

# Kropssprog i medieret form

Af Torben Kragh Grodal

*Med referencer til og eksempler hentet fra såvel Kurosawas film, talkshows, sæpeoperaer og endda Anja Andersens raserianfald på tv-skærmen, kommer Torben Grodal i denne artikel med en illustrativ introduktion til, hvordan ikke-sproglig kommunikation fungerer, herunder hvilke interaktionelle karakteristika denne kommunikationsform besidder. Forfatteren præsenterer nogle grundbegreber inden for den ikke-sproglige kommunikation og analyserer, hvordan forskellige aspekter af vor medfødte kropssprog overføres og udtrykkes i audiovisuelle medier. Slutteligt argumenterer Grodal for nødvendigheden af at give analyserne af den ikke-sproglige kommunikation en central plads i analyser af den audiovisuelle kommunikation.*

## Den direkte påvirkning

En meget væsentlig del af den audiovisuelle kommunikation består af billeder af, især nærbilleder af mennesker, mennesker og atter mennesker, eventuelt kombineret med audio-billeder af de lyde som disse mennesker udsender. Audiovisuel kommunikation har selvfølgelig et stærkt islæt af sproglig kommunikation, men en betragtelig del af kommunikationen er ikke-sproglig, baseret på ansigtets og kroppens tilstande og rumlige placering, såvel som bevægelser og 'paralanguage', dvs. de ikke-sproglige lyde og tonefald.

Den ikke-sproglige kommunikation er for en stor dels vedkommende baseret på biologiske dispositioner, der evolutionsmæssigt er ældre end de sproglige. Også vore abe-forfædre var ekstremt sociale væsener, og det var derfor af helt afgørende betydning for dem, at de enkelte individer var i stand til at aflæse de andre individers signaler. Det kunne være signaler om magtrelationer, signaler om følelsesbånd såsom berøring og omfavnelser, eller tegn på følelser som glæde og sorg.

Fordi de ikke-sproglige kommunikationsformer ofte relaterer sig til medfødte mekanismer, er de velegnede som midler til at aktivere såvel emotionelt som kognitivt. Der vil således ske en biologisk aktivering ved f.eks. den blotte udsendelse af et smil, et vredesudbrud eller ved at et menneske bevæger sig tæt hen til eller berører et andet menneske (Bryant, Zillman 1991: 142ff – diskuterer hvordan sansning af andres følelser ofte fører til empatisk aktivering af tilsvarende følelser hos til-

skueren). Dele af den kropssproglige kommunikation kan således opfattes som en »fysisk« overførsel af følelsesmæssige og holdningsmæssige dispositioner fra et eller nogle mennesker til nogle andre.

Den ikke-verbale overførsel kan bestå i, at modtageren imiterer for eksempel en given holdning eller følelse (Smith 1995: 98-102). Men den ikke-verbale kommunikation fungerer ofte interaktionelt, vi kender den måde hvorpå for eks. glæde, vrede og skam frembringes ved kropssprog; nogle mennesker påvirker andre ved at udsende signaler, der påvirker andre via medfødte dispositioner. For ansigtsudtryk gælder der endda det forhold, at der er særlige neurale strukturer, der analyserer følelsesudtryk, som er uafhængig af de strukturer, hvorved man f.eks. sanser personer. Nogle mennesker har fået deres ansigtsgenkendelsesmekanismer ødelagt, uden at de neurale mekanismer, der foretager analyse af ansigtsudtryk, er beskadiget, og de kan derfor registrere, hvorvidt en person er vred uden at være i stand til at se, hvem den vrede person er.

Netop på grund af disse medfødte anlæg overføres affekter, der bliver udtrykt ikke-sprogligt, let via AV-medier. En række TV-typer vil som en primær hensigt og effekt bestå i at delagtiggøre tilskueren i følelsessvingninger baseret på interpersonel kommunikation og med centrum i den ikke-sproglige kommunikation. Det neo-fjernsyn, som for tiden går sejrende frem, er et fjernsyn, hvor ikke-sproglig kommunikation spiller en stigende rolle. Hvadenten vi er vidne til *game-shows*, håndbold-

kampe eller *infotainment*-udsendelser skabes oplevelsen ved mødet med »mennesker«, dvs. primært mødet med personens kropssproglige kommunikation.

Lingvisten George Lakoff har analyseret de metaforer, der oftest benyttes til at beskrive seksuel interaktion, og han finder en central metafertype, der som kildedomæne har fysiske kræfter, der så »mappes« over på et måldomæne, der består af interpersonel sexuel indflydelse, som f.eks. i udtrykkene »tiltrække« og »frastøde« (Lakoff 1987). I nogle tegneserier, tegnefilm og videospil kan man se, hvorledes de interpersonelle »kraftvektorer« bliver fremstillet som linjer, pile eller lyn. Lingvisten Mark Johnson har analyseret, hvordan oplevelsen af kroppen og dens væren i rummet er basal for mange betydningsstrukturer (Johnson 1987), ligesom Arnheim har analyseret, hvorledes vor kropsoplevelse former dele af vor oplevelse af rum og billeder (Arnheim 1974). Vor forståelse af audiovisuel kommunikation kan derfor med fordel benytte sådanne beskrivelser af kroppens og rummets rolle i betydningsdannelsen.

Selvom ikke-sproglig kommunikation er så basal vil vi ofte ikke være i stand til at redegøre i detaljer for de elementer, der påvirker os. Her som på så mange andre måder er der et stort misforhold mellem vor kognitive evner til at forstå/modtage og til at analysere de forhold, der påvirker os. Vi vil måske beskrive en person som »levende« eller »vred«, som havende »udstråling« men ikke være i stand til at beskrive de kanaler, gennem hvilke påvirkningen sker. Hvis vi derfor bare, som traditionel kvalitativ receptionsanalyse plejer at gøre, udspørger nogle personer om deres oplevelser og relationen til f.eks. kropssprog, kan man ikke forvente særligt oplysende eller fyldestgørende svar, da modtagerens reception heraf er delvis ikke-bevidst. Vi har brug for særlige analysemetoder og beskrivelser af elementerne i ikke-sproglig kommunikation for at være i stand til at foretage en kvalificeret analyse.

## Universalisme

De ikke-verbale dele af kommunikationen behøver som oftest ingen oversættelse, da store dele af den ikke verbale sprogbrug er universelt forståelig. Et eksempel på denne universalisme er det forhold, at ansigtsudtryk for følelser kan forstås af alle klodens beboere. Den amerikanske forsker Paul Ekman har undersøgt, hvorledes ansigtsudtryk er

transkulturelt forståelige. I en undersøgelse sammenlignede han bl.a. den måde hvorpå New Yorkere aflæste følelser i ansigtet med den måde, hvorpå New Guinea-beboere, der levede uden kontakt med visuelle medier aflæste følelser i ansigtet. F.eks. fik en New Guinea-beboer, der aldrig havde set film og fjernsyn, til opgave henholdsvis at illustrere glæde, sorg, vrede og afsky ved at prøve at finde passende udtryk til følgende fire udsagn: Din ven er kommet og du er glad; dit barn er død; du er vred og vil kæmpe; du ser et dødt svin som har ligget nogen tid. Ansigtstudtrykkene er umiddelbart forståelige.

En delvis begrundelse for »kropssprogets« universalitet består i, at tegngivningen direkte udspringer af grundlæggende kropslige aktiviteter. Udtrykkene for afsky aktiverer næse og mund i en »afværgende« og »afskærmende« gestus, »interesse« markeres direkte ved øjenretning, en fjendtlig holdning markeres ved muskelspænding, hvorimod tryghed markeres ved afslapning. Mange ikke-verbale udtryk er således primært en del af en given psykofysisk reaktion, som vi kan aflæse og fortolke, ikke »tegn«. Selv ansigtstudtrykkene er delvis elementer i de følelser, de markerer. *Facial feedback*-teorier beskriver, hvorledes vi bliver glade ved at simulere et smil eller mere kede af det ved at simulere sorg (Fiske & Taylor 1991: 416ff).

Selvom en række ikke-sproglige udtryk er medfødte vil givne kulturer selvfølgelig i større eller mindre grad forsøge at modificere tegngivningen, jvf. når vi holder os for munden, når vi gaber osv. En anden af Paul Ekmans undersøgelser bestod i at belyse den indflydelse som kulturel indlæring, såkaldte *display rules*, kunne have på de medfødte dispositioner for at kommunikere med ansigtet. Han undersøgte blandt andet forholdet mellem japaneres og amerikaneres ikke-verbale kommunikation. Japanerne var valgt som kontrastgruppe fordi de, modsat amerikanerne, oplæres til en meget stærk kontrol af deres følelsesudtryk. En del af undersøgelsen bestod i med skjult kamera at filme personer, der ser film, f.eks. ubehagvækkende film. Når en japaner eller en amerikaner var alene i forevisningsrummet fremviste de helt samme ansigtstudtryk, nemlig den medfødte ubehagsreaktion. Men hvis en person kom ind i forevisningsrummet til den japanske kigger, startede han straks en række smil, der skulle undertrykke fremvisning af ubehag, idet fremvisning af ubehag er uhøfligt i fjernøsten og i helt særlig grad i Japan. Der opdyrkes således en række *cut off*-handlinger (der afskær-

mer umiddelbare impulser) og *display rules*, der skal »tilsløre« de »sande« følelser.

Et sådant system virker forvirrende for fremmede, men det virker også forvirrende på japanerne selv, jævnfør en undersøgelse af Shimoda Argyle, and Ricci Bitti (Argyle 1988: 51-2), der sammenlignede amerikaneres, japaneres og italieneres evne til at aflæse egne og andre nationaliteters ansigtsudtryk. Undersøgelsen viste blandt andet, at amerikanere og italienere var dårlige til at aflæse japaneres ansigtsudtryk, men viste også at japanere var bedre til at aflæse amerikaneres ansigtsudtryk end japaneres ansigtsudtryk. Japanere og kinesere vil endvidere ofte føle sig tiltrukket af en vestlig »fri« ikke-verbal kommunikation i medierne, selvom sådanne udtryk er i modstrid med de kulturelt indlærte *display rules* og *cut off* handlinger (P. Messaris, mundtlig meddelelse)

### Nogle grundbegreber i ikke-verbal kommunikation

Den ikke-verbale kommunikations første store udforsker var Charles Darwin, der i 1872 udsendte *The Expression of Emotions in Man and Animals*. Men efter dette banebrydende arbejde lå forskningen på området stille i mange årtier, indtil en række forskere i perioden 1960-80 skabte en renaissance for udforskningen af ikke-verbal kommunikation. Disse var især Edwin Hall, Ray Birdwhistell, Eibl-Eiblsfelt og Paul Ekman, sidstnævnte ofte i samarbejde med Wallace V. Friessen. Et lidt mystisk mellem spil i fremstillingen af ikke-verbal kommunikation inden for film- og mediestudier har været psykoanalytisk funderede beskrivelser af 'blik', baseret på forestillinger om særlige sadistiske mandlige blikke, symbiotisk fetichistiske blikke, eller masochistiske identifikationer med prædipale mødre (Mulvey 1975 og oversigten i Stam m.fl. 1992). Psykoanalysen har dog mere forhindret end bidraget til udviklingen af udforskningen af den ikke-sproglige kommunikation (Carroll 1996, Grodal 1994, 1997, Bordwell et al. 1996)

Den bedste oversigt over forskningen inden for ikke-sproglig kommunikation får man på internettet, hvis man søger efter Nonverbal Communication, hvor en forsker fra Harvard, M.A. Hecht, har en hjemmeside om feltet, med alt fra henvisninger til de førende forskere, til oversigter over litteratur og tidsskrifter. Beslægtet med udforskning-

en af den ikke-verbale kommunikation er udforskningen af skuespillernes spillestil på teatret og i filmen (Naremore 1988). Inden for sociologien har Goffman skrevet en lang række bøger om interpersonel kommunikation (Goffman 1986 og mange andre).

Ikke-sproglig kommunikation vil typisk beskæftige sig med følgende områder: En stor gruppe af ikke-sproglig kommunikation kaldes *Kinesik* eller *Kropssprog*. Kropssprog underinddeles i for det første: *Emblemer* (sprog lignende kulturelt indlærte tegn såsom at nikke, ryste på hovedet). For det andet: *Illustratorer* kropbevægelser der ledsager og interagerer med talen, der igen underinddeles: *Batons* understreger en sætning eller ord; en *ideograf* illustrerer en tankes retning; *deiktisk bevægelse* består af pegen på objekt(er); *spatiale bevægelser* viser rumlige forhold; *kinetografer* viser en kropslig handling; *pictograph* skitserer et billede af referenten; *rytmiske bevægelser* illustrerer timing eller rytme i en begivenhed; *emblematiske bevægelser* gentager eller erstatter talte ord. For det tredje: *Affektudtryk*, dvs. særligt ansigtsudtryk og kropsholdning. For det fjerde: *Regulatorer* (*turn taking* i samtaler m.v.) For det femte: *Adaptorer* (berøring af ego, en anden, et objekt). For det sjette: *Ojenkontakt*; herunder blikretning, opmærksomhedsregulering osv.

En anden stor gruppe af ikke-sproglig kommunikation er *Vocalics*, eller parasprog, der består af de ikke-sproglige elementer i talen, f.eks. truende tonefald, beroligende tonefald, advarende tonefald, indsmigrende tonefald osv.

*Haptics*, dvs. berøringskoder kommer til udtryk i en række adfærdsformer. Eksempler på berøringstegn er at prikke, kærtægne, afstraffe osv. De visuelle medier benytter selvfølgelig berøringskoder i fiktionsfilmene, men en række forskellige tv-games og tv-shows iscenesætter i stigende grad interaktioner med et kraftigt berøringselement, fra håndtryk, via adaptorer som f.eks. arm-eller-skulder-berøringer ved ankomst eller afgang fra showrummet, til omfavnelser i forbindelse med ekstatiske oplevelser, såsom at vinde en større præmie. Berøringer kan f.eks. fungere som almindelig socialt bindemiddel, som udtryk for social hierarkisering (den der rører, er overordnet den, der bliver rørt, jvf. f.eks. LaFrance og Mayo 1978), og som erotisk element. Den direkte overførsel af haptiske oplevelser via syn/medier finder vi i den blomstrende pornografiske industri.

*Proxemics* (reglerne for regulering af og betydning af afstand mellem individer). Alle individer

har et luftrum omkring deres person, som opfattes som privat, og som det, med mindre der er særlige f.eks. erotiske grunde, opfatter som ukrænkelig.

Dette gælder også dyreverdenen. På den amerikanske James ø døde en stor del af sikhjortebestandene, fordi tætheden af bestanden gav dyrene stress, herunder for store adrenalinkirtler, selvom dyrene i øvrigt havde den mad og det vand, de skulle have. Dvs. vort *lebensraum* er forsåvidt noget objektivt, og såvel personers benyttelse af rummet som de visuelle fremstillinger af interpersonelt rum spiller en stor rolle for effekten (Hall 1966). Der er ganske vist mindre variationer i vor proxemic-rum, f.eks. har arabere mindre minimum afstand end amerikanere, men det er dog variationer omkring en baseline.

Et eksempel på funktionen af proxemic-relationer er programmet *Profilen* i DRTV, hvor en person interviewes af en anden. Programmet har to signifikante billedtyper, for det første profilbilleder med stor afstand mellem interviewer og den interviewede, for det andet en række over the shoulder-indstillinger med telelinselignende kameraindstilling, med deraf følgende oplevelse af at interviewer sidder med ansigtet ind i den interviewede. Hele vor normale afstandsmaskineri kommer i problemer, fordi en sådan tæthed normalt enten er ekstrem fjendtlig eller ekstrem kærlig, under alle omstændigheder affektet, modsat f.eks. profiloplevelsens distance.

Proxemics har tætte berøringspunkter til det, filmforskningen kalder *mise-en-scene*, idet denne blandt andet omhandler rumstrukturering.

*Chronometrics*, tidsstrukturering, refererer til den kommunikation, der udgår fra den måde, tiden struktureres på (punktlighed, spontanitet overfor det planlagte døgnrytmen som en meddelelse, for eksempel. *Fysisk udseende*, omfatter træk der indikerer køn, alder, skønhed, race og arbejde («arbejdshænder» f.eks.). Dele af denne kommunikation er »uvillet« (bortset fra at givne programflader selvfølgelig selekterer efter køn, skønhed og alder), mens andre dele, som frisurer og tøj udtrykker kulturbetingede faktorer. *Artifacts*, (rekvisitter) brug af stokke, mikrofoner, men for eksempel også en beskrivelse af, hvad f.eks. en værelsesindretning fortæller om et menneske. Her er vi inde på et område, der grænser op til fænomener, der hyppigt behandles i helt andre sammenhænge.

Jeg vil nu vende tilbage til et underområde, ansigtsudtryk. Vi har her et af de områder, hvor der er sket den største udvikling af kommunikationspo-

tentialerne, således at der næsten er institueret et egentligt arbitrært, dobbelt artikuleret sprog, nemlig ansigtet. Ansigtet er centralt i kommunikationen af følelser. Ifølge Ekman er der følgende hoved-affektudtryk: *Lykke, bedrøvelse, frygt, overraskelse, vrede, afsky*. Disse affektudtryk kommer til udtryk ved artikulation i tre hovedregioner: Øjne og øjenkroge; Bryn og pande; Mund og kinder.

De centrale aktiveringer foregår som følger: *Overraskelse*: Løftede kurvede øjenbryn, strakt hud under bryn, horisontale panderynker, det hvide synligt rundt om hele iris, munden falder ned. *Frygt*: Bryn er hævede og sammentrukne, rynkerne i panden er centreret i miden, det øverste øjenlåg er hævet, det nederste er spændt og optrukket, munden er åben og læberne er enten let spændte og tilbagetrukne eller strakte og tilbagetrukne. *Væmmelse*: overlæbe hævet, underlæben også hævet og skubbet op mod overlæbe eller sænket og svagt fremadskudt, næsen er rynket, kinderne er hævet, der er linjer under den underste læbe og læberne er skubbet op men ikke spændte, brynene er sænkede ligesom det øverste låg. *Vrede*: Brynene er sænkede og sammentrukne, vertikale linjer mellem brynene, det underste øjenlåg er spændt og er måske hævet. Overøjenlåget er spændt og kan være sænket ved brynsænkningen, øjnene har en hård stirren og måske hvælvede, læberne i en af to basis positioner, presset tæt sammen med mundvigene nedad, eller åben, spændt i en firkantet form. Næsefløjene kan være udspilede. Tegnene på vrede er tvetydige, med mindre der er tegn i alle tre regioner. *Sorg*: De inderste hjørner af øjenbrynene er opadtrukne, huden neden under brynene er trekantet, det øverste øjenlåg er løftet. Læbernes hjørner er nede eller læben dirrer. *Glæde*: Mundvige trukket tilbage og op, munden kan være adskilt, kinderne er løftede, der er kragefuglsrynker, der går ud fra de yderste hjørner af øjnene.

Fordi der i ikke-verbal kommunikation er så mange forskellige parametre, kan der være problemer med at foretage en viljestyret kontrol af alle de forskellige kanaler og parametre. Hvis man f.eks. ønsker at vise ro, kan det være at man har kapacitet til at kontrollere ansigtskanalen, men en underliggende nervøsitet kan lække i en anden kanal, f.eks. i form af at fingrene er nervøst sammentrukne. Fra stumfilmen og frem til moderne interviews har man benyttet nærbilleder af sådanne lækager (*leaks*) for at fremstille autentisk emotion.

Fortolkningen i »virkeligheden« kan være vanskeliggjort af, at mange forskellige signaler udsen-

des på samme tid og skal fortolkes på samme tid. Der opstår derfor ofte »kapacitetsproblemer« og fejlfortolkninger, mens den klassiske analytiske Hollywoodmontage ofte forsøgte at undgå sådanne tvetydigheder ved en stram styring af tegn-fremstillingen.

### Et konkret analyseeksempel fra den første Rocky-film

For at eksemplificere det ovenstående vil jeg se nærmere på brugen af kropssprog i en lille scene i den første Rocky-film, der illustrerer, hvilken eminent kommunikator Stallone da var. Næsten i begyndelsen af filmen ser vi Sylvester Stallone som Rocky komme ind i en dyreforretning, hvor hans vens søster arbejder. Men allerede før han er kommet ind i forretningen, har han brugt hele kroppen til at kommunikere med ved at bøje sig ned, kikke på dyr i vinduet, banke på ruden og samtidig se ind mod og 'oplade' det rum, der snart skal danne ramme om handlingen.

Stallone kommunikerer hele tiden heftigt med alle ikke-sproglige kommunikationsmidler, der understreger hans verbale kommunikation. Først og fremmest bruger Stallone kinesik. Hans øjne og øjenretning udtrykker hele tiden hans intentioner, hans ansigtsudtryk afspejler hans følelser. Men samtidig bliver disse understreget af hans benyttelse af f.eks. gestik: Helt alment er hans bevægelser rytmiske.

Hænderne bevæger sig uafbrudt; bevægelserne er først og fremmest illustratorer. Han bruger batons, han understreger sin tale med hænderne. Han bruger deiktiske bevægelser, han peger hele tiden på objekter. Men samtidig laver han pikto-grafer, han laver et billede af, hvorledes et insekt sidder fast i halsen på en skildpadde. Når Stallone lader som om han griber noget, går bevægelsen så over i noget, der er en mellemting mellem en adaptor (han gnider sig i hænderne) og en illustration af kulden. Netop denne flydende overgang er karakteristisk for hans brug af kropssprog. Jvf. også hans rekvisitagtige adapterbrug af en mad-dåse som han tager på forretningens hylde. På samme måde påkalder han sig pigens opmærksomhed ved at bruge haptisk kode (berøring) til berøring af pigen efterfulgt af en (selv-adaptiv) berøring idet denne dog hurtigt dækkes ind som en illustratør af en del af historien om skildpadden.

Benyttelsen af øjenretning som middel til kon-

taktetablering (og her til at påkalde sig opmærksomhed) understreges af kamera og klipning, shot, reverse shot opbygning for at kontrastere hans aktive blikbrug og hendes undvigen/*cut off*, der dog omdannes til en kontaktetablering, da butikschefen har skabt fysisk afstand ved at kommandere pigen i kælderen. Stallone gør samtidig en rig brug af vocalics, toppende i en samtale med en hund. Han bruger stemmen som kontakt-og-kontrol-middel.

Denne voldsomme fylden rummet ud med kinesik og vocalics understreger Stallones aktive brug af proxemics, af rummet. Han bevæger sig ind mod pigen, koblet til hans gripen efter en vare på hylden bagved pigen, og hun griber til flere spændingsreducerende handlinger, objektmanipulation, selvadaptation ved en berøring af jakkens revers, og et »accepterende smil«, lidt skjult af en såkaldt *cut-off*-bevægelse med hovedet så signalet skjules.

Butikschefen, Gloria, må derfor næsten fungere som en »dommer« der bevæger sig ind mellem de to og forsøger at adskille dem, således at Stallone kan komme tilbage i sit eget ringhjørne, og lidt senere bliver pigen så sendt væk.

Det centrale i scenens brug af proxemics m.v. er at alle de involverede parter hele tiden opfatter »nærheds-kraftfeltet«, »biokraftfelter«, der omgiver den enkelte person, og interagerer med de andre via de medfødte neurale netværk.

### Den audiovisuelle iscenesættelse af ikke-sproglig kommunikation

I det foregående har jeg hovedsageligt beskrevet den ikke-verbale kommunikation ud fra en fokusering på det kommunikerende subjekt, uden hensyn til det eller de objekter, hvorom der kommunikeres. Imidlertid er udtrykkene – f.eks. glæde eller sorg – kun i grove træk bestemt ved ansigtsudtrykket. I de berømte »Kuleshov-eksperimenter« i 1920'ernes Sovjetunion hævdede Kuleshov at have påvist, hvorledes han med billedmontage kunne få et hvilket som helst ansigt til at udtrykke hvad som helst.

Eksperimentet gik ud på, at man lavede en film af skuespilleren Mushukin, der lavede et ansigtsudtryk. Derefter lavede man nogle indstillinger af forskellige objekter; en skål suppe, en kiste med en død kvinde i, en pige der legede med en morsom legetøjsbjørn. Hensigten var så, at lade tilskuere



beskrive ansigtet, når det henholdsvis var klippet sammen med suppen, kisten og den legende pige.

Der er mange apokryfe og mærkelige elementer i dette gamle såkaldte eksperiment. Det understreger imidlertid to ting: 1. Et givent element i en ikke-sproglig kommunikationsudsendelse bliver finbestemt ved sit objekt eller situationelle kontekst. Ligesom vi kan sige bordeaux-rød, tomat-rød osv., så kan vi finbestemme en given følelse ved dens objekt. 2. I audiovisuel kommunikation har man via montagen et redskab til at foretage en såvel analytisk som evt. manipulerende bestemmelse af en given subjektiv tegnuudsendelse. Vi får derfor nogle grundfigurer i audiovisuel kommunikation, baseret på sammensætning af disse to elementer: subjekt/blik og objekt, sommetider kaldt *point-gance* og *point-object* (Branigan 1984).

En grundfigur består i at lave et klip fra en kiggende person, der udtrykker en følelse eller interesse, til objektet for interessen. Denne figur forekommer i to varianter, den ene hvor subjektet aktivt influerer objektet og dets tilstand, den anden hvor subjektet passivt er influeret af objektet.

Grundfiguren i den visuelle fremstilling i såvel fjernsyn som film, *shot/reverse shot*, kan være bestemt af den verbale kommunikation, hvor den visuelle fremstilling kun fungerer som forankrende, men ofte er den ikke-sproglige reaktion helt dominerende for brugen af *shot/reverse shot*.

Den av-mæssige analyse af og opløsning af elementerne i ikke-verbal kommunikation kan have forskellige grader. I mange film har vi *reaction shots*, der besidder en relativ bred kontekstuel ramme, agerende og reagerende fremstilles i samme rum. I andre film, som f. eks. Alan Parkers *Fame*, kan vi se en langt snævrere analytisk brug af *reaction shots*, hvor det psykiske rum udgøres af montagen, uden at eksistere i noget oversigtsbillede. Dermed opløses også seerens oplevelse af virkelighedens blandede landhandel til fordel for at opfatte de ikke-verbale elementer som enkelttegn der kan sammensættes vilkårligt. I f.eks. musik-videoer bliver kropssproglige elementer ofte benyttet på en sådan isolerende måde.

## Retorisk brug af kinesik i audiovisuelle medier

Den foregående beskrivelse har hovedsagelig beskrevet fremstillingerne af kinesik situationer som værende anstrengelser for at frembringe objektiv

audiovisuel information om begivenheder i verden. En anden måde at beskrive repræsentationerne på er imidlertid som værende mulige retoriske strategier for film-og-tv-magere. Vi kan således skitsere nogle karakteristiske måder, på hvilke kinesik bruges i fiktion, fakta og underholdning.

*Konstruktiv* brug af visuel opmærksomhed og ansigtsudtryk finder sted når en indstilling eller en sekvens af indstillinger tjener til at frembringe emotionel eller kognitiv *saliency* til objekter og fænomener. Populære programmer om kunst har ofte en ekspert, der ser på kunstværkerne for derved at konstruere *saliency* og interesse. Detektiven i kriminalfiktion bibringer *saliency* til objekter. Når detektivens øjne peger på et objekt, et hår eller et fodspor for eksempel; Når James Steward i Hitchcocks *Rear Window* ser på vinduerne i ejendommen overfor, bliver disse konstrueret som interessante, og forstærker derved den blotte kamera-retning. Blikke fungerer således som energi-forsyninger. Rækkefølgen er derfor ofte blik-ansigt til objekt omend man også kan skabe mystiske indstillinger, hvor »blikstedet« er usynligt (f.eks. som udtryk for magt i Kurosawas *Rashomon* eller morskab i *Octopussy*).

*Ekspressiv* brug af visuel opmærksomhed, ansigtsudtryk og anden kinesik finder sted, når ansigtsudtrykkene væsentligst tjener som tegn i forhold til indre mentale tilstande, der kun ufuldstændigt kan forklares som forårsaget af ydre begivenheder. Nogle kunstmusik og musik videoer har fjernet de motivationelle kontekster for den audiovisuelle fremstilling. Isoleringen af udtrykket fra en motivationel kontekst fremkalder typisk »psykologiske forklaringer«, »en sær eller psykotisk person f.eks.« eller en afsender-orienteret forklaring der opfatter de ansigtsmæssige udtryk som led i afsenderens »stil« (jvf. iøvrigt mange ungdomsprogrammer og underholdningsprogrammer meget manierede ekspression).

*Evaluativ* brug af visuel opmærksomhed og ansigtsudtryk finder sted når en indstilling tjener til at bestemme og eller entydiggøre den foreskrevne vurdering af en given handling eller objekt. Det er ofte ikke i sig selv bestemt, hvilken reaktion et givet objekt eller en given situation forventes at fremkalde hos en protagonist eller en tilskuer. Vi har ikke kompetence til at vurdere, hvorvidt en given sang-udfoldelse er en succes eller en fiasko – absolut eller i forhold til et givent faktisk eller fiktivt publikum. *Reaction shots* entydiggør den faktiske eller foreskrevne reaktion og kan således tjene som

en globalt forståelig vurdering af situationen. Den sekventielle orden er derfor ofte først objekt og derefter blik og eller ansigtsudtryk. Komisk fiktion og komisk underholdning kan bruge evaluative sekvenser af indstillinger for at forstærke indtryk skabt med vocalics, for at frembringe den intenderede reaktion på fænomener som f.eks. pinefulde klovnebegivenheder eller overskridelser af normer, som uden evaluativ kontrol kunne have mange forskellige tilskuerevalueringer.

*Emfatisk* brug af visuel opmærksomhed og ansigtsudtryk finder sted, når indstillinger bliver brugt til at forstærke og perceptuelt forankre emotionelle effekter, som man har forstået ved brug af andre tilgange. Eksempel: I begyndelsen af Spielbergs og Lucas' *Raiders of the Lost Arc* ser vi en serie begivenheder, såsom truende indfødte, rædselsfulde insekter, osv. Den emotionelle værdi af disse forskellige fænomener er indlysende for de fleste tilskuere. Når derfor filmen klipper fra en punktobjekt indstilling til en punkt-blik eller punkt-udtryk indstilling, er det for at understrege, at give emfase til virkningen af forløbet, ikke for at forsyne os med ny oplysning. Vi ville blive forbløffede, hvis Indiana Jones var lykkelig for udsigten til at blive mast af en gigantisk klippe.

Vor vurdering af hvorvidt en given sekvens er melodramatisk er ofte knyttet til ratioen: Objektrepræsentation i forhold til emotionel reaktion. I en tempofyldt *action-adventure*-film er de emotionelle reaktioner ofte del af et begivenhedsforløb, i hvilket de følelser, der bliver fremstillet, umiddelbart bliver omformet til nye handlinger. Derved udslættes eller ændres følelserne. Sæbeoperaer forstørrer derimod de følelsesmæssige reaktioner og bruger således deres ratio af emfatiske indstillinger til fulde. Trenden fra klassisk horror film til splatter film er også markeret ved en udvikling, i hvilken en konstruktiv og evaluativ brug af visuel opmærksomhed og ansigtsudtryk i stigende grad er blevet erstattet med langt-udtrukne emfatiske indstillinger. De ekstreme former for emfatiske indstillinger kan fortolkes som ekspressive, fordi hinsides et bestemt punkt isoleres reaktionen, således at der skabes inkongruens mellem årsag og virkning. Stærk udpensling af forvredne kroppe og ansigter i splatter film er ofte »motiverede« ved at være udført af mentalt patologiske væsener.

*Fatisk* brug af visuel opmærksomhed og ansigtsudtryk finder sted, når formålet med indstillingen er at fastholde opmærksomhedsmæssig og emotionel kontakt. Når nyhedsoplæseren, studieværten

eller en optrædende ser ind i kameraet, er effekten af dette at etablere eller at fastholde emotionel kontakt. I det almindelige liv og i fiktionsfilm tjener øjekontakten til at etablere og fastholde kontakt.

*Kultisk* brug af reaction indstillinger adskiller sig fra emfatiske indstillinger ved at flytte emfasen væk fra objekt-begivenhed til en emfase på fællesskabsfølelser eller følelser af at have del i en kollektiv oplevelse. Når kameraet ved en fodboldkamp, en koncert eller ved en musical præsenterer serier af *close ups* af tilskuere, er det ikke hovedsageligt med et evaluativt formål. Indstillingerne kan beskrives som emfatiske, som forstærkere af oplevelsen, men formålet er ikke blot at understrege, fordi hvad man efterstræber er en følelse af at »dele en oplevelse«.

Samme indstilling kan manifestere forskellige retoriske funktioner, som når et konstruktivt brug af blikke, ansigtsudtryk og objekter også bliver brugt emfatisk. Et eksempel på dette er fremstillinger af stærk seksuel ophidselse ved at se, dvs. voyeurisme benyttet emfatisk, som understreger. Den audiovisuelle sekvens som helhed vil som oftest være en orkestrering af en, flere eller alle de omtalte typer af kinesik-retorik. Orkestreringen tillader afsenderen at opnå det niveau af transkulturel utvetydighed, han ønsker af de centrale faktorer såsom evaluering og frembringning af givne evalueringer. Særlig i fiktionsfilmen er denne universelle forståelighed mulig, fordi kinesikken spiller sammen med opbygningen af store kontekster for forståelse af de udtryk og de intentioner, der specificerer de ikke-sproglige udtryk.

Som et alternativ til at beskrive seeningen af audiovisuel kommunikation som baseret på narrativt begær kan man beskrive motiveringen for at se audiovisuel kommunikation som en præference for at opleve fortløbende emotions-modulationer. De mange typer ikke-narrativ underholdning (game show, talk show osv.) og narrative fiktioner er allesammen voldsomt afhængige af den konstante opmærksomhedsmæssige og affektive aktivering forårsaget af kinesik.

## Kinesik i interpersonel kommunikation

I det foregående har jeg foretaget en beskrivelse af brugen af visuel opmærksomhed og ansigtsudtryk ud fra den synsvinkel, at det drejer sig om at observere og eventuelt have empati med et enkelt indi-

vid. I det virkelige liv og ofte i visuel kommunikation er opmærksomhed og udtryk dele af en interpersonel kommunikation og tjener som medmenneske-rettede værktøjer til at forhandle »holdninger« osv. I *Raiders of the Lost Ark* er Indy endog *eyeball to eyeball* med slanger og forsøger at vinde konfrontationen med et fast blik, således brugende blikket som et magtfuldt våben.

Interpersonel brug af ansigtsudtryk kontekstualiserer og specificerer de mulige betydninger af et udtryk (dets formål, omstændigheder, osv.) Et smil, f.eks. har forskellig betydning alt afhængig af om en skurk smiler, når han torturerer et offer eller hvis nogle smiler til deres elskede. At give eller at unddrage visuel opmærksomhed har helt forskellige betydninger i forskellige situationer. Hvis der eksisterer 'aftalte' af begge anerkendte magtforskelle, kan en opmærksomhedstilbagetrækning af den mere magtfulde være et tegn på magt, men en aktiv tildeling af opmærksomhed kan også være et tegn for kontrol. Aktiv tildeling af opmærksomhed af den svage kan være et tegn på underkastelse, tilbagetrækning; enten et tegn på underkastelse eller »oprør«. Disse relationer kan bruges 'retorisk' i visuel kommunikation. I Kurosawas *Rashomon* ser vi en forhørt person ansigt til ansigt med en usynlig udspørger/dommer, men vi ser aldrig den udspørgende dommer, hans magt er retorisk udtrykt ved det forhold, at han udpeges ved »konstruktive« og »empatiske« blikke, men han »ser ikke« den udspurgte.

Disse dimensioner kan være knyttet til specifikationer af den fortolkning af disse dimensioner i interpersonel kommunikation såsom magtfordeling, interesser og intentioner relaterede til kinesik-fænomener.

Magtfordelingen i relation til interesserne specificerer, hvorvidt tilbagetrækning eller tildeling af opmærksomhed ved hjælp af øjnene er et udtryk for kontrol, et udtryk for underkastelse eller et udtryk for en egalitær fatisk etablering af eller vedligeholdelse af kontakt. Magtrelationer specificerer, hvorvidt spænding er aggressiv eller defensiv, hvorvidt afslappethed er en indikation af sikker magt, underkastelse eller del af en egalitær relation, og hvorvidt et smil er et udtryk for egalitær sympati, eller end underkastelsehandling (LaFrance og Mayo 1978).

Interesser og intentioner specificerer, hvorvidt et givent kinesik-element er en spontant expressiv handling eller del af en interesse-drevet strategi, og hvorvidt et givent kinesik-element eksisterer

som del af leg og spil eller som del af en 'seriøs' kommunikation. Interesser specificerer, hvorvidt indtagelse af opmærksomhed er behagelig eller ikke. Reglerne for visuel opmærksomhed og indoptagelse af information følger metaforiske modeller afledt fra erfaringer med at regulere den fysiske kontakt med og indoptagelsen af »stoffer« i overensstemmelse med hedonisk værdi, og den hedoniske værdi er delvis evalueret i overensstemmelse med intentioner, jfr. den tidligere beskrivelse af de energier i ikke-sproglig kommunikation som metaforisk er knyttede til kropsniveauet. Blikke bliver også metaforisk forstået som kræfter, for eksempel som »tiltrækkende«, »gennemtrængende og gennemførende« eller truende.

Forhandlingen af erotiske relationer ved hjælp af kinesik følger det samme mønster og er specificeret med de samme midler. Psykoanalytiske beskrivelser fokuserer på forklaringer som »kastation« og »sadisme« (Mulvey 1975). Men skærm- og lærreds-fremstillinger (så vel som det virkelige liv) er meget mere fokuseret på de komplekse mellem menneskelige forhandlinger, der sker ved brug af kinesik, magtrelationer, interesser og intentioner. Et blik kan fortolkes som en tribut til den magtfulde, en aggression af den svage eller af en person med en aversiv opfattelse af den kiggende, som en fatisk etablering af kontakt eller som en erotisk degradering. Blikke kan være symptomer på traumatiske erfaringer, men er som oftest indlejret i funktionelle forhandlinger.

## Konklusion

Skriftkulturen, som den udfoldede sig i det 18. og 19. århundrede, producerede en kultur, der var baseret på symbolske repræsentationer af de mere umiddelbare, sansebaserede kommunikationsformer. Men de audiovisuelle mediers tilsynkomst har haft som konsekvens, at det samspil mellem sproglig og ikke-sproglig kommunikation, der karakteriserede tidligere tiders kommunikation, nu igen har fået en betydningsfuld rolle. De ikke-sproglige kommunikationsformer er hyppigt baseret på medfødte, universelle dispositioner og får derfor en stigende betydning på grund af kommunikationens universalisering. Endvidere sammenfører ikke-sproglige kommunikationsformer ofte indhold og affektiv ladning, således at den affektive valør af et udsagn direkte overføres til modtageren.

En fyldestgørende analyse af de audiovisuelle



elementer må have den ikke-sproglige kommunikation som et centralt forehavende, fordi den på markant vis understøtter andre kommunikationsformer, men også fordi en del af film-og-fjernsynskommunikationen netop har sit centrum i de følelser af menneskeligt fællesskab, der opbygges omkring en stadig udveksling af ikke-sproglige ytringer. Kropssproglige ytringer er i mange henseender »performativer« i den forstand, at de ikke alene viser hen til andre fænomener men også skaber fænomenerne. Smil, tårer, berøringer eller henrykkelsesudbrud er væsentlige dele af de tilhørende følelser, og at udtrykke henrykkelse »skaber« online henrykkelse. Med neofjernsynet og den vægt, dette fjernsyn lægger på kropssprog, hvadenten det er Anja Andersens raserianfald eller den »anonyme« præmievindere ekstase, har vi sat den biologisk betingede fællesskabskultur i centrum.

## Litteratur

- Argyle, M. (1988). *Bodily Communication*. 2. ed. London: Methuen.
- Arnheim, A. (1974). *Art and Visual Perception. A Psychology of the Creative Eye*. Berkeley: University of California Press.
- Bordwell, D. & Carroll, N., Eds. (1996). *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Branigan, E. (1984). *Point of View in the Cinema*. Berlin: Springer.
- Bruce, V., Young A. (1986). »Understanding face recognition«, *British Journal of Psychology* 77.
- Bryant, J. Zillmann D., Eds. (1991). *Responding to the Screen. Reception and Reaction Processes*. N.J.: Lawrence Erlbaum.
- Burgoon, J. K., Buller, D.B., Woodall W.G. (1989). *Nonverbal Communication. The Unspoken Dialogue*. New York: Harper and Row.
- Carroll, N. (1993). »Toward a Theory of Point-of-View Editing: Communication, Emotion, and the Movies«, in *Poetics Today* 14:1.
- Carroll, N. (1996). *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ekman ed. (1973). *Darwin and Facial Expression*. New York: Academic Press.
- Ekman, Friessen (1975). *Unmasking the Face. A guide to recognizing emotions from facial clues*. New York.
- Iris. A Journal of Theory on Image and Sound. vol. 4,1. 1966. Special Issue: »The Kuleshov Effect«.
- Fiske, S.T., Taylor, S.E. (1991). *Social Cognition*. 2.ed. New York: McGraw-Hill.
- Goffman, E. (1986). *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience*. Boston: Northeastern University Press.
- Grodal, T. (1997). *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition*. Oxford: Clarendon/Oxford University Press.
- Hall, E.T. (1966). *The Hidden Dimension*. New York: Doubleday, Anchor Books.
- Johnson M. (1987). *The Body in the Mind. The Bodily Basis of Meaning, Imagination and Reason*. Chicago: The University of Chicago Press.
- LaFrance, M. & Mayo, C. (1978). *Moving Bodies. Nonverbal Communication in Social Relationships*. Belmont, California: Brooks/Cole.
- Lakoff, G. (1987). *Women, Fire and Dangerous Things. What Categories Reveal about the Mind*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Messaris, P. (1994). *Visual Literacy. Image, Mind, & Reality*. Boulder, Colorado: Westview Press.
- Mulvey L. (1975). »Visual pleasure and narrative cinema«, in *Screen* Vol. 16. no.3.
- Naremore, J. (1988). *Acting in the Cinema*. Berkeley: University of California Press.
- Smith, M. (1995). *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon/Oxford University Press.
- Stam, Burgoyne, Flitterman-Lewis (1992). *New Vocabularies in Film Semiotics*. London: Routledge.
- Zeki, S. (1993). *A Vision of the Brain*. London: Blackwell.

Torben Kragh Grodal er professor ved Institut for Film- og Medievidenskab, Københavns Universitet.

# Massekommunikation og parasocial interaktion:

## Et indlæg om intimitet på afstand

Af Donald Horton og R. Richard Wohl

*Denne artikel af Donald Horton og Richard Wohl blev først offentliggjort i 1956 i det amerikanske tidsskrift Journal of Psychiatry. Den var en af de tidligste undersøgelser af, hvordan medierne og mediernes personligheder/optrædende skaber illusionen om et personligt forhold mellem optrædende og seer. Forfatterne kalder dette en parasocial relation», fordi det er baseret på en underforstået overenskomst mellem den optrædende og seeren om, at de vil lade som om forholdet ikke bliver formidlet – at begge parter vil lade som om dette er et personligt møde, ansigt til ansigt. Mange fjernsyns- og radio-programmer benytter den »parasociale« teknik, hvor journalisten-analytikeren-kommentatoren taler direkte til <sup>3</sup>n, indvier <sup>3</sup>n i følelser, vittigheder og personlige referencer. Fører radio disc jockeyen en samtale med dig, når du kører bil? Tænk på hvor mange af disse stedfortrædende personlige relationer vi har til de optrædende i medierne. Artiklen er oversat af Gunhild Wernblad.*

Et af de slående særpræg ved de nye massemedier – radio, fjernsyn og film – er at de giver en illusion om et forhold til den optrædende, hvor man står ansigt til ansigt med vedkommende. Betingelserne for respons på den optrædende ligner dem, man ser i en primærgruppe. De mest ophøjede og berømte folk møder man som sad de i en kreds af ens ligestillede; det samme gør sig gældende for en figur i en historie, som kommer til live i disse medier på en særligt spændende og interessant måde. Vi foreslår, at denne tilsyneladende personlige relation mellem seer og optræder kaldes en parasocial relation.

Det billede som præsenteres på fjernsyn tydeliggør især nuancer i gestik og udseende, som almindelig social sansning er opmærksom på og som interaktion er forbundet med. Nogle gange ses »skuespilleren« – uanset om han spiller sig selv eller udfylder en fiktionsrolle – i samspil med andre; men ofte henvender han sig til seeren, bruger den direkte tiltaleform, og taler som om han konverserer personligt og privat. Publikum på deres side svarer med mere end blot løbende iagttagelse; publikum bliver så at sige diskret listet ind i programmets handling og interne sociale forhold, og ved hjælp af denne form for iscenesættelse bliver

det umærkeligt forvandlet til en gruppe som skiftevis observerer og deltager i udsendelsen. Jo mere den optrædende synes at tilpasse sin optræden til publikummets formodede respons, jo mere har publikummet en tendens til at producere den forventede respons. Denne simulacrum af en samtale gensidige imødekommenhed kan kaldes parasocial interaktion.

Parasociale relationer kan styres af mere eller mindre udtalte, eller helt manglende, følelser af forpligtelse, anstrengelse, eller ansvar for seerens vedkommende. Seeren har ret til at trække sig tilbage hvornår det skal være. Hvis han forbliver involveret, tilvejebringer disse parasociale relationer en ramme, indenfor hvilken meget kan tilføjes via fantasien. Men dette er forskelle i grader, ikke slags, fra det, som kan kaldes det orthosociale. Den afgørende forskel i oplevelsen ligger tydeligvis i manglen på rigtig gensidighed, og det kan publikummet normalt ikke skjule for sig selv. Ganske vist kan publikummet vælge mellem de tilbudte forhold, men det kan ikke skabe nye. Det er karakteristisk for interaktionen, at det er ensidigt, ikke-dialektisk, styret af den optrædende, og gensidig udvikling er ikke mulig. Der er selvfølgelig måder hvorpå seeren kan gøre de optrædende og tekni-