kan forklare ekspressivitet på to forskellige måder. For det første en grundlæggende semiotisk, hvor ekspressivitet betragtes som et bestemt antal genkendelige udtryk med hver især sit bestemte betydningsindhold. I *Breaking the Waves* repræsenterer smilet hos Emily Watson, da Bess skal giftes, således *glæde*. Navnligt ansigtsudtryk er blevet studeret på tværs af en række kulturer ift. deres betydning, og der er en hel række af argumenter for at betragte ekspressivitet som universel og medfødt. Udover at en række

ansigtsudtryk deles af mennesker verden over, såvel seende som blinde, og kan genfindes hos højrestående dyr, så synes ekspressiv adfærd styret af de ikke-viljestyrede, primitive regioner af hjernen².

Filmteoretisk har Noël Carroll med udgangspunkt i disse fund argumenteret for at point-of-view-klipning udgør en letforståelig måde, hvorpå film (men også tegneserier) kommunikerer følelser³. Nærbilledet af ansigtet (udtrykket) peger ved hjælp af de universelt tilgængelige ansigtsudtryk på en bestemt følelseskategori (betydningsindholdet), som så nuanceres af det objekt, der kigges på. Frygt er ikke blot frygt, men en ganske bestemt frygt, fx højdeskræk i James Stewarts ansigt, da han hænger og dingler højt oppe over New Yorks gader i *En kvinde skygges*, hedder det med et af Carrolls eksempler.

Denne semiotiske forklaringsmåde yder ikke filmspillet fuld retfærdighed. Ansigtsudtryk såvel som ekspressiv adfærd i det hele taget er kun sjældent ens. Ganske vist kan vi ad viljens vej styre vores kropslige udtryk og producere bestemte udtryk som fx grimasser og bestemte gestikulationer, men her er netop tale om uægte ekspressivitet. Det tvungne smil narre kun for et kort øjeblik, og den løftede næve virker ikke farlig, hvis øjnene afslører egentlig usikkerhed. Den ægte ekspressivitet lader sig ikke reducere til bestemte, identiske udtryk på samme måde som bogstaver og ord. I denne forstand er ekspressivitet grundlæggende ikke-sproglig, og det kan naturligvis ikke nytte noget at bruge sproglige modeller som distinktionen mellem udtryk og betydningsindhold.

Når det gælder filmspil kunne man formode, at det netop er de små variationer, der udgør selve kunsten. Carrolls model for ekspressivitet er ikke tilfredsstillende, idet filmspillere arbejder på forskellige niveauer, og to forskellige ansigtsudtryk gøres identiske, til udtryk for samme følelseskategori. Hvis man vil acceptere filmspillere som en skabende kunstner og filmspil som et kommunikativt håndværk, der kan læres og forbedres ad erfaringsvej, må man acceptere, at filmspillere adfærd i udgangspunktet er betydningsfuld. At de små variationer,

navnligt ift. hvordan ekspressivitet forløber over tid, filmspillerens *timing*, er betydningsfulde i sig selv.

Den anden model ser ekspressivitet som funktionel. Det er især den hollandske psykolog, Nico Frijda, der i sin *The Emotions* (1986) har talt for at se ekspressivitet som en måde at forholde sig handlingsmæssigt til omverdenen på. At ekspressivitet tillader andre at slutte sig til en persons sindstemning er for ham blot en sideeffekt. Ekspressivitetens primære funktion er at gøre os *parate*, enten til bestemte handlingsmål eller blot til en generel parathed som fx årvågenhed, hvor det er usikkert hvad omverdenen vil byde én. Nogle gange fokuserer man på uopnåeligheden af et mål, hvilket resulterer i en manglende parathed som fx sorg og tristhed. Nogle gange synes verden generelt uinteressant som i kedsomhed, hvilket medfører en deaktivering af kroppen.

Følelser, tænkning og kropslig handling er med andre ord del af samme integrerede kæde. Et ansigtsudtryk som "afsky" – med nedadvendte, forvrængede mundvige og buet, evt. fremstrakt tunge – er udtryk for, at en substans er evalueret som ildesmagende, kontakten bliver minimeret via den buede tunge eller helt afbrudt ved at substansen stødes ud af munden med tungen. En medfødt adfærd, der har overlevelsesværdi og instinktivt bliver benyttet, når vi evaluerer noget som afskyeligt, hvad enten vi vil det eller ej. Selv om vi i høj grad ad viljens vej kan kontrollere ansigtet og fx smile pænt i stedet for at vise vores afsky, så er der stor sandsynlighed for at vi vil blive røbet – lige så længe vi tænker på noget som afskyeligt. Måske ikke altid lige hensigtsmæssig, men i udgangspunktet funktionel. Til en jobsamtale gælder det om at styre tankerne væk fra bumsen, der truer med at eksplodere nårsomhelst fra bossens næse, men det kræver en stadig viljesakt, idet vi samtidig er så visseligen indrettet, at vi ikke kan lade være med at tildele en så akut fare en vis del af vores opmærksomhed.

Den funktionelle model for ekspressivitet gør det muligt at forklare, hvordan filmspil kan være så udtrykfuldt, som vi af og til oplever. Spillet kommunikerer en hel række aspekter af personens tanker: hvordan en situation eller et objekt opleves, hvad der synes muligt eller umuligt for personen, hvad perso-

nen har lyst til og på samme tid tøver over for osv. Her kan man med Frijdas udtryk tale om *følelsens kognitive indhold*. Alle følelserstermer karakteriserer i forskellig grad såvel en bestemt adfærd som en situation omkring den.

I en følelsesterm som *jalousi* er fokus på følelsens kognitive indhold (trekantsdramaet) og ikke på adfærden, idet man kan tale om vrede og sorg, afhængigt af hvordan man reagerer.

Følelser er med andre ord uadskillelige fra deres kognitive indhold. Hvis man betragter følelser alene som kropslige fænomener, kommer man frem til at forelskelse og vrede er samme følelse – ophidselse. Men det er netop karakteren af vores tanker, bl.a. måden vi evaluerer det objekt, som følelsen retter sig mod, og måden vi tænker fremtidige handlinger på, der udgør følelsen. På den måde kan vi skelne nuanceret mellem følelser. Selv om der i adfærden tilsyneladende kan være tale om samme fjendtlighed, adskiller had og vrede sig fra hinanden afhængigt af i hvor høj grad vi fokuserer på en person eller en begivenhed – i vores tanker.

Emily Watsons ekspressivitet

Hvis vi igen betragter Bess' vielse, så er det nu muligt at uddybe beskrivelsen af hende som glad. Det mest iøjnefaldende er en samtidig tilbageholdenhed og intens opmærksomhed mod præstens ord, kommunikeret hhv. i den bøjede nakke og fæstnede, meget åbne øjne. I kraft af dels situationen, men især de foregående scener, hvor vi har fået kendskab til Bess og hendes tro, er vi i stand til at specificere det kognitive indhold af Bess' følelse under vielsen. Vi kan tale om et meget bevæget øjeblik, hvor Bess koncentrerer sig fuldstændig om betydningen af præstens ord, som hun accepterer uden forbehold, samtidig med at hun er ydmyg på grund af det hellige i øjeblikket. I dette perspektiv får smilet omkring hendes mundvige en sekundær betydning; det signalerer imødekommenhed over for præsten som person. Der er tale om sammensatte og indbyrdes forbundne signaler. Tendensen til at trække sig tilbage og gøre sig lille, jf. den bøjede nakke, kan dels ses som udtryk for religiøs ydmyghed, dels som en modvægt til det potentielt aggressive i et intenst stirrende blik. I Bess' ekspressivitet er med andre

ord indeholdt en stor mængde tænkning, der kropsligt manifesterer sig i tilbageholdenhed, perceptuel aktivering og imødekommenhed overfor præsten.

Bess er generelt meget åben overfor sine omgivelser, tilsyneladende uden et beskyttende "filter". Denne åbenhed fremgår i scenen i biografen ved en sammenligning mellem Bess og Jan (Stellan Skarsgård). Begge lytter, men hos Bess er den perceptuelle aktivering større, jf. de meget åbne øjne og optrukne øjenbryn. Samtidig benyttes ikke andre muskler end de krævede til denne indtagelse af data fra omverdenen; den almindelige muskelspændthed forsvinder, og kæben og skuldrene glider nedad. Hun virker *lost*, fordi hun ikke – modsat Jan – er parat til pludselige ændringer omkring sig. Hendes opmærksomhed er alene på ét objekt, og det virker som om der kan ske temmelig meget bag hende, uden at hun – men ikke Jan – bemærker det. Hvis hun endelig lægger mærke til en evt. ændring vil hun have behov for at lægge al sin opmærksomhed dette nye sted.

Kropsproget

Valget af totalbilleder kan være med til at gøre bestemte dele af kroppen fremtrædende. Det er således tilfældet, da Jan skal på arbejde igen, ud på boreplatformen, og vi ser Bess' krop som et hele. Det er iøjnefaldende, at Bess ikke bevæger sin krop på en harmonisk og hensigtsmæssig måde, og det antyder for første gang i filmen, at hun har svært ved at håndtere sine følelser på en normal måde. Udsigten til at skulle skilles fra Jan gør hende underligt fraværende, som om hun ikke rigtigt forstår, hvad der sker, eller blot "kortsletter". I første omgang viser hun ikke så stor tristhed, som vi måtte forvente. Hun virker nærmere apatisk, og samtidig skildrer filmen hendes venindes uro, som om hun (Katrin Cartlidge) venter, at Bess bryder sammen. Så pludselig, da helikopteren skal til at lette, løber Bess hidsigt hen og banker på døren og vil ind, og Jan må en smule forskrækket guide hende tilbage igen.

Den form for tænkning, der kommunikerer af Watsons spil i helikopter-scenen, kan sammenlignes med Conrad Veidt som søvngængerens i *Doktor Caligaris kabinet* (20) og Max Schreck som *Dracula i Nosferatu* (22). Også her ser vi hele deres

krop. Normalt er menneskelig adfærd kendetegnet ved kognitiv fleksibilitet, hvilket indebærer, at vi er i stand til at afpasse vores adfærd med omstændighederne, er påvirkelige ift. feedback undervejs i en aktivitet og i stand til at overveje alternative handlinger. Det er ikke tilfældet hos Watson i denne scene eller Veidt og Krause i nattescenerne, hvor de som robotter følger bestemte handlingsprogrammer (hhv. at dræbe og at suge blod). Dette kommer i de ekspressionistiske film til udtryk i den stive gang og det fastlåste blik; hos Watson til udtryk i de sløve bevægelser og den kantede kropsholdning. Der er sket en slags kortslutning – et lille aspekt af omgivelserne lægger beslag på hele den kognitive kapacitet – således at de færdigheder, som vi normalt udfører uden problemer, rammes. Pludselig kan Bess end ikke bevæge sig normalt.

Klipning

Samme scene illustrerer et princip omkring klipning. Her benyttes et jump-cut, dvs. at vi i én indstilling ser Bess stående med ryggen til helikopteren, og i den næste er hun pludselig i fuld fart på vej hen til den. Normalt matches bevægelser i samme scene, således at den næste indstilling fortsætter en bevægelse fra den forrige. Jump-cut'enes virkning kan her bedst beskrives ift. deres ekspressive værdi – pludseligheden hos Bess gøres endnu mere fremtrædende og overrumplende. Ofte beskrives jump-cuts som et brud med den traditionelle films klippeprincipper om continuity (at bevægelser matcher), men man kan snarere se det som en videreudvikling. I stort set alle moderne film udelades ofte sekunder eller brøkdeler af sekunder uden at vi lægger mærke til det. Der klippes væk til en detalje i umiddelbar nærhed, således at vores opmærksomhed ikke længere er på en persons bevægelser, eller der klippes, så vores opmærksomhed fanges af en ny bevægelse i den nye indstilling. Denne form for klipning "optimerer" en scene, således at højdepunkter prioriteres højere end en streng og steril gengivelse af bevægelse i rum. Brugen af jump-cuts i *Breaking the Waves* fører denne optimering ud til sit yderste. Samtidig klippes ret konsekvent videre til næste scene, især i første del, på et højdepunkt i scenen.



Replikbehandling

Når man analyserer filmspil fokuserer man meget på den ikke-sproglige betydning. Men ind imellem er replikindholdet faktisk betydningsbærende i sig selv; der kommunikeres ikke som sådan følelser via de non-verbale midler. Det er således tilfældet med Bess' samtaler med Gud. Ganske vist meddeler Gud sig på en noget brysk mandefacon ifølge Bess, og man henvender sig til ham via en lys og underkastende stemmeføring, men her er tale om konsekvente stemmelejer. Watson lægger ikke "følelser" ind i de enkelte ord, men fremsiger dem blot, så vores opmærksomhed i høj grad er på ordenes betydning. Se som en kontrast Marlon Brando i *I storbyens havn* (54), hvor han stort set hele tiden lægger "støj" ind i replikkerne i form af pauser, stammen og et flakende blik.

Ofte støder man i litteraturen (især den amerikanske) på en skelnen mellem en engelsk spilletradition, der artikulerer ordene tydeligt og sammensætter rollen vha. detaljer iagttaget hos andre, og en amerikansk, der vægter indlevelse og byggen på egne erfaringer i konstruktionen af rollen. Imidlertid er det nok mere præcist at tale om forskellige følelses- og karakter typer. Lige så vel som Brandos ikke-verbale udtryksform kun egnede sig til Shakespeares Antonius i de to mest følelsesladede scener i *Julius Caesar* (53), så ville det formentlig også

Bess er glad og samtidig er hun tilbageholdende og intenst opmærksom – den bøjede nakke og fæstnede, meget åbne øjne.

være forfejlet af Watson at tage opmærksomheden fra ordenes indhold i samtalerne med Gud.

Film er med andre ord i stand til at give udtryk for komplekse følelser, uden at de nødvendigvis behøver et verbalt udtryk, og det ikke-verbale udtryk er ofte også mere komplekst. I det mindste hvis man accepterer, at ekspressivitet ikke blot er en reproduktion af en række grimasser og fagter. Som vi så med Bess' vielse kan ekspressivitet involvere modsat rettede tendenser som holden sig tilbage og interesseret tilnærmelse sig – og idet vi kender person og situation, slutter vi os til det kognitive indhold af Bess' følelser.

NOTER

1. Tendensen til at fokusere på indstillingen, uafhængigt af spillet, kan bl.a. findes hos David Bordwell i dennes beskrivelse af abstrakte mønstre ved hjælp af kamergange i de såkaldte parametriske film, bl.a. Bressons (se *Narration in the Fiction Film* (1985)), men også hos Edward Branigan i dennes fokaliseringsteori, hvor han formoder at brug af point-of-view-klipning og flashback automatisk (!) medfører identifikation med personen (*Narrative Comprehension and Film* (1992)).
2. Nico Frijda opsummerer i *The Emotions* (1986/1993:67-69) tegn på ekspressivitet som medfødt.
3. Noël Carrolls artikel "Toward a Theory of Point-of-View Editing: Communication, Emotions and the Movies" er trykt i *Poetics Today*, årg. 14, nr. 1 1993.