

Følelser, tanker og narrative mønstre i film

Filmtilskuere foretrækker fortællinger, der aktiverer sind og krop voldsomt, fortællinger, der kan bevæge, røre, sætte adrenalinproduktionen i gang og give et sug i maven. Den slags følelser og fysiske reaktioner optræder i forbindelse med fortællinger, der tilbyder stimulerende udfordringer for tanken, spektakulære scener og en fængslende intrige. Instruktører, skuespillere og tilskuere er stærkt optaget af fortællingernes fænomene verden, der består af tankevirksomhed/kognition og kropslige reaktioner, mens filmteorien ikke har viet den synderlig opmærksomhed. Undersøgelsen af følelser i forbindelse med film har hovedsagelig været baseret på romantiske og psykoanalytiske teorier, der hævder, at filmens umiddelbare indhold blot er et slør (jvf. Grodal 1992, 1997). Ifølge den psykoanalytiske teori skal det sande indhold - der har med temaer som kastration og ødipale traumer at gøre - søges i sindets ubevidste regioner. I dette perspektiv er tanker og følelser modsatrettede kræfter. Fornuften har med virkeligheden at gøre, følelserne benægter virkeligheden.

I de senere år er der imidlertid en række bøger og artikler, der har vist, at man opnår langt mere tilfredsstillende resultater, hvis man beskriver følelser på et fysiologisk og

kognitivt psykologisk grundlag (jvf. Grodal 1997/94, Bordwell/Carroll 1996, Tan 1996, Carroll 1988). Følelser og tanker er to aspekter af den måde, hvorpå vor kropsligt forankrede hjerne fungerer. Vore kroppe og sind har udviklet sig i en evolutionskontekst, således at følelserne er kommet til at fungere som stærke motiverende kræfter, der hjælper os til at realisere vore interesser og mål ved at styre vores opmærksomhed og vore handlinger. Vore kognitive evner arbejder i samme retning, idet de sætter os i stand til at analysere de situationer, der måtte være af interesse for os i vore bestræbelser på at realisere de mål, vi har opstillet.

Hovedsynspunktet i denne artikel er, at følelser bør betragtes netop som sådanne motiverende kræfter. De bør derfor beskrives ikke blot i forhold til deres årsager, men tillige i forhold til de potentielle handlinger de kan igangsætte. Dét gælder ikke blot stærke følelser som kærlighed og frygt, men tillige de fornemmelser og aktiveringer, som ledsager vore mentale processer. Disse, der vil blive beskrevet mere udførligt nedenfor, omfatter bl.a. tilskuerens oplevelse af det fremstillede som henholdsvis virkeligt eller uvirkeligt, hvilket er af betydning for, hvorvidt han eller hun simulerer sig ind på de fiktive personers plads og over-

tager disses handlemuligheder. Omfattet er tillige opmærksomhedstiltrækkende fænomener som livfuldhed og prægnans, samt de følelser af bekendthed eller fremmedhed, som styrer tilskuerens perception af personer og scener. Filmoplevelsen må derfor beskrives som en proces, et mentalt flow med klangbund i kroppens reaktioner. Dette flow er dobbeltbundet: der er dels tale om de audiovisuelle data, der strømmer fra øjne og ører til hjernen, dels om fortællingens begivenheder, der skrider fremad i det diegetiske univers fra filmens start til dens slut.

Når flowet hindres eller direkte blokeres, kan det have vigtige æstetiske og emotionelle konsekvenser, afhængigt af *hvordan* flowet bremses. Personernes handlemuligheder kan f.eks. blokeres, som det sker i melodramaer eller tragedier. En anden slags blokering optræder, når billedernes virkelighedsstatus ændres ved hjælp af f.eks. asociativ, ikke-narrativ montage. I det sidste tilfælde vil tilskueren ikke længere opleve filmens billeder som repræsenterende 'konkrete' fænomener i en fysisk (fiktions)verden, men opfatte dem som udtryk for mentale eller lyriske fænomener. I denne artikel vil jeg illustrere sådanne mentale processer ved eksempler hentet fra Steven Spielbergs *Raiders of the Lost Ark* (1981) og *E.T.: The Extra-Terrestrial* (1982), der begge er mainstream film baseret på centrale narrative prototyper.

Prægnans, sanselig stimulans, følelser og ophidselse¹. En films effekt på tilskueren kan anskues under to forskellige, men indbyrdes forbundne aspekter. Det ene, det *kvantitative*, vedrører aktiveringen af perceptuelle og kognitive genkendelsesmønstre, der får os til at konfigurere et bestemt sanseligt input som 'en bøffel' eller 'grønt græs'. Det andet, det *affektivt-motiverende*,



har at gøre med den styrke, hvormed givne sansindtryk aktiverer hjernen, og den følelsesintensitet de udløser.

Det kan ofte være vanskeligt at skelne imellem hvad et givet element i en film repræsenterer, og de følelser det fremkalder. Det skyldes bl.a., at den affektive aktivering har nogle specielle egenskaber - som f.eks. ophidselsens egen inert, der indebærer, at en ophidselse varer længere end sin årsag, således at den breder sig til de følgende indstillinger uafhængigt af disses indhold. Denne fusion af kvantitet og motivering, der er forbundet med en aktivering af kroppen og nervesystemet, er formet af den måde, hvorpå de forskellige perceptuelle og kognitive aktiviteter er integreret i de overordnede skemaer, som styrer de narrative protagonisters interesser.

Torben Grodal.
Foto: Mike Lamb

Den 'kvantitative' aktivering findes på forskellige kompleksitetsniveauer. Aktiveringen kan være lokal, som f.eks. de flagrende fugle i begyndelsen af *Raiders of the Lost Ark*. Lyden er mere eller mindre integreret i de globale relationer (og bidrager dermed til at skabe en atmosfære, der danner grundlag for en anspændt scene), men den er også en 'attraktion' i egen ret. Den lokale aktivering kan være baseret på en situation: da Indiana Jones og Marion ankommer til Cairo, viser de første indstillinger udsigten hen over byens tage som en slags 'turistpanorama'. I nærheden ser vi børn, der ler ad en lille abe, som derpå spilder rødvin på dugen: den springer op på Marions skulder og både irriterer og skræmmer hende synligt, skønt hun forsøger at skjule sit ubehag. De affektive aktivatorer - børnenes latter, Marions bekymring over den spildte vin og hendes ubehag ved aben - skaber ophidselse ved sammenlægningen af deres individuelle affektive ladninger. På dette punkt i fortællingen har situationen ingen forbindelse til hovedhistorien, men de negativt ladede associationer i forbindelse med aben skal senere vise sig vigtige. Ophidselsen fra denne episode breder sig til de næste sekvenser, og samtidig vil aben i tilskuerens sind få en affektiv ladning, som reaktiveres, når den dukker op igen senere.

I den anden ende af spektret finder vi de globale aktiveringer, som har med brede narrative komplekser at gøre. Da tyskerne og Belloq f.eks. stjæler arken fra Jones i Tanis-episoden i *Raiders of the Lost Ark*, får dåden først sin fulde emotionelle vægt i lyset af fortællingens helhed. I centrum for det narrative kompleks står Indiana Jones' personlige bestræbelser på at beskytte arken. Men den følelsesmæssige effekt forstærkes, hvis tilskuerne er bekendt med 'store' historiske fortællinger (såsom nazismen, anden verdenskrig, opfindelsen af atombomben)

og jødiske bibel-fortællinger. Disse temaers emotionelle ladning aktiveres til understøttelse af fortællingen. Sådanne ladninger har undertiden karakter af 'delvise aktiveringer', idet de kan være ubevidste eller befinde sig helt i udkanten af vor opmærksomhed.

I en analyse-sammenhæng kan det være nyttigt at sætte begreber på nogle af positionerne i hierarkiet fra de lokale til de globale aktiveringer. *Livfuldhed* betegner det isole-rede sanseindtryks kraft, mens *prægnans* refererer til effekten af sanseindtrykket set i en kontekst (jvf. Fiske & Taylor 1991, 247-257). Ofte vil livfulde eller sanseligt stimulerende træk samtidig være prægnant markeret i konteksten. *Ophidselse* er en lokal aktivering, som har med centrale menneskelige anliggender at gøre, som f.eks. et isoleret billede af et sår, et kys eller vin der spildes. *Følelser*, derimod, er aktiveringer, der har med den globale fortælling at gøre, som Elliotts sorg da han tror E.T. dør. Den globale fortælling væver sanseligt stimulerende, prægnante og ophidsende fænomener sammen i et tæppe af antropomorfe interesser.

Det mentale eller narrative flows følelsesmæssige effekt understøttes og forstærkes af det autonome nervesystem og det såkaldte retikulære aktiveringssystem. Det autonome nervesystem fik sit navn, fordi det normalt er 'autonomt', dvs. uden for vores viljes kontrol: det styrer pupiller, tårer, spytksekretion, hjerteslag, maven, blæren, blodkarrenes udvidelse og sammentrækning, adrenalinproduktionen osv. Den sympatetiske del af det autonome nervesystem understøtter udadrettede handlinger (som f.eks. jagt og andre former for genstandskontrol), mens det parasympatetiske under-system typisk understøtter aktiviteter som spisning, fordøjelse, afslapning og erotisk kontakt (for et mere nuanceret overblik henvises til Frijda 1986). Det retikulære

aktiveringssystem (RAS), som er placeret i hjernestammen, udløser neurale ladninger, der fører til øget beredskab i hjernen, bl.a. i form af større opmærksomhed (jvf. f.eks. Mook 1987, 200-7) og forstærkede følelser (Izard 1991, 92).

Skønt de autonome reaktioner ligger uden for tilskuerens direkte kontrol, fungerer de i tæt interaktion med den bevidste oplevelse af filmenes temaer og situationer. Men det tager en vis tid at udløse autonome reaktioner. Sammenlignet med den visuelle perception af filmens temaer er de autonome reaktioner langsomme og uspecificerede, og der går en vis tid, før de fortager sig igen. En specifik scene som f.eks. Indys og Marions oplevelser i Nepal kan hensætte tilskueren i en eller anden grad af ophidselse, som vedvarer da hovedpersonerne ankommer til Cairo, hvor ophidselsen imidlertid vil blive omfortolket og om-etiketteret, dvs. få en anden karakter, i forhold til denne nye, romantiske setting (jvf. Dutton & Aron 1974, og Hoon, Wincze & Hoon 1977 om om-etikettering af ophidselse). Ofte kan ophidselsen om-etiketteres yderligere ved hjælp af forskellige distanceringsmekanismer som komik eller dobbeltfokus. Dette forekommer f.eks. i *Raiders of the Lost Ark*, da en ophidselse i forbindelse med en krise (de fjendtlige tyskeres omringelse) forstærkes af en romance (Jones der befrier den bundne Marion) og yderligere forstærkes af en komisk foranlediget ophidselse, da hun bliver bundet igen, samtidig med at distanceringen også holder ophidselsen i skak.

Den æstetiske orkestrering af ophidselse ligger i kombinationen af de forskellige aktiveringer, fra livfuld sanselig stimulering og prægnans over ophidselse til fortællingens globale rammeværk. I visse af Spielbergs film fremhæver kameraarbejdet f.eks. situationer og genstande hentet fra hverdagen - at spilde mad, mishandle legetøj etc. - og gør

dem sanseligt pirrende, hvorved ophidselsen øges. Det følelsesmæssige flow integreres så i globale fortællinger, som udløser emotionelle mønstre à la de problematiske venskabsrelationer i *E.T.* og andre af Spielbergs film. Og i Indiana Jones-serien relateres ophidselse til aktiveringen af en stærk følelse af berørings-ubehag i forbindelse med slanger, edderkopper og andet kryb. Sådanne gys giver øget brændstof til de spændinger (reaktioner), som skattejagt-scenerne udløser. I slutscenen i *Close Encounters of the Third Kind* optræder ophidselsesorkestreringen i ren form, da rumvæsenerne står frem for jordboerne ved foden af Devil's Tower; her integreres en sanseligt stimulerende og prægnant billedside med musik og en serie reaction shots til et narrativt tema om kontakt, hilsen og anerkendelse.

Biokræfter, agenter med intentioner og følelser, og filmens affektive energi.

Den centrale aktiveringsmekanisme i fortællende film er personerne, dvs. repræsentationer af levende væsener med distinkte kendetegn. I deres mest elementære form kan vi metaforisk beskrive personerne med en analogi til fysiske kræfter. Personerne er energifelter, som aktiveres i tilskueren på grund af medfødte psykiske mekanismer, der udløses af oplevelsen af levende væsener. Lingvisten Lakoff (1987, 1993) har beskrevet, hvordan mange af de metaforer vi bruger om seksuel omgang, som f.eks. tiltrækning og frastødning, er hentet fra fysikkens verden. Dét ses ikke mindst i den måde, hvorpå tegneserier udtrykker personernes tiltrækning eller frastødning ved hjælp af netop den slags linjer, figurer og former, som også bruges til at repræsentere fysiske kræfter. Ifølge en række eksperimenter udført af psykologen A. Michotte, er folk tilbøjelige til at udstyre selv abstrakte prikker og firkanter, der bevæger sig, med

antropomorfe egenskaber såsom egenbevægelse, intentioner og kausalitet. Dermed antydes det, at vi ofte organiserer og forstår fænomener ved at indrangere dem under skemaet for levende væsener (jvf. Arnheim 1974, 394-403, Michotte 1962, 1963). Visse computerspil inviterer da også spillerne til at styre en ost der spiser prikker, eller de henviser til antropomorfe forhold som 'at slå ihjel', 'føle smerte', 'at leve' eller 'at dø'. Disse fænomener indicerer, at der udgår en aktiverende 'meningsfylde' fra et relativt begrænset antal 'animistiske' mentale skemata: at have 'intentioner', 'perceptoriske evner', 'evnen til at føle nydelse og smerte', 'at spise', 'kopulere', 'bekymre sig', at besidde 'magt', samt de to overordnede tilstande: at have 'liv' eller være 'død'. Disse er grundlæggende karakteristika for levende væsener, og de tilskrives ofte fænomener i den fysiske verden. Tegnefilm kan netop aktivere en følelse af 'animation' ved at benytte en lille gruppe af disse egenskaber, selv i abstrakt form.

Antropomorficeringstendensen går igen i vigtige aspekter af vores følelsesmæssige respons til fiktive personer. Psykologen Hall har beskrevet (1966), hvordan mennesker og dyr besidder visse medfødte, men i en vis udstrækning kulturelt foranderlige, krav om rum. Nærhed skaber ophidselse, hvilket bl.a. kan manifestere sig som sansning af kropsvarme og lugtindtryk af andres kropslige nærhed, og i sidste ende føre til berøringsoplevelser. Ved associationer kan nærhedens visuelle og auditive signaler forbindes til kropsvarmens, lugtesansens og berøringens proxemiske signaler, således at disse ophidselsesformer kan aktiveres af visuelle signaler alene (jvf. Damasio & Damasio 1993). Et særligt aspekt af visuel nærhed er den ikke-verbale kommunikations effekt på tilskueren. Smil eller vredesudtryk eller en glad/vred stemmeføring har

en direkte effekt på tilskueren (jvf. gennemgangen af 'efterabning' hos Smith 1995, 98-102, og af empati hos Zillman 1991, 135-67). Visuel opmærksomhed ved hjælp af blikretninger er et kraftfuldt aktiveringsredskab (jvf. Carroll 1996, 127-8). En mere kompleks mekanisme er 'empati' og 'identifikation' med fiktive personer (jvf. Smith 1995). Empati og identifikation, der formodentlig bygger på medfødte anlæg (jvf. Izard 1991, 94), er helt centrale for mellemmenneskelige relationer og i det hele taget for det at interessere sig for andre menneskers ve og vel.

Narrative mønstre i film er mekanismer, hvorved fiktive handlinger og ændringer i fiktive situationer transformerer den ophidselse, som skyldes tilskuerens engagement i personerne. På de følgende sider skal jeg vise, at det er disse personer, eller bio kræfter, der fremkatalyserer følelserne, og at vores perception af personernes transformationer i løbet af det narrative flow, udspringer af hjernens måde at fungere på.

Det mentale flow fra perception til simuleret handling. Når vi ser film, sætter et mentalt flow i gang. Dette flow, der udgør en fundamental forståelsesramme for films emotionelle kraft, forløber i grove træk som følger. Først aktiveres øje og øre af en given filmindstilling. Disse perceptive signaler gennemgår så en række filtreringer og syntetiseringer i hjernens bageste del (jvf. Marr 1982, Zeki 1993, Grodal 1997), således at der skabes tredimensionale genstande. Hvis denne proces lykkes, vil den, via en række mentale processer (som f.eks. at matche det sette og hørte med erindrede informationer), føre til en mental repræsentation af sanseindtrykkene. Dette leder så til følelsesmæssige reaktioner, som er (i alt fald delvist) determineret af opmærksomhed og aktivering af erindringer og associationer.

Filmreceptionsprocessen vil videre aktivere repræsentationer af mulige handlinger og måske forårsage muskelspænding og en aktivering af de forreste dele af hjernen, som har med motorisk handling at gøre (jvf. Kolb & Wishaws introduktion til hjernens arkitektur). Da Indiana Jones f.eks. stiger op i aquaplanet, ser både han og tilskuerne en slange. Synet aktiverer associationer til slangebidd og deraf følgende følelsesmæssige reaktioner på disse mulige scenarier. Dette aktiverer så videre undgåelsesreaktioner i form af enten mentale opstillinger af mulige fremtidige handlinger eller konkrete handlinger.

Flowets retning kan forklares økologisk i den forstand, at vores hjerne og krop har udviklet sig som overlevelsesredskaber, hvorfor en film ofte vil gøre større følelsesmæssigt indtryk på os, hvis det vi ser er relateret til overlevelse eller venskab, magt eller seksualitet, inden for en ramme, hvori følelser og mulige handlinger griber ind i hinanden. Fortællinger består typisk af en episode eller en serie episoder, som forbinder perceptioner med handlinger i overensstemmelse med visse præferencer, der manifesterer sig som følelsesmæssige reaktioner. Da Indiana Jones ser en kæmpemæssig klippeblok komme rullende ned imod ham, søger han at undgå den ved at løbe væk. En sådan scene kan forstås af børn og voksne over hele verden. Indiana Jones' reaktion, og tilskuerens, kan beskrives som en rationel konsekvens af aktiverede følelser. Sådanne reaktionsmønstre er nedlagt i os af vor evolutionshistorie; de stammer ikke fra 'ødpale' eller 'patriarkale' problemstillinger, som visse psykosemiotikere vil hævde.

Flowet fra perception via kognitiv og emotionel behandling til (simuleret) handling sker så at sige *med strømmen*, dvs. det er det typiske flow, som understøttes af vor medfødte mentale arkitektur. Flowet 'med

strømmen' understøtter de såkaldte 'bottom up'-processer, dvs. processer der tager deres udgangspunkt i sanseindtryk. I fysiske termer kan man udtrykke det sådan, at strømmen starter i sanserne for så at bevæge sig til hjernens bageste halvdel og aktivere centrale associationsområder. Bevægelsen fortsætter derpå fremad til de motoriske centre, og så 'nedad' i de udgående, muskelstyrede nerver.

Flowet kan imidlertid også starte centralt, som når vi 'ser efter' noget eller forventer, at noget vil ske. Bevidstheden vil da 'kontrollere' vores visuelle perception og kropslige bevægelse, og vore forventninger vil (i kraft af såkaldte 'top down'-mekanismer) styre hjernens behandling af, hvad vi ser og hører. Enhver form for forventning er vigtig i denne sammenhæng. De mål, som fortællingen opstiller, styrer vore forventninger i forhold til fremtidige begivenheder, ligesom forventninger afledt af genrekonventioner er vigtige for vores respons til narrative situationer. Dette bliver helt tydeligt i den berømte scene i *Raiders of the Lost Ark*, hvor vi forventer en sværdduel mellem Indiana Jones og hans arabiske modstander, men bliver overraskede, da filmen udfordrer vore forventninger og lader Indiana benytte et mere moderne og mindre ridderligt våben, en pistol, som han skyder manden ned med. Ikke desto mindre 'surfer' vore narrative forventninger og vort ønske om visse narrative løsninger *med* det perceptuelle inputs konstante strøm henimod handling (hvad enten der er tale om, at personer handler eller om tilskuerens mentale simulering af handling), hele tiden styret af fortællingen. I virkelighedens verden 'surfer' vi som oftest mentalt med strømmen, og filmseningssituationen er særlig gunstig for denne type flow og forstærker det. Hvor vi i den virkelige verden må lede efter perceptuelle signaler, udvælger filmen - til en

vis grad - det perceptuelle input for os og leder vores opmærksomhed i overensstemmelse med det flow af narrative handlinger, som får visse aspekter af den enkelte scene til at træde frem.

I sin simpleste form optræder flowet med strømmen som et stimulus-respons mønster, som f.eks. da Indy ser den store klippeblok og derfor begynder at løbe. Flowet er dog mere sofistikeret, når et overordnet mål styrer en hel række af handlinger. I *Raiders of the Lost Ark* skal Indy have arken tilbage fra tyskerne. Dette mål tjener som styrende stimulus for mange forskellige handlinger: han tager til Tibet, til Egypten og til Grækenland. Når hovedpersonen forfølger et mål, oplever vi fortællingen som teleologisk, hensigtsstyret. Fortællingen bliver en 'træk-og-skub'-maskine. De umiddelbare omstændigheder fungerer som kausale skubbe-mekanismer, som når Indy forsøger at undgå slanger, eller når en kvindelig studerende gør kur til ham med en kærlighedserklæring malet på øjenvipperne. De fjernere mål tjener som trække-mekanismer for hovedpersonerne.

Når fortællinger aktiverer mål, mobiliserer de meget kraftfulde mentale motivationsmekanismer (lokaliseret i særlige moduler i forhjernen), som mennesket bruger til løsning af komplicerede opgaver. Hvis en eller anden beslutter at læse til læge, at rejse til Indien, tage på jagt eller lave en lerkrukke, så styrer dette mål en mængde under-mål og sågar personens evne til at tilpasse sig uforudsete omstændigheder. De målrettede handlingers hierarki strækker sig fra individuelle handlinger, såsom at bevæge hånden hen imod en genstand, til makro-fortællinger som f.eks. en rejse mod et overordnet mål.

Når det gælder narrative film, falder vores oplevelse af at ride med strømmen i tre forskellige modi: *telisk* (teleologisk),

paratelisk og *autonom* (jvf. Grodal 1997). *Den teliske modus* forekommer, når vi oplever viljestyrede, målrettede handlinger og tanker, som f.eks. når vi empatisk sætter os i Indys sted, da han forfølger og erobrer lastbilen med arken. Vores opmærksomhed, vore tanker og aktiveringen af vore muskler rettes imod mål, som vi tror at have valgt frit.

Den parateliske modus aktiveres, når handlinger og tanker ikke har noget eksplicit mål, men blot udgør hovedpersonens oplevelser fra det ene øjeblik til det andet. Formålet med teliske handlinger er ofte at reducere ophidselse: Jones er ophidset ved tanken om at få fat i arken og vil reducere denne ophidselse ved faktisk at erobre den. Parateliske situationer, derimod, forstærker ophidselsen, jvf. hvordan dansescener udløser erotisk begær, en kærlighedssang forstærker romantiske følelser, eller actionscener i hurtigt tempo øger den rene ophidselse. Sådanne ikke-teliske modeller findes f.eks. i forbindelse med rytmiske og repetitive aktiviteter, hvor 'primitive' subjekt-centrerede processer træder i stedet for teliske objekt-centrerede processer. De første indstillinger af *E. T.* er et eksempel på en perceptionsbaseret paratelisk situation, hvor vi perciperer fænomener, som vi til at begynde med ikke kan sætte ind i en telisk ramme. Et andet eksempel er kunsthøjtid fra 1960'erne, hvor personerne ofte vandrer planløst rundt, drevet af indre, parateliske kræfter snarere end af ydre mål.

Den tredje modus, *den autonome*, aktiveres, når de fiktive personer bliver ofre for ydre kræfter, som f.eks. Historien, naturen eller skæbnen, og er ude af stand til at påvirke udfaldet. Tilskueren og/eller personen reagerer på sådanne situationer med tårer, gysen eller latter. Hvorvidt en given situation påkalder sig teliske (viljestyrede) handlinger, paratelisk aktivitet eller ufrivil-

lige, autonome reaktioner, fornemmes af tilskueren. De skiftende modi, som ledsager tilskueraktiviteten, er et aspekt af den narrative ophidselses-orkestrering. Et eksempel på en scene, der udløser et sådant skift, findes i *Raiders of the Lost Ark*, da Indy først oplever angstfyldt fortvivelse i slangehullet, hvorpå han slår om i den teliske modus' målorienterede handling.

Film kan også fremkalde en følelse af, at vi bevæger os *mod strømmen*, imod oplevelsesflowets normale retning. Det sker f.eks. i form af billeder, der repræsenterer et tidligt stadie af processen og blokerer for flowets videre fremfærd. Dette kan forekomme i visse abstrakte film, hvor former og lysflimmer synes at antyde et figurativt indhold uden at kunne koagulere til egentlige figurer (som i dele af Norman McLarens abstrakte film). Indramning, fokusering, klipning og bevægelse kan også midlertidigt sløre eller blokere tilskuerens perception af former, som derfor opleves som abstrakte mønstre. Denne proces forekommer også i narrative film som f.eks. *Once Upon a Time in the West*, hvor det første flashback til Bronson-karakterens fortid forekommer i en sekvens af billeder, der er fuldstændig ude af fokus. Sådanne non-figurative visuelle effekter betoner mekanismerne i øjet og visuel cortex.

Film kan også blokere flowet med strømmen lidt længere nede, f.eks. ved stærkt ladede billeder, som ikke tillader 'udladning' i hverken symbolske eller faktiske handlinger. Den aktivering, de udløser, består i basal visuel analyse og associativ tænkning, ikke i (simuleret) handling. I de første indstillinger af *E.T.* ser vi f.eks. nogle genstande, der kan identificeres som fyrretræer, et rumskib, en kanin etc. Billederne har skarpe konturlinjer, og deres livfuldhed og prægnans understreger de basale visuelle mekanismer, men samtidig aktiveres et væv af associationer, når vi etablerer forbindelser

imellem billederne og kategoriserer dem i vore bestræbelser på at skabe 'mening' (f.eks. kan fyrretræet og kaninen opfattes som udtryk for en venligtsindet natur). Den natlige atmosfære fremkalder en 'lyrisk' stemning baseret på de begrænsede handlemuligheder, som kendetegner menneskets oplevelse af et natligt rum. Senere, da fortællingen har givet os flere informationer, fjernes blokeringen, og den lyriske atmosfære erstattes af en handlingsmæssig spænding med autonome understrømninger.

Vores mentale behandling af filmens data kan blokeres endnu længere nede ad flowstrømmen og omvendes til en 'lyrisk-associativ' stilstand, som f.eks. i et frosset billede, hvor bevægelsen hen imod en fuldførelse af handlingen standses, og billedet mister sin tidlige forankring for i stedet at blive en del af en ikke-tidslig, associativ struktur. Musikvideoer og forskellige former for montagesekvenser kan fremkalde tilsvarende ikke-narrative, associative strukturer. Disse kan dog også aktiveres, selv om flowet ikke blokeres, men den følelsesmæssige oplevelse vil være forskellig afhængigt af, hvorvidt associationerne tjener fokuserede handlinger, eller om de er afskåret fra et tidsligt handlings-flow.

Når blokeringen fjernes, vil det mentale flow typisk føre til løsningen af de narrative problemer og til slut til lukning af fortællingen. Man har hævdet, at narrativ lukning er et ideologisk instrument, men sådanne påstande må tempereres med en forståelse af, at narrativ lukning er nært knyttet til medfødte menneskelige egenskaber, nemlig vores evne til at strukturere verden i handlinger, som kan fuldføres.

Den æstetiske orkestrering af flowet vil blive oplevet som forskellige former for modale kvaliteter. Hvis en film udløser sanseligt stimulerende eller prægnante perceptioner, uden at disse er knyttet til (ikke-per-

ceptuelle) antropomorfe eller narrative forhold, oplever vi én type modal kvalitet, som jeg vil kalde *intens*; den første sekvens af *E.T.* kan atter tjene som eksempel. Hvis en film præsenterer fremtrædende visuelle og auditive indtryk, som aktiverer affektladede associationer, såsom tilstedeværelsen af slanger eller aben der spiller vin i *Raiders of the Lost Ark*, kan den modale kvalitet kaldes *mættet*. Hvis en film udløser et handlingsberedskab, f.eks. som muskelspænding, kan den modale kvalitet kaldes *spændt*. Et eksempel på dét har vi i scenen, hvor Indiana Jones forsøger at undgå klippeblokken der tordner ned imod ham. Og hvis filmen udløser autonome reaktioner såsom tårer, latter eller gysen, som i de sublime scener i *Raiders of the Lost Ark* eller *Close Encounters of the Third Kind*, hvor vi konfronteres med religiøse eller kosmiske kræfter, kan de modale kvaliteter kaldes *emotive*.

De fleste tilskuere finder det ubehageligt eller kedeligt at se filmsekvenser, som blokerer det narrative flow 'med strømmen' over længere tid, således som det sker i mange kunsthjælp. De fleste bryder sig kun om perceptioner og erindringsaktiveringer, hvis de fører til spændte handlinger eller kraftfulde autonome reaktioner som i melodramaer à la *E.T.*, horrorfilm eller komedier. Et grænsetilfælde finder vi i den første sekvens i *Once Upon a Time in the West*. Billeder og lyde er ekstremt stimulerende og prægnante, og der aktiveres mættede erindringer, som ikke udmøntes i handling. Hvis ophidselsesopbygningen havde været ret meget længere end den gør uden at tilbyde en narrativ makroramme med mulighed for handlingsudlevelse, ville de fleste tilskuere formodentlig have fundet filmen 'kedelig' og 'lige gyldig'. For andre tilskuere, derimod, forekommer mainstreamfilmens typiske narrative skemata alt for indlysende og repetitive, og de foretrækker derfor kunst-

filmens intense perception og mættede associationsaktivering. Denne gruppe tilskuere vil typisk besidde en vis filmisk ekspertise eller en generel kulturel viden, der bevirker, at de oplever en sådan associationsaktivering som en aktiv, tilfredsstillende respons.

Forholdet mellem flow og blokeringer kan medieres ved hjælp af montage eller andre lyriske blokeringer af handlingsflowet, kombineret med kinetisk 'handlingsenergi' i form af musikalske rytmer og melodier. Således vil 'mainstream tilskuere' ofte acceptere en lyrisk blokering af det narrative flow - i fiktionsfilm eller musikvideoer -, hvis blot soundtracket samtidig byder på musik, der kan stimulere oplevelsen af et frit flydende flow.

Følelser, kanoniske filmfortællinger og økologiske konventioner. Der findes adskillige beskrivelser af, hvad der konstituerer en fortælling (jvf. Branigan 1992, kap 1 og 2). En rummelig definition af fortællingen kunne lyde som følger: *en audiovisuel fortælling er en filmisk gengivelse af sekvenser af rum-tid, hvori der vanligvis optræder levende væsener, og hvor (såvel visuelle som auditive) begebenheder ofte er relateret til disse levende væseners interesser*. En sådan beskrivelse muliggør flydende grænser til ikke-narrative beskrivelser, samtidig med at den fremhæver levende væseners behov og interesser som nødvendige faktorer til aktivering af tilskueren.

Vi kan gennemse sekvenser af en fiktionsfilm, en dokumentarfilm eller en nyhedsudsendelse med henblik på deres 'ufokuserede' attraktioner. De tidligste film var ofte baseret på forbløffende attraktioner (jvf. Gunning 1994), og Eisenstein (1968, 181-3) introducerede attraktionsmontagen. Visse aspekter af Cairo-episoden i *Raiders of the Lost Ark* kan beskrives som

ufokuserede attraktioner. Det perciperede er her aktiverende (f.eks. pittoresk), men det henviser ikke til nogen anden form for handling end det at se, eller, som i tilfældet med aben der spilder rødvin, til en oplevelse af mættet affekt. De forskellige attraktioner udløser en paratelsk ophidselse, som efterhånden vil blive formet eller dirigeret i en bestemt retning af mere fokuserede narrative sekvenser.

En stærk følelsesmæssig aktivering kræver imidlertid en fortælling i mere snæver forstand. Centrale narrative prototyper, eller kanoniske fortællinger, indeholder et eller flere centrale levende væsener, en serie følelsesudløsende omstændigheder og en serie handlinger, der ændrer disse omstændigheder og fremkalder visse emotionelle tilstande i et fremadrettet tidsperspektiv. En sådan beskrivelse tager afsæt i følelsernes generelle rolle og funktion. Følelser er motiverende aktiveringer af krop og bevidsthed, relateret til visse mulige handlinger eller til andre agents mulige handlinger. Psykologen Nico Frijda karakteriserer følelser som "modi for relationelt handlingsberedskab, enten i form af tendenser i retning af at etablere, bevare eller bryde en relation til omgivelserne eller i form af modi for relationelt beredskab i sig selv" (1986, 71). For Frijda og andre er fusionen af ophidselse og en specifik handlingstendens følelsernes helt centrale aspekt. Ophidselsen, der kan være udløst af mange forskellige slags stimuli og situationer, vil blive formet til følelser af den kognitive evaluering af, hvilken type handling der kræves for at håndtere det ophidselsesfremkaldende fænomen. Når Indiana Jones ser en giftslange, kan hans emotionelle ophidselse opleves som vrede, hvis han beslutter at angribe den og tror, han er i stand til at uskadeliggøre den. Men ophidselsen kan også formes til frygt, hvis han tvivler på sine evner til at be-

sejre fjenden, eller til fortvivlelse, hvis han helt opgiver at forsøge at gøre noget. Man kan derfor slå fast, at den kognitive evaluering af situationen determinerer arten af følelser, og at følelserne omvendt motiverer nye kognitive evalueringer og handlinger. Til fremkaldelsen af spændte følelser kræves, at en (eller flere) central(e) person(er) angiver i hvilken retning den kognitive forståelse af følelserne skal gå. Følelser som vrede, frygt eller kærlighed giver først fuld mening som handlingstendenser, som kognitive etiketter på handlingsmuligheder. Og den slags etiketter dannes med henvisning til personernes interesser.

Audiovisuelle fortællinger leverer skemata og scenarier, hvormed tilskuere (og tilhørere) konceptualiserer og evaluerer handlinger og begær og forstår fortællingen. Hvis Indiana Jones eller tilskueren ikke havde nogen præferencer med hensyn til, hvilke løsninger der var ønskelige, sandsynlige og/eller mulige, kunne der ikke være nogen følelser; aktiveringen og ophidselsen ville være diffuse og mættede som i lyriske film eller 'kunst'film. Sådanne film eller filmsekvenser præsenterer ophidsende billeder og lyde uden hverken en klar narrative progression eller centrale hovedpersoner, og uden at udløse stærke præferencer for denne eller hin løsning. Derfor kan hverken den sanseligt stimulerende og prægnante aktivering eller den mættede ophidselse transformeres af narrative handlinger og dirigeres i retning af et handlingsberedskab, men må blot nydes i mættet form. Frijda kalder sådanne affektive tilstande 'stemninger' (1986, 59-60).

En *kanonisk* fortælling - det typiske eventyr f.eks. - er en historie, hvori handlinger sker i en fremadrettet tidsdimension; hvor de er forbundet til en central persons interesser, og formet af årsager, konsekvenser, intentioner og handlinger. Den er kano-

nisk, fordi dens 'flow' - fra den perceptuelle opfattelse af en situation, via en kognitiv, emotionel og motiverende vurdering, til en handlingsudlevelse - svarer til en af vore centrale mentale funktionsmåder. Fortællinger er skemata, som vi bruger til at systematisere vore erfaringer og lede vore handlinger og forventninger (jvf. Branigan 1992). Og den kanoniske fortælling er den mest økonomiske måde at forbinde perceptioner, følelser, præferencer og handlinger på. Hvis vi omarrangerede begivenhederne i modstrid med den kanoniske narrative struktur ved f.eks. at vise resultatet før vi ser dets årsag, ville den egentlige aktivering 'med strømmen' ikke indtræffe. Vi kan ikke opleve den samme spændte og spændingsfyldte ophidselse i forhold til en fortælling, hvis løsning allerede er afgjort og gennemført. Hvis ens formål er at fremkalde stærk spænding, må man præsentere begivenhederne med en kanonisk fremadrettethed (jvf. Brewer 1996). Men hvis formålet med en fortælling derimod er at fremkalde, hvad Frijda kalder stemninger, mættede følelser uden en 'fasisk struktur' (jvf. Tan 1996), må fiktionens arkitektur være anderledes og give plads til større kausal og tidslig tvetydighed.

Raiders of the Lost Ark er bygget op over en række 'vellykkede' handlinger forstået på den måde, at hovedpersonen aktivt fører sine emotionelle præferencer ud i livet. I andre film, derimod, er der midlertidigt eller måske ligefrem permanent blokeret for de handlinger, der skulle føre til målet. Nogle af de største passager i *E.T.* indtræffer, når hovedpersonerne er ude af stand til at handle og derfor kun kan få forløsning ved en autonom respons (dvs. ved at græde). Det gælder f.eks. dels scenen, hvor man tror *E.T.* død, dels den dramatiske afsked i filmens slutning. Ligesom *Close Encounters of the Third Kind* indeholder *E.T.* en mængde

sanseligt stimulerende og prægnante kosmiske billeder, og den appellerer til basale ('sentimentale') følelser af forladthed og magtesløshed. Filmens centrale ønske er, at *E.T.* kan få lov at 'rejse hjem', men eftersom hans hjem er fjernt og mytisk, er der ikke meget hverken tilskuerne eller Elliott kan gøre for at føre hans præferencer ud i livet. Det ligger ydermere hinsides Elliotts handlemæssige kontrol, at hans far er fraværende, hvilket også resulterer i, at han er ked af det. Filmen iværksætter således en passiv, autonom udløsning for denne voldsomme følelsesmæssige påvirkning. På både prototypisk og mytisk vis skabes ophidselsen ved at centrale menneskelige interesser (familiebånd og venskab, liv og død) kombineres med naturlige temaer (naturen, solen, kosmos).

I *E.T.* er hovedpersonerne passive, men det er de først og fremmest fordi de er ofre for en diffus 'skæbne'. Det er således muligt passivt at acceptere skæbnen og samtidig give sig hen til sublim temaer som død, adskillelse og naturen ved autonome reaktioner. Andre genrer som f.eks. horror vil ofte iscenesætte antagonister, der repræsenterer rent negative og magtfulde kræfter, og protagonister, der alene er henvist til passive og/eller defensive reaktioner. Med deres fremadrettede tidlige flow og fokuserende hovedpersoner vil den slags film i visse henseender minde om kanoniske fortællinger. Men da hovedpersonens rolle i disse tilfælde er offerets, vil de narrative begivenheder ofte ikke munde ud i klare mål, men snarere resultere i en ufokuseret kæde af negative affekter. Den anspændte 'modstand' mod de onde kræfter optræder i kombination med stærke autonome reaktioner.

Det reelle, det konkrete, det bekendte - og deres modsætninger. Som jeg har argumenteret for i det ovenstående, består følelser grundlæggende i et relationelt handlingsberedskab. Det er tillige essentielt for ophidselsesorkestreringen, hvorvidt vi oplever det vi ser som virkeligt eller uvirkeligt. En film kan fremkalde en oplevelse af virkelighed for at overbevise os om, at (i alt fald visse af) de fænomener vi ser kan manipuleres og kontrolleres af de spændte handlinger, der ligger i et handlingsberedskab (jvf. Jackendoff 1987, Grodal 1997/94). Hvis vi bedømmer en given genstand eller en bestemt begivenhed til at være upåvirkelig af sådanne handlinger, er det andre typer af følelser der aktiveres. Følelser, der er forbundet med andre virkelighedsniveauer (som f.eks. erindringer, drømme, hallucinationer, spejle eller film i film), angiver disse fænomeners særlige status. Film kan bruge sådanne indikatorer som elementer i den emotionelle orkestrering ved f.eks. midlertidigt at sløre skellet mellem det reelle og en erindring eller en drøm. De følelser, der aktiveres af erindringsbilleder eller drømmebilleder, kan ikke omsættes i handling. Fortiden er naturligvis lukket for handlingsudlevelse, undtagen i f.eks. psykothrillerens psykoanalytiske seancer eller i science fiction film, der leverer alternativer til de gængse forestillinger om en lineær og irreversibel rumtid. Fordi de ikke kan omsættes i handling, vil stærke følelser vedrørende fortiden ofte føre til en 'sentimental' autonom udlevelse. Selv i de tilfælde, hvor billeder fra fortiden fører til handlinger på filmens nutidsplan, som i Bronson-karakterens hævn for hans barndomstraume i *Once Upon a Time in the West*, vil følelserne have deres årsag i fænomener, der har en anden virkelighedsstatus, og de vil derfor udløse autonome responser i tillæg til (simulerede) spændte hævn-

handling (i netop denne film understøttet af en melodramatisk billedside og musikbrug). En film som *Close Encounters of the Third Kind* benytter sig af skift mellem forskellige niveauer af virkelighedsstatus i sin 'følelsesorkestrering'.

Også relationen mellem konkret og abstrakt, symbol og type, individ og art er af betydning for vores evaluering af en given films eller et givet filmelements virkelighedsstatus. Det er kun som individer vi kan handle; som art må vi give afkald på vores handlende identitet og lade ophidselse resultere i autonom udlevelse, måske ved at indgå i en kollektiv identitet. I *E.T.* og *Close Encounters of the Third Kind* er der tale om mennesker, der møder rumvæsener på et artsniveau. Derfor vil tilskuerens respons til de narrative begivenheder typisk bestå i autonome reaktioner som tårer, gysen osv. Ofte aktiverer film 'sentimentale' følelser ved at lade individuelle personer optræde som repræsentanter for bestemte roller eller grupper: 'moderen', 'sønnen', 'manden', 'kvinden', 'amerikaneren', 'helten' etc.. Personerne i melodramaer er ofte større end livet selv, og vi kan kun relatere os til dem psykologisk ved at opgive hvad vi forstår ved individuel villet handling.

Elementer af dokumentarfilm kan opleves på en lignende abstrakt måde. Hvis 'virkelige' elementer forbindes til handlinger eller til specifikke informationsspredningsprocesser, kan de opleves som virkelige. Dokumentariske fremstillinger vil imidlertid ofte fremkalde lyriske følelser, hvis deres scener, genstande og personer præsenteres uden forbindelse til handling eller informationsprocesser, for i disse tilfælde bliver repræsentationerne 'abstrakte' genstande for vores opmærksomhed. Godard og andre nybølge-instruktører excellerede i at omsætte 'reelt' dokumentarisk materiale til en abstrakt tidløs og lyrisk modus. De repræ-

senterede genstande og filmscener transformeres til typer og paradigmer, hvorved de mister deres karakter af konkret virkelighed.

Med lignende effekt kan også perceptuelle processer omsættes fra noget 'konkret' til noget abstrakt og mytisk (jvf. Grodal 1997, 165). Iøjnefaldende symmetrier og rammer, som i den første sekvens af *E.T.*, aktiverer perceptuelle processer løsrevet fra handling. Teknikker som frosne billeder, slow-motion eller sløret fokus indikerer ofte en omstilling til en mental tilstand, hvori handling ikke er mulig. Denne omstilling - fra et spændt, konkret niveau til en abstrakt, autonom modus - benyttes ofte til at lukke fortællingen. Hovedpersoner og situationer omsættes fra en status af 'virkelige' til rene emblemer eller symboler. Denne omstilling fra det konkrete til det abstrakte og symbolske kan også opnås ved narrative midler, f.eks. ved brug af visuelle metaforer hentet fra naturfænomener: f.eks. 'bølger', 'vind', 'skyer', 'ild' og 'tåge', der alle bruges til at fremkalde menneskelige følelser såsom kærlighed, lidenskab, had eller frygt (jvf. Metz 1982, 189). Tågen i begyndelsen af *E.T.* kan tjene til eksempel. Når mulighederne for konkret handling således omsættes til vehikler for mentale fænomener, udløses autonome reaktioner. I *E.T.* cykler børnene op i himlen og fremtræder i silhouet, da de flyver forbi den nedgående sol. Ved at gøre solen abstrakt i denne scene (den er enormt stor og fremstår på en unormal måde som baggrund for de menneskelige figurer) og børnene til silhouetter, opnås, at tilskueren perciperer billederne som delvist 'mentale' og således hinsides enhver handlemulighed. Den abstrakte, mentale vinkel understreges, da soltemaet går igen i filmens allersidste billede, hvor *E.T.* fremstår som delvis silhouet på baggrund af en solformet, lysende baggrund.

Transponeringen af tid fra konkret til abstrakt udløser tilsvarende effekter, som f.eks. da de savnede piloter og sofolk vender tilbage uden at være blevet ældre i slutningen af *Close Encounters of the Third Kind*. Igen er resultatet, at enhver konkret handlemulighed blokeres og erstattes af autonome responser. Science fiction film svælger i tidlige forvrængninger af ofte sublim karakter, der ofte har til formål at 'forstærke' spændingen med en understrøm af autonome reaktioner. De tidlige forvrængninger optræder gerne sammen med en udvidelse af det rumlige perspektiv - f.eks. kan en handlingsblokering kombineres med den perceptuelle ladning, der ligger i en bjergscene. I 'rumfilm' får vi ofte 'passive' frooperspektivsindstillinger af gigantiske rumskibe (som synes at reducere menneskelig handling til en ubetydelighed), mens det kosmiske rums grænseløse dimensioner tilsvarende kombinerer perceptuel ophidselse med en blokering af narrativ handling.

Når vi ser film, tilsiger en slags perceptuel-kognitiv 'drift', at vi konstruerer utvetydige kognitive repræsentationer af rum og genstande som en forudsætning for handling og orientering. Denne drift fremkalder en anden undergruppe af oplevelser i forbindelse med konstruktionen af filmisk 'virkelighed'. Nogle gange anvendes den ophidselse, som filmens perceptuelle og kognitive puslespil udløser, isoleret fra andre effekter (jvf. Bordwell 1986, 39), men ofte skal perceptuel-kognitiv tvetydighed forstærke vores respons til globale narrative temaer, som f.eks. i kærligheds- og detektivfilm, hvor tåge, regn eller tusmørke kan anvendes til at vanskeliggøre perceptionen. Utvetydige repræsentationer vil kunne belønnes med en stor præmie i form af overlevelse, så derfor er perceptuelle og kognitive tvetydigheder eller blokeringer forbundet med stærk ophidselse. Mange forskel-

lige kunstformer, fra op art over kriminalfiktion til horrorfilm, anvender denne form for ophidselse i forskellige former.

Overnaturlige begivenheder og genstande - ikke blot himmelske væsener og spøgelser, men tillige vampyrer og magiske våben - er vigtige for vores evaluering af den filmiske 'virkelighed' og anvendes ofte til at fremkalde autonom responser. Overnaturlige fænomener ligger uden for normale årsagsforhold og blokerer således for de midler, hvormed personerne normalt kontrollerer deres relation til omverdenen. Når spøgelser f.eks. kan ses men ikke røres, eller omvendt, opløses den normale syntese af perceptuelle modaliteter. Desuden er de overnaturlige væseners motiver ofte obscure. Derfor, og fordi de mangler visse perceptuelle dimensioner, kan vi ikke interagere med dem. Hvad enten det overnaturlige opleves positivt, som noget sublimt, eller negativt, når de onde magter sejrer, eller tvetydigt, som da arkens ånder slippes løs i *Raiders of the Lost Ark*, kan konsekvensen af denne handlingsblokering være, at der fremkaldes autonome responser som skælven, sveden, gåsehud, indre reaktioner i maveregionen eller underkastelsestårer.

Endnu et vigtigt forhold, som delvist determinerer handlingsberedskabet, er oplevelsen af bekendthed eller det modsatte (jvf. Jackendoff 1987, Grodal 1997/94). Generelt kan man sige, at jo mere vi eksponeres for et bestemt fænomen, jo mere 'bekendt' vil dette fænomen forekomme os. Bekendthed understøtter positive følelser og reducerer såvel antagonistisk ophidselse som handlingsberedskab (jvf. Frijda 1986, 213-14). Samtidig opleves nye, 'ubekendte' fænomeners gennemslagskraft på baggrund af de bekendte fænomener. Når vi ser Indiana Jones' bekendte ansigt i fremmede omgivelser, øges ophidselsen. Også i mange science fiction film benyttes bekendthed og

fremmedhed til at udløse komplekse ophidselsestilstande.

Følelsesfiltre og narrative gener. De forskellige filmgenrer anvender forskellige typer af receptionsmechanismer til at filtrere de følelser, som den narrative handling aktiverer i tilskueren. Der kan enten være tale om, at følelserne negeres, eller at der skabes en kreativ afstand til dem (for en mere udførlig analyse, se Grodal 1997). De 'kræfter', der fremkalder empatisk identifikation med de fiktive personer, kan modificeres og holdes i skak ved forskellige midler, med mere sofistikerede former for følelsesmodulering til følge. Centrale midler til at skabe afstand er 'skizoid følelsesløshed', komiske funktioner og dobbelt-fokus.

Mange film, som f.eks. splatterfilm, indeholder så rædselsvækkende handlinger, at de fleste tilskuere vil forsøge at distancere sig fra en fuld empatisk identifikation med selv de positive personer, hvorved oplevelsens negative affekt vil mindskes. Sådanne tilskuere vil opleve filmen med en slags skizoid følelsesløshed, dvs. en emotionel frakobling fra de narrative begivenheder.

Film baseret på en komisk receptionsstrategi udgør en meget større gruppe. Disse film om-etiketterer tilskuerens følelser ved at udløse en komisk respons til den affekt, der ellers lægger op til, og modvirker derved en empatisk reaktion. Efter at have fundet Marion i et telt i Tanis, befrier Indians Jones hende først for så at binde hende igen. Hans handling 'burde' fremkalde smerte og vrede i tilskueren i empati med Marion og i protest mod Indianas kolde fornuft. Men fordi scenen fortolkes som en intertekstuel spøg baseret på en lang tradition af sheikfilm, og fordi den så overraskende går imod vore forventninger, gøres den empatiske ophidselse virkningsløs, og tilskueren ler 'grusomt' ad Marions vrede.

En tredje måde, hvorpå man kan lede tilskuerens emotionelle engagement igennem et filter, består i at opsætte to eller flere opmærksomhedsfoki. Eller, for at tage et andet eksempel, den enkleste måde at opnå affektiv distance på er at øge den optiske eller akustiske afstand til de følelsesophidsende begivenheder. Hvis man griber ind i den affektive identifikation, kan det ligeledes øge distancen. *Raiders of the Lost Ark* indledes med en selv-refleksiv spøg:

Paramounts bjerg, der er en del af selskabets logo, forvandles til et bjerg i filmens fiktive univers, hvorved det angives, at filmen er 'skabt', 'uvirkelig' - hvilket medfører en distanceringseffekt. Elementer i den følgende credit-sekvens tjener samme formål, som f.eks. en 'selvbevidst' fremstilling af helten i silhouet, hvorved han fremstår som større end livet selv. Senere i filmen skaber også Indianas overraskende nedskydning af den potentielle duelmodstander i Cairo og den måde, hvorpå han først befrier og derpå binder Marion i teltet i Tanis, distance ved en komisk intertekstuel leg.

Men hvorfor bruger filmskabere følelsesfiltre, når de samtidig tyer til alle de følelsesaktiverende midler de kan mønstre? En væsentlig grund er deres bestræbelser på retorisk at forstærke visse aspekter af filmen. For at bevare en vis 'balance' sætter de isolerende hegn om forskellige former for aktivering, f.eks. ved at angive en given filmbegivenheds særlige status. Voksne tilskuere til *Raiders of the Lost Ark* får derved en undskyldning for at nyde en sådan knaldfilm, fordi den forsøger at sælge sig selv som et spil, som de selvbevidst kan deltage i.

Konklusion. Filmreception aktiverer de fleste af menneskets mentale evner, og oplevelsen er derfor ganske kompleks. Som vi har set, er der imidlertid stærke funktionelle forbindelser mellem de forskellige

evner, fordi perception, tankevirksomhed, følelser og handling udvikles side om side for at tjene tilskuerens præferencer. Et godt eksempel herpå er den måde, hvorpå følelser fungerer både som stenografiske repræsentationer af kognitive evalueringer af begivenheders virkelighedsstatus og som opmærksomhedsdirigenter. Den kanoniske fortælling er det bedste eksempel på, hvordan disse evner bringes til at arbejde sammen. Denne fortællingstype binder tilskuerens respons til centrale menneskelige interesser, hvad enten der er tale om hovedpersonernes bestræbelser på at nå de mål, de har sat sig, eller om agenter, der bliver ofre for melodramatiske kræfter. Kanoniske fortællinger er lineære, fordi interaktionen mellem kognition, følelser, interesser og handlinger fungerer i et lineært fasisk flow, der imidlertid understøttes af ikke-lineære og ikke-tidslige associative netværk.

Den kommercielle film har udviklet sig til hovedsagelig at fremstille fiktive, kanoniske fortællinger med henblik på at fremkalde stærke følelser. Denne udvikling er blevet fortolket som et udtryk for et vestligt, maskulint og hvidt hegemoni. Men kanoniske fortællinger og deres melodramatiske, passive variant anvender, som jeg har forsøgt at vise, vore mentale evner i en form, som antyder, at der er medfødte og derfor universelle mekanismer på spil, mekanismer der minder om og i visse tilfælde er identiske med de evner, hvormed vi danner mening ud af og handler i verden omkring os. En politisk eller kulturelt orienteret filmkritik burde derfor snarere interessere sig for indhold end for form.

Mange af de narrative og visuelle teknikker, der bruges til at aktivere en 'afvigende' eller 'alternativ' virkelighedsstatus, blev udviklet i romantikken og senere overført til filmens verden. Romantikerne havde en tro på, at de stærke (subjektive) følelser, der

udløses af mentale og perceptuelle fænomener som drømme, erindringer, perceptuelle eller eksistentielle tvetydigheder (spejle og overnaturlige fænomener) osv., indirekte virkelighedsniveauer, som stod i modsætning til den fremherskende sociale orden og til rationel videnskabelig tænkning. Betydningsfulde grene af film- og litteraturkritikken har overtaget denne romantiske epistemologi og mener, at stærke oplevelser af en særlig virkelighedsstatus indikerer eksistensens sande, underbevidste, ikke-rationelle dimensioner. Det æstetiske spil med forskellige virkelighedsniveauer bliver da mere end et spil; det bliver en negation af den rationelle verden. Men følelser og fornemmelser indgår, som jeg har fremført, i et rationelt holistisk rammeværk, som vi har udviklet for at sikre overlevelse. Heldigvis kan disse følelser og fornemmelser også anvendes i æstetisk øjemed, til at ophidse tilskuerne og give dem den fornøjelse det er at opleve de forskellige virkeligheder, som film tilbyder.

(Artiklen, der oprindeligt er publiceret i *Passionate Views* (C. Plantinga, G. Smith, red.), Baltimore: Johns Hopkins Press 1998) under titlen "Emotions, Cognitions, and Narrative Patterns in Film", er oversat af Eva Jorholt).

Noter:

1. Ordet 'ophidselse' benyttes i denne artikel som en fordanskning af fagtermen 'arousal'.

Litteratur:

Arnheim, R.: *Art and Visual Perception. A Psychology of the Creative Eye*, Berkeley: University of California Press 1974.

Brewer, W. F.: "The Nature of Narrative Suspense and the Problem of Rereading", Vorderer et al. (se nedenfor), 1996.

Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*, London: University Paperbacks, Methuen 1986.

Bordwell, D. og Carroll, N.: *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*, Madison, Wisconsin: The University of Wisconsin Press 1996.

Branigan, E.: *Narrative Comprehension and Film*, London: Routledge 1992.

Carroll, N.: *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, London: Routledge 1990.

Carroll, N.: *Theorizing the Moving Image*, Cambridge: Cambridge University Press 1996.

Damasio, A. R. og Damasio, H.: "Brain and Language", *Mind and Brain. Readings from Scientific American*, New York: W. H. Freeman and Co. 1993.

Dutton, D. G. og Aron, A. P.: "Some Evidence for Heightened Sexual Attraction under Conditions of High Anxiety", *Journal of Personality and Social Psychology* Vol. 30, no. 4, 310-7, 1974.

Fiske, S. T. og Taylor, S. E.: *Social Cognition*, 2nd ed, New York: McGraw-Hill 1991.

Frijda, N. H.: *The Emotions*, Cambridge: Cambridge University Press 1986.

Grodal, T. K.: "Romanticism, Postmodernism and Irrationalism", *Postmodernism and the Visual Media* (Sekvens særnummer), København: Institut for Film- og Medievidenskab 1992.

Grodal, T.: *Moving Pictures. A New Theory of Film Genre, Feelings, and Cognition*, Oxford: Oxford University Press/Clarendon 1997. (1994-udgave: *Cognition, Emotion, and Visual Fiction*, København: Institut for Film- og Medievidenskab 1994).

Gunning, T.: "An Aesthetic Astonishment. Early Film and the (In)Credulous Spectator", *Viewing Positions. Ways of Seeing Film* (L. Williams, red.), New Brunswick, NJ: Rutgers University Press 1994.

Eisenstein, S.: *The Film Sense*, London: Harcourt Brace, Jovanovich 1968.

Hall, E.: *The Hidden Dimension*, New York: Doubleday 1966.

Hoon, P.W., Wincze, J. P. og Hoon, E. F.: "A Test of Reciprocal Inhibition: Are Anxiety and Sexual Arousal in Women Mutually Inhibitory?", *Journal of Abnormal Psychology*, 1977, 86, 65-74, 1977.

Jackendoff, R.: *Consciousness and the Computational Mind*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press 1987.

Kolb, B. og Whishaw, I. O.: *Fundamentals of Human Neuropsychology*, New York: W. H. Freeman 1990.

Lakoff, G.: *Women, Fire and Dangerous Things. What Categories Reveal about the Mind*, Chicago: University of Chicago Press 1987.

Lakoff, G.: "The Contemporary Theory of Metaphor", *Metaphor and Thought* (A. Ortony, red.), 2nd ed., Cambridge: Cambridge University Press 1993.

Marr, D.: *Vision. A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information*, San Francisco: W. H. Freeman 1982.

Metz, C.: *The Imaginary Signifier*, Bloomington: Indiana University Press 1982.

Michotte, A.: *Causalité, permanence et réalité phénoménales*, Louvain: Publications Universitaires 1962.

Michotte, A.: *The Perception of Causality*, London: Methuen 1963.

Mook, D. G.: *Motivation. The Organization of Action*, New York: W.W. Norton 1987.

Plantinga, C.: "Affect, Cognition, and the Power of Movies", *Post-Script*, Fall 1993, vol. 13, no. 1, 1994.

Smith, M.: *Engaging Characters. Fiction, Emotion and the Cinema*, Oxford: Clarendon Press 1995.

Tan, E.: *Emotion and the Structure of Narrative Film. Film as an Emotion Machine*,

Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum 1996.

Truffaut, F.: *Hitchcock*, New York: Simon and Schuster 1984.

Vorderer, P. Wulff og H. J. Friedrichson, M.: *Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum 1996.

Zeki, S.: *A Vision of the Brain*, London: Blackwell 1993.

Zillmann, D.: "Empathy: Affect From Bearing Witness to the Emotions of Others", *Responding to the Screen. Reception and Reaction Processes* (J. Bryant, D. Zillmann, red.), Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates 1991.