

Narration in the Fiction Film og animationens narrative strategier – det stilistiske niveaus betydning for den narrative struktur i animation

Af stud. mag. Mikkel Kirkedahl Lysholm Nielsen
Bragt i Noitamina 2/2006, www.noitamina.dk

I forrige udgave af Noitamina præsenterede Jannie Leonhardt Andersen læserne for Paul Wells' animationsorienterede analyseapparat. Jeg selv forsøgte i samme udgave at redegøre for problematikken ved at forsøge at skabe definitioner for animation i forhold til den øvrige filmvidenskab. I denne artikel vil jeg derfor – ved at samlæse Wells med filmteoretikeren David Bordwell – forsøge at finde broen over kløften mellem filmteoriene og den deciderede animationslitteratur. Kan filmteori anvendes i forbindelse med animationsanalyse, eller tilhører dette fænomen en særskilt klasse? Kan animation på det narrative plan siges at skille sig ud eller indordne sig i forhold til gængs filmteori om tilskuernes psykologiske aktivitet? De ovennævnte spørgsmål søger jeg besvaret ved brug af elementer fra Paul Wells *Understanding Animation* og dele af David Bordwells *Narration in the Fiction Film* (1995). Efter en kort præsentation af disse værkers hovedlinjer vil jeg udpege og diskutere sammenhænge og modsætninger, hvoraf nogle til sidst i teksten vil blive fremhævet i forbindelse med en scene fra Anime-klassikeren *Akira* (Katsuhiro Otomo 1988).

Narration in the Fiction Film

David Bordwell modsiger i sin teori om den narrative forståelse, at tilskueren blot "læser" en film. I stedet fremfører Bordwell argumentet, at tilskueren tilmed også aktivt tænker under receptionen af de levende billeder. Tilskueren har nemlig som mål at konstruere en historie ud fra de informationer, filmen stiller til rådighed. Dette kan ses som en mental proces, der er påvirket af en række faktorer. Først og fremmest er menneskets begrænsede fysiske perceptuelle kapacitet kombineret med vore kognitive evner med til at få filmens hurtige stroboskopiske fremvisning af enkelte stillbilleder til at fremstå som en form for visuel virkelighed, der udspiller sig for vores øjne (Bordwell 1995, p. 32). Det er som bekendt bl.a. også denne fysiske årsag, der gør sig gældende, når billeder levendegøres ved animation. Ud over at lade sig narre visuelt inddrager filmtilskueren tillige en samling af viden fra sin hverdag i oplevelsen af filmen. Denne samling viden kalder Bordwell 'Skemata'.

Skemata og motivation

Ifølge Bordwell viser psykologisk forskning, at fortællinger opfattes som konstrueret af forskellige komponenter og principper. På denne måde er man bl.a. i stand til at skelne mellem de primære og sekundære elementer i en historie. Når tilskueren

sætter sig foran lærredet for at se en film, er denne allerede opsat på at skulle bruge energi på at konstruere en historie bl.a. ud fra sine skemata, der bygger på kontekst og erfaring. Således opnås den narrative forståelse ved at skabe en sammenhæng mellem dét, filmen præsenterer, og egne erfaringer – narrative såvel som virkelige. Alle disse komponenter bliver så sammenlignet og vurderet af tilskueren. Forståelsen af en narrativ film baseres på begivenheds-, location-, tids-, og årsag/virkning-skemata. Der findes forskellige typer skemata, der hver især har betydning for den narrative forståelse:

prototype-skemata identificerer individuelle 'agenter', handlinger, mål og lokaliteter i den enkelte film, som dermed består af en bestemt kombination af disse.

Strukturen, disse prototype-skemata opererer i, kan defineres som *mønster-skemata*, der virker som et overordnet skema for bestemte fortællinger, og derfor fremkalder visse forventninger.

De to typer skemata benyttes af såkaldte *processuelle skemata*, der tilegner sig og organiserer filmens information. Tilskueren udvælger under oplevelsen af filmen fremtrædende punkter eller *cues*, og støtter sig herefter til prototype-skemata og narrative mønster-skemata. På den måde kan tilskueren opdele filmen i episoder. Informationstilegnelse og slutningsdragelser følger altså særlige regler. Tilskueren udvælger de enkelte elementer på baggrund af den motivation, tilskueren tillægger stoffet. Denne motivation kan have flere elementer. Hvad, der kan betegnes som den kompositoriske motivation, er den, der relaterer til stoffets kausale nødvendighed for historien. Hvis tilskueren begrundet logisk ud fra, hvordan den virkelige verden fungerer, er der tale om en realistisk motivation. Transtekstuel motivation – der hverken har realistiske eller kausale begrundelser – kan også forekomme. F. eks. når forskellige elementer kan henføres til de almindelige forventninger til en genre. Disse tre motivationer ledsager som regel hinanden. Herudover kan tilskueren i sjældne tilfælde være kunstnerisk motiveret. Dette er tilfældet, hvis et element af filmen opfattes som værende udelukkende eksisterende for sin egen skyld, og der lægges derfor oftest kun mærke til denne motivation, når de andre motivationer ikke er tilstrækkelige.

Ud over de tre nævnte skemata, der er narrativt funderede, tilføjer Bordwell, at tilskuerne også besidder stilistiske skemata. Dog har tilskuerne en tendens til at stræbe efter den narrative konstruktion, hvorfor de stilistiske skemata er lettere at forbigå. Bordwell begrundet de stilistiske skematas automatiske og ikke iøjnefaldende tilstedeværelse med mainstream-filmens stilistiske uniformitet. I forbindelse med den eksperimentelle animation må det formodes, at netop de stilistiske skemata med større sandsynlighed end ellers trækkes frem fra publikums indre.

De forskellige former for skemata udnyttes kognitivt af tilskueren til at skabe en narrativ sammenhæng ud fra deres egne formodninger. Disse formodninger lægges der som regel kun mærke til, når en film ikke lever op til disse forventninger.

Sammen med hukommelse og slutningsdragelser konstruerer tilskueren så at sige historien ud fra disse skemata. Ved brug af hypoteser tester tilskueren sine forventninger om den kommende handling. Og således vises den skematabårne perception (ibid., p. 34-37).

Ifølge Bordwell sætter en films tilskuer sig foran lærredet med det mål at få en forståelig historie ud af oplevelsen. Dette opnås ved at anvende de narrative skemata, der definerer de narrative begivenheder og forener dem ud fra principper om tid og rum. Organiseringen sker ved hjælp af de strukturelle skemata og prototypiske forudsætninger for handlingsforløb. Historien skabes derfor hos tilskueren ved, at denne opbygger formodninger ud fra skemata og hints – de såkaldte *cues* – i filmen, drager slutninger af den aktuelle handling og tester hypoteser omkring den fremtidige handling. Processen har sit udspring i betingelser skabt af fortællingen, tilskuerens perceptuel-kognitive udrustning, modtageforholdene og tidligere erfaring (ibid., p. 39).

Skemata og motivationer er altså nogle af de grundsten, som tilskueren besidder og benytter sig af, når denne skal indhente informationer fra filmen. I næste afsnit vil formidlingen af filmens grundsten – bl.a. dens arrangement og mønster – blive belyst.

Fabula, Syuzhet og stil

Fabula er den historie – eller det mønster, som modtagere af narration (tilskuere) danner ud fra formodninger og slutningsdragelser. Men, fabula er kun ét ud af to systemer eller lag i filmen. Det andet kaldes syuzhet og kan sammenlignes med selve filmens plot. Det er altså det aktuelle "arkitektoniske" arrangement og præsentationen af filmens fabula. Uden for disse to systemer placerer Bordwell stilen. Den repræsenterer den systematiske brug af cinematografiske virkemidler og har i den forstand ikke synderlig indflydelse på filmens narrative element. Syuzhet og stil kan minde om hinanden, men eksisterer sammen, idet de hver især varetager forskellige aspekter af filmen. Syuzhet udgør den dramaturgiske proces i filmen, hvorimod stil er det tekniske aspekt (ibid., p. 49-50). Som regel kontrollerer syuzhet-systemet det stilistiske niveau, således at stilen (teknikken) udnyttes i syuzhettets præsentation af de narrative elementer. Men, stil er en væsentlig faktor i sig selv – også i tilfælde, hvor den er underlagt syuzhet. I tilfælde, hvor der f.eks. er mulighed for at bruge forskellige teknikker, kan valget af stil have afgørende indflydelse på tilskuerens perceptuelle og kognitive modtagelse af syuzhet. Især inden for animation kan stilen have en væsentlig betydning. Vil f.eks. en 3d-robot lavet af en blikdåse ved stopmotion-teknik skabe større sympati hos publikum end en tegnet robot, eller omvendt? Bordwell erkender derfor også, at man i analyser af narration ikke blot kan se processen som drevet af fabula/syuzhet og dermed udelukke stil, men er nødsaget til også at se på, hvordan den påvirker modtagerne. Stilen må antages at være særligt relevant for noget så visuelt konstrueret som animation, hvorfor udsagnet må holdes in mente til den senere analyse af narration i animation. Syuzhettets

grundlæggende opgave er at præsentere fortællingens kausale logik, tid og rum. Syuzhettet former tilskuerens opfattelse af fabula ved at kontrollere dels mængden af tilgængelig fabula-information, dels den grad af relevans, vi kan tillægge den forelagte information, og endelig de formale korrespondenser mellem syuzhettets præsentation og fabula-information (ibid., p. 52-54). Især den sidste egenskab uddybes nærmere i diskussionen af Wells' begreb om narrative strategier.

Opsummering af Bordwells teori og de centrale punkter i forhold til animation

En central faktor i Bordwells teori er altså de forskellige skemata, der hjælper tilskueren til at danne forventninger og af- eller bekræfte hypoteser. Den anden faktor, Bordwell påpeger i forbindelse med modtagelsen af film, er filmens egen struktur på henholdsvis det indholdsmæssige plan og det stilistiske plan. Samspillet mellem filmens syuzhet og stil samt modtagernes brug af skemata resulterer altså i dannelsen af en fabula/narrativ opfattelse. Eller som Stefan Sharff har udtrykt det: "the audience is drawn into a decoding cycle controlled by this system" (Sharff 1982, p. 6). I næste afsnit vil jeg undersøge, hvorvidt der generelt kan antages at være særlige motivationer og skemata i spil i forbindelse med animation.

Wells' Narrative Strategier i perspektiv af Bordwell

I begyndelsen af artiklen antog jeg, at man i animation vægter det stilistiske niveau højt i opbygningen af elementerne i den narrative struktur. I så fald skal der kunne spores en stærk relation mellem stilen og narrationen. Denne sammenhæng mellem stil og indhold forsøger Paul Wells bl.a. at redegøre for i bogen *Understanding Animation* (Wells 1998). Heri udfolder han en række narrative strategier, der er særligt karakteristiske eller velegnede for animation. Med begrebet narrative strategier fremhæver han, at det mest betydningsfulde i animation er selve præsentationen af de narrative elementer. I animation kan præsentationen af de narrative elementer finde unikke former, f.eks. favoriseres symbolik og metaforer ofte frem for et givent plot. Det skal dog understreges, at Wells ikke fornægter at nogle narrative strategier kan gøre sig gældende i *både* realfilm og animation, men fokus er på animationens særlige modtagelighed. Strategierne kan groft deles op i to grupper: 1) Strategier, som baserer sig på virkemidler, der kan betegnes som litterære eller stilistiske, og som kan siges at kunne skabe en form for visuel poesi. 2) Sanselige strategier, der vedrører de fysiske love, lyd, skuespil og koreografi. Endelig har jeg valgt at placere strategien penetration for sig selv. Det er en strategi, der har en særlig karakter, så et afsnit for sig selv er berettiget, idet den ideelt set rummer målet med de fleste narrative forløb – nemlig at bore sig igennem til modtageren. Følgende vil de narrative strategier blive uddybet, diskuteret og vurderet i forhold til den ovenstående redegørelse for Bordwells konstruktivistiske teori om tilskuerens psykologiske aktivitet.

Stilistiske virkemidler i de narrative strategier

Den første gruppe strategier har alle med selve filmens udformning at gøre. Den første narrative strategi, der nævnes, er metamorfosen, som kan få et motiv eller objekt til at ændre sig til noget helt andet. Wells mener, at metamorfosen gør det muligt at koble forskellige motiver sammen på en flydende måde uden nødvendigvis at benytte sig af redigering. På den måde udgør metamorfosen i animation den mest økonomiske kontinuitet i forhold til fortællingen, men tilføjer samtidigt et element til den visuelle stil i form af den abstrakte tilstand, der optræder i selve metamorfosen mellem de to stadier/billeder. Metamorfosen kan ligeledes modsvare almen logik og medvirke til uventede resultater, som kan føre til anderledes narrative og visuelle konstruktioner. Således åbner metamorfosen for en uvished og blanding af f.eks. drøm og virkelighed, idet den destabiliserer billedet og nedbryder illusionen om det fysiske rum (ibid., p. 68-69). At metamorfose dels kan udnyttes stilistisk og dels narrativt, bevirker, at graden af metamorfose varierer meget. Betragter man fænomenet meget strengt, vil man formodentligt påstå, at blot overgangen fra et billede på filmstrimlen til det næste kan siges at være en metamorfose. Forsøger man sig med en bredere definition, vil man i andre film opleve metamorfoser afløse klipning mellem kameraindstillinger. Nogle animationer nøjes med at lade metamorfosen spille ind i selve fortællingen og således udelukkende lade metamorfosen "gå ud over" figurer eller objekter. Det kan især i dette eksempel – naturligvis fra tilfælde til tilfælde – diskuteres, om metamorfosen overvejende indgår med det formål at være et led i narrationen, eller om den snarere har redigeringsmæssig betydning. I flere tilfælde vil der være tale om en udviskning af de nævnte yderpunkter. I forhold til Bordwells teori kan man her tale om et grænseområde mellem stil og syuzhet – afhængigt af den konkrete anvendelse af metamorfosen. Tilskuernes oplevelse af metamorfosens motivation er selvfølgelig også afhængig af den konkrete situation, men formodentlig er der sjældent tale om realistisk motivation, men snarere kunstnerisk – og i visse tilfælde kompositorisk.

Da meget animation optræder i kortform, betyder det ofte, at filmene indeholder en stor mængde narrativ information, som skal fortælles på kort tid. Her tages en narrativ strategi i brug, som Wells kalder kondensering. Kondensering medfører en prioritering af den mest direkte bevægelse mellem den narrative præmis og det relevante udfald. Tidsmæssig kondensering skabes således i animation ved at kombinere og sammensmelte præmis og udfald. Dette kan f.eks. gøres ved brug af ellipser og komiske udeladelser (ibid., p. 76). Medtænker man her Bordwells konstruktivistiske tilgang, kan man tale om, at kondensering er et eksempel på udfoldelsen af syuzhets påvirkning af fabula (Bordwell 1995, p. 52-54). Som tidligere nævnt er det publikum, der selv skaber indtrykket af kontinuitet, når de præsenteres for de animerede billeder. Når den ofte ekstreme tidsmæssige kondensering kombineres med de skildrede udtryk og følelser, bliver de animerede film som regel meget intense. Animatoren Piotr Dumala anerkender, at "although the viewer may

find that intensity exhausting, it helps the author put a lot of substance into a surprising short projection" (Dumala 2001, p. 32). På baggrund af mønster-skemata bør tilskuerne være forberedt på at optage dette indhold. Yderligere kan man i kondensering benytte sig af synekdommen, hvor en helhed skildres ud fra en enkelt bestanddel. Denne metode kan udnyttes i narrativt øjemed for at visualisere betydningen eller vigtigheden af en bestemt handling, men den kan også benyttes metonymisk i fortællingen. På den måde kan man kondensere den narrative progression og dens overordnede mening ned i et enkelt billede. Brugen af synekdomer i animation er oplagt, da man på den måde kan rette opmærksomhed mod roller, muligheder og kvaliteter hos bestanddele, der ellers forsvinder i en større helhed eller mængde (Wells 1998, p. 80). F.eks. kan man lade en fod få eget liv, mens den på samme tid er en del af en krop. I relation til Bordwells tilgang baseres tilskuernes forståelse og perception af synekdommen på forskellige måder: som en forholdsvis simpel visualisering af et større hele må synekdommen formodes at appellere til tilskuernes prototype-skemata (Bordwell 1995, p. 32-33). Synekdommen kan også spille en rolle som metafor-danner, og får således en anden funktion som beskrevet nedenfor.

Wells tillægger nemlig også brugen af symbolisme og metaforer stor betydning i animationen og opfatter brugen af disse som en selvstændig narrativ strategi. Han påpeger, at brugen af symboler ikke er ukompliceret. Symboler kan bevidst indføres som dele af det visuelle sprog, men de kan samtidigt optræde utilsigtet fra filmskaberens side, og derved være med til at danne basis for modtagernes tolkning af filmen. At forståelsen på denne måde kan påvirkes radikalt af symbolerne gør sig – ifølge Wells – i højere grad gældende for animation end for realfilm. Det skyldes, at symbolernes status i realfilm sættes i forhold til noget "virkeligt" i modsætning til i animation. I animation indgyder symbolet så at sige mening i sit objekt, og kan fremstå mere reelt, netop fordi det er løsrevet fra den virkelige verden. Animation frigør netop symbolet fra dets materielle og historiske begrænsninger og muliggør levendegørelser, hentydninger og forvandlinger i den narrative strategi. Ud fra symbolismen kan metaforerne springe. Mens symbolet indgyder en specifik form for mening, tilbyder metaforen muligheden for en række forskellige diskurser. Således kan der til tider opstå sekundære fortællinger sideløbende med den overordnede (Wells 1998, p. 83-84). Identifikationen og perceptionen af symbolerne må i hovedreglen siges at afhænge af tilskuerens prototype-skemata. Dog vil deres stilistiske optræden medvirke til, om hvorvidt de opdages, og hvorledes de opfattes.

I tredimensionel animation (altså animation af tredimensionelle objekter af f.eks. ler og andre materialer) finder man ofte et særligt materielt udtryk. Der fokuseres på materialet, hvorved der ofte opstår et slags metatekstuel niveau der opererer med de samme fysiske egenskaber som den virkelige verden. Som narrativ strategi betegner Wells dette som fabrikation. Fabrikation skaber alternative versioner af materiel eksistens, så forskellige miljøer, objekter og substanser ligger til grund for nye

narrative former. På den måde kan materialer *reanimeres* til nye narrative formål. Ofte udnyttes de forskellige materials karakteristika som en slags indre liv i den narrative proces, således at f.eks. porcelæn har en skrøbelig karakter, mens et stålobjekt udtrykker styrke og hårdhed. Den tredimensionelle animation afhænger derfor i høj grad af de anvendte materials kompleksitet og karakter i forhold til konstruktion og repræsentation af filmens univers (iid., p. 90-91). Som tidligere nævnt er denne dobbelthed et essentielt aspekt i animation, og også i forhold til Bordwells konstruktivistiske tilgang kan der findes interessante vinkler (om animationens dobbelthed, se Cholodenko 1991, p. 20-22). Dobeltheden, der kan opstå ved brug af bestemte materialer, sætter gang i et spil mellem tilskuerens skemata og oplevelser af motivation. Fabrikationens dobbelthed betyder, at tilskueren bringer flere genkendelige prototype-skemata i spil, men har også den implikation, at der kan inddrages flere forskellige motivationer.

En anden narrativ strategi, Wells foreslår, er associative relationer. Disse opstår som følge af en narrativ dialektik, hvor to ikke umiddelbart sammenhængende billeder alligevel har en logisk eller informativ sammenhæng i det narrative forløb. Denne visuelle dialog fører Wells tilbage til Eisensteins teori om dialektisk montage. Animation er ifølge Wells specielt velegnet til at skabe disse associative forbindelser. Ved at forbinde billederne på poetisk vis øges tilskuerens følelser, og denne inviteres til en højere grad af aktivitet, både empatisk og analytisk. Ved aktivt at udforske billederne forstås deres selvstændige indhold, der hos tilskueren danner en særlig associativ mening. Sammenkædningen af forskellige billeder med hver deres associative betydning er således med til at skabe stemningen, samt måske en mere overordnet betydning. Wells mener derfor, at animation i visse tilfælde kan siges at være en illustration af tankeprocessen, idet man på den måde kan opnå et billedsystem styret – eller fremkaldt – af de associative relationer (Wells 1998, p. 93-96). Spørgsmålet er dog, om dette fænomen er noget særligt animationsrelateret, og om det ikke nærmere er de visuelle medier som helhed, der har denne egenskab? Wells har nok ret i, at animation er et nyttigt værktøj i denne henseende, eftersom animatoren har en høj grad af kontrol med hvad, der udtrykkes, men med en sådan form for argumentation risikerer man blot at blive ledt til en helt anden diskussion om evt. forskelle på henholdsvis realfilms og animationfilms narrative planer. De associative relationer bygger på tilskuernes skemata, mens syuzhet foretager den dramaturgiske organisering af informationerne (Bordwell 1995).

Ovenstående viser, at der findes en række muligheder for at styrke narrationen gennem det stilistiske udtryk. Uden nødvendigvis at være stilistisk motiverede kan virkemidlerne udøve stor indflydelse på filmene og perceptionen af disse. Det følgende afsnit vil beskæftige sig med en gruppe strategier, der kan siges at være mere sanselige eller "jordnære", idet de beskæftiger sig med fysiske udtryk.

Sanselige elementer i de narrative strategier

I film, såvel som i animation, spiller lyden ofte en vigtig rolle, hvorfor Wells også inddrager denne som en narrativ strategi. Musik i animation opererer som regel som en slags katalysator for animationens emotionelle dynamik og støtter i den forbindelse publikum i fortolkningen af filmen. Ligeledes fungerer stemmer – det være sig diegetiske eller ikke-diegetiske, dialogiske eller monologiske – også som regel i animation overvejende i narrativ forstand. Et udbredt og betydningsfuldt aspekt ved animationens brug af lyd er lydeffekterne. Uden at have direkte tilsidesat sange eller dialog har prioriteringen af lydeffekterne og musikken dog konstitueret et forhold mellem lyd og billede, der er enestående for animation – i særdeleshed tegnefilm – eller "cartoons" – hvori lyden bærer en stor del af det narrative element i det komiske forløb. I animation gælder tillige i særlig grad, at lyden ikke blot bidrager til at skabe en autentisk atmosfære, men faktisk aftegner specifik narrativ information (Wells 1998, p. 97-99). Således har f.eks. Warner Bros.' brug af lydeffekter i bl.a. *Looney Tunes*-serien ikke megen naturlig relevans i forhold til de skildrede begivenheder, men alligevel er der ikke mange, der er i tvivl om, hvordan det lyder, når en tung genstand (som f.eks. en ambolt eller et pengeskab) kommer drønende ned fra skyerne. I *Looney Tunes*-tilfældet – som i andre cartoons-tilfælde – kunne man benytte sig af argumenter hentet fra Bordwell om, at tilskueren accepterer denne uoverensstemmelse mellem lyd og billede som følge af forventninger til genrekonventioner og at den derved er transtekstuel motiveret (Bordwell 1995, p. 34-37). Der er da også tale om en specifik genre inden for film – og animation. Netop fordi animation dækker over noget bredere, kan det – som også nævnt i forrige artikel – ikke tilrådes at placere animation som en genre. I praksis er det nok anderledes. At se bort fra animation som genre er en akademisk ikke-klassifikation, som næppe stemmer overens med hovedparten af publikummet, hvis genreopfattelse må formodes at være baseret på den ortodokse animation. Abstrakt animation og andet end dét, der minder om traditionel cel-animation må derfor formodes at blive vurderet på baggrund af publikums forventninger til bestemte (og dermed forkerte!) cartoon-genrekonventioner. Måske adskiller animationen sig (især på det narrative punkt) sig aller mest fra realfilmen, når talen falder på brug af lyd. Historisk set udviklede animation og realfilmen sig nemlig i store træk i hver sin retning, da lyd og billede blev synkroniseret. Animationen udvikledes i positiv retning, hvorimod nogle så dystre udsigter for liveactionfilmens fremtid, idet de risikerede blot at blive filmede teaterstykker (realfilmen har dog overlevet!). Før lyd og billede smeltede sammen, var det meste animation noget løst struktureret. Det var hovedsageligt korte tegnefilm (cartoons) uden en særlig integreret handling, men tilførslen af lyd ændrede dette. Musikkens muligheder for at skildre stemninger – og ændringer af disse – bidrog til den narrative struktur, og nye former for gags kunne gennemføres ved inddragelse af lydeffekter. Samtidigt tilførte lyden en måde, hvormed man kunne udtrykke tyngdekraften, der ikke rigtigt havde eksisteret i de stumme tegnefilm (Klein

1993, p. 3 og 10-11). En anden indikator for lydets narrative betydning for animation er, at lydsporet oftest indspilles først – naturligvis baseret på et storyboard, hvorefter den nøjagtige animation begyndes. Således fungerer lydsporet som den narrative nerve, under hvilken animationen ordnes.

Skuespillet er en anden narrativ strategi, hvor Wells mener at kunne påvise animations-specifikke tendenser. Grundlæggende må animatoren benytte sig af de samme teknikker som en almindelig skuespiller i udforskningen og udfoldelsen af den animerede karakter. Ofte er skuespillet i animation af en meget fysisk karakter med overdreven gestik, meget lig skuespillet fra filmens stumme barndom. Ved analyse af skuespil i animation kan man således med fordel benytte sig af Stanislavskijs principper, der bl.a. bygger på en opdeling af kroppen i enheder, der udfører simple mekaniske handlinger, som igen kan karakteriseres som værende mekanisk eller psykologisk betingede. Animatoren bryder ligeledes teksten ned til små sekvenser eller enheder og skaber karakterens nøjagtige bevægelser i forhold til dennes formål. Den måde, hvorpå en skuespiller, der følger Stanislavskijs system, må konstruere sin karakter, er altså meget lig animatorens udtryksmidler (Wells 1998, p. 105-107). Shamus Culhane, der skabte de syv små dværge i Disney-filmen *Snehvide og de små dværge* (1937) advarer dog imod at lægge vægten i animationen på skuespillet. I stedet for at imitere virkeligheden kan man til nøds karikere, men det væsentligste element ved animationen er det visuelle udtryk (Culhane 1990, p. 43-44).

Koreografi er også en særlig narrativ strategi, som Wells kæder sammen med animation. Mange animerede film illustrerer selve bevægelsens dynamik som et narrativt princip. Groft sagt kan man sige, at hvor Wells mener at kunne knytte skuespillet til positurer, omhandler koreografien de fysiske love og sammensætningen af de enkelte handlinger. Wells mener, at animerede film har et stort fællesskab med dans, eftersom bevægelse stort set er det vigtigste i film. Endnu engang hentes argumenterne i selve fascinationen af filmens (og animationens) gengivelse (eller skabelse) af bevægelser. Ofte benyttes kroppens figurative funktion som et væsentligt led i den narrative proces. Kroppen – eller andre former – korresponderer så at sige med den fysiske forms bevægelsesdynamik. Animatorer må således medtænke elementer som vægt, rum, tid og flow. Mens de to sidstnævnte begreber er rimeligt åbenlyse og håndgribelige, er de to førstnævnte derimod i animation noget mere abstrakte. Vægt og rum er i animation i høj grad simuleret, idet det på det nærmeste er ikke eksisterende, hvis ikke det vises (Wells 1998, p. 111-113). Netop i behandlingen af fysikkens love og de skuespils- og koreografimæssige egenskaber forsøger de fleste ortodokse animationsfilm i større eller mindre grad at simulere virkeligheden – selvfølgelig med modifikationer. Dette hjælper i narrativ forstand, så publikum kan bruge sine skemata, og måske endda relativt ofte finde sig i at begrunde animationsstoffet som realistisk motiveret. Bevæger man sig i retning af den eksperimentale animation ophæves de fysiske love derimod ofte, og tilskuerne vil i højere grad begrunde begivenhederne på lærredet som kunstnerisk motiveret.

Grundlæggende kan man sige, at de nævnte strategier har til formål at simulere en verdens fysiske tilstand. Tilskuernes vellykkede perception af denne verden beror på, om de er i besiddelse af prototype-skemata, der kan retfærdiggøre den skildrede verdens eksistens. Udformningen kan f.eks. begrundes med en realistisk motivation. Transtekstuel motivation vil dog også være til stede – f.eks. når tegnefilmsfigurer ophæver de i den almindelige verden gældende fysiske love.

Animationens evne til at penetrere

Den måske mest spændende narrative strategi – og måske også den mest særegne –, Wells sætter i forbindelse med animation, må være penetration. Kort fortalt er det evnen til at fremkalde det inderste og portrættere det usynlige. Piotr Dumala udtrykker det på denne måde: "we can show a particular unreal situation and by the same token directly present a vision taken from imagination, employ a language which is normally used by our thought and dreams, make the impossible physically and thus – possible" (Dumala 2001, p. 33). I stedet for at transformere ting eller symbolisere specifikke ideer gør penetration det muligt at karakterisere tilstande eller principper ud over de gængse fremstillingsmåder, og uden at ty til overdrivelser eller sammenligninger. Det benyttes som et afdækkende redskab, og animation fungerer i denne forbindelse som en formidler af muligheder for at udtrykke f.eks. erfaringer og tilstande, der ellers er svært forståelige. Dette sker ofte ved, at helt ortodokse begivenheder revurderes i lyset af alternative opfattelser af dem, på baggrund af sammenligneligt sjældne eller unikke fysiske eller psykiske tilstande. Det er altså oftest ikke blot en række abstraktioner, men et forsøg på at illustrere abstraktionerne i det velkendte (Wells 1998, p. 122). Således kan animation skildre f.eks. handicappedes følelsesmæssige oplevelse af verden eller andre indre psykiske tilstande, som følgende eksempel fra den japanske klassiker inden for Anime-tegnefilm *Akira* viser.

Handlingen foregår i Japan efter tredje verdenskrig. Barndomsvennerne Tetsuo og Kaneda har med deres motorcykelbande haft et sammenstød med en militæroperation, der jagtede en eftersøgt fra et eksperiment. Tetsuo tilfangetages, og eksperimentet udføres på ham, hvorefter hans parapsykologiske evner kommer ud af kontrol. I det valgte eksempel skal vi se, hvordan animationens penetrative evner formår at beskrive, hvordan hans indre psykiske tilstand er efter at have fået tæsk af et af sine bandemedlemmer. Tetsuos afgrundsdybe afmagt kommer bogstaveligt til udtryk, da jorden tilsyneladende åbner sig under ham, og han falder ned i dybet. I virkeligheden (hvilket man kan se i de efterfølgende indstillinger) er han blot sunket samme på jorden. Pinslerne er dog ikke ovre for Tetsuo, hvis indvolde nu vælter ud af maven på ham. Forvirret og forslået indser Tetsuo dog herefter, at de rædsler, han netop har gennemgået, kun har været synlige for ham selv. Han rejser sig fra den faste grund i en noget sløret tilstand, der antyder hans noget spaltede personlighed, foran de måbende kammerater. Det skal nævnes, at *Akira* benytter sig af en

forholdsvis realistisk stil. Det tegnede er bl.a. let genkendeligt, og de fysiske love er i store træk overholdt. I det store hele efterligner *Akira* enhver realfilm, og scenen kunne måske indspilles i virkeligheden. Det er dog usikkert, om de samme følelser og udtryk kunne få samme virkning. Ikke blot er det accepteret at animerede karakterer overskrider det normalt plausible, de har også mulighed for at udtrykke sig kraftigere end rigtige mennesker uden at virke overspillede.

Man kan spørge sig selv, om ikke også realfilm formår at portrættere noget, man ikke ville tro kunne illustreres. Der findes jo f.eks. i forvejen utallige surrelle eller groteske scener i realfilm. Et argument for, at visualiseringen af netop dette fænomen formodentlig lettere lader sig gøre i animation er, at tilskuerne i forvejen har accepteret en visuelt og konstruktionsmæssig meget anderledes verden. Dog kan man – måske især nu, hvor computerteknologien tilnærmelsesvis tillader alle visuelle ideer at kunne lade sig gøre – sagtens finde realfilm, hvor publikum accepterer afvigelser fra deres almindelige dagligdag. Dette er dog en helt anden diskussion, der handler om, hvorvidt realisme er en nødvendighed i forhold til modtagernes indlevelse i fortællingen. Piotr Dumala mener, at animation er et sprog – blot baseret på visuelle udtryk, plastik og tid. Animationens sprog opfatter han som et direkte udtryk for vores psyke (Dumala 2001, p. 33). Med animation som et sprog, der giver udtryk for psyken og vores drømme, må man derfor også formode, at tilskuerne finder sammenhæng i filmene med skemata hentet fra underbevidstheden.

Ovenstående viser os, at der på det teoretiske plan ikke er tale om nogen milevid adskillelse mellem realfilm og animation. Wells' fremhævede narrative strategier er stilistiske elementer, som er narrativt fordrende. Disse elementer appellerer igen til tilskuerens skemata, og de relaterede handlinger begrundes ud fra en række motivationer. Med Bordwells konstruktivistiske, kognitive teori om narration, ser vi et eksempel på, at filmteori kan anvendes i forhold til Wells' animationsspecifikke overvejelser. Eftersom vægten hos Wells er lagt på præsentationen og udformningen af de narrative elementer, må mange af dem siges at kunne motiveres ud fra kunstneriske overvejelser. Der kan derfor spores en relation mellem den stilistiske artikulation og den narrative struktur. Afhængigt af de konkrete situationer vil de narrative strategier dog også kunne sættes ind i en kausal sammenhæng. Realistisk begrundet motivation kan dog også forekomme – især hvad angår animatorernes mimesis af den fysiske verden, såsom rum, vægt og formodentligt også lyde, der stemmer overens med dét, de skal forestille at være frembragt af (f.eks. fuglefløjt fra en nogenlunde vellignende fugl). Ud fra Bordwells narrative teori må man konkludere, at det for animatorerne drejer sig om at finde en balance mellem fantasi og virkelighed, abstraktion og mimesis, stil og syuzhet for at kunne skabe en vellykket fabula hos publikum, men samtidigt fastholde animationens magi.

Litteratur

- Bordwell, David 1995 (1985), *Narration in the Fiction Film*, Routledge, London.
- Cholodenko, Alan 1991, "Introduction", in Cholodenko, Alan (ed.), *The Illusion of Life – Essays on animation*, Power Publications, Sydney.
- Culhane, Shamus 1990, *Animation from script to screen*, St. Martin's Press, New York.
- Dumala, Piotr 2001, "The Philosophical Stone of Animation" *Animation World Magazine*, jan. 2001.
- Klein, Norman M. 1993, *Seven Minutes*, Verso, London.
- Sharff, Stefan 1982, *The Elements of Cinema – Toward a Theory of Cinesthetic Impact*, Columbia University Press, New York.
- Wells, Paul 1998, *Understanding Animation*, Routledge, London