

DRØMME OG VISUELLE MEDIER

Torben Kragh Grodal

Artiklen analyserer de midler, hvormed drømme og subjektive tilstande simuleres i visuelle medier. Teorier som ser en stærk forbindelse mellem drømmetilstande og visuel fiktion i almindelighed kritiseres indledningsvis. Derefter giver artiklen en kort beskrivelse af kognitive teorier om drømme, og påpeger, hvorledes drømmetilstande kun er en særlig variant af en mere omfattende gruppe af subjektive tilstande. Artiklen analyserer endvidere, hvorledes subjektive tilstande simuleres i visuel fiktion, ved forvrængning af normal perception, ved på markant vis at fremstille netværk af associationer, ved at fragmentere mulighederne for at konstruere entydig tid og rum, ved at hæmme muligheden af at udagere stimuli og ved at blokere »higher level control« forbundet med fænomener som vilje og intention. Artiklen diskuterer den affektive virkning af de hindringer, der lægges for den kognitive bearbejdning af det medieformidlede drømmeinput. Nogle af pointerne illustreres ved en analyse af en drømmesekvens fra Ingmar Bergmans film Ved vejs ende.

Næsten lige så længe som de visuelle medier har eksisteret, har man sammenlignet produkterne i de levende visuelle medier, dvs. film, tv og video, med drømme. I årtier er Hollywood f.eks. blevet kaldt en drømmefabrik. Sammenligningen mellem medieprodukter og drømme er dog mest nærliggende, hvis medierne er bærere af fiktive udsagn. Der er sikkert ikke så mange, der finder det nærliggende at sammenligne TV-avisen med en drøm. I filmteori har drøm som forklaringsramme for forståelse af fiktionsoplevelsen særligt fået næring fra fire Freud-og-Lacan-inspirerede artikler af psykoanalytiker Christian Metz, der under titlen *Le Signifiant Imaginaire* blev udgivet samlet i 1977. Fra midten af 1970'erne til midten af 1980'erne var denne bog det centrale udgangspunkt for en stor del af den filmteoretiske forskning og for store dele af den humanistiske medieforskning. I Danmark har Bent Fausing i *Drømmebilleder* modstillet sprog og billeder og har på romantisk vis set denne modstilling som del af modstillingen mellem fornuft og følelse, virkelighed og drøm, mand og kvinde osv.

At se en tæt sammenhæng mellem medieoplevelse og drømmeoplevelse er imidlertid på det seneste blevet kritiseret voldsomt, særligt af den kognitivt orienterede filmforsker Noël Carroll. I Carroll's bog *Mystifying Movies* rettes en sønderlemmende kritik mod Metz's og andre filmforskeres psykoanalytiske karakteriseringer af filmfænomener.

Hovedsynspunktet hos filmforskere som Metz, J.-L. Baudry med flere, består i at finde ligheder mellem drømmesituationen og den måde, hvorpå visuelle medier modtages. Metz og Baudry hæfter sig især ved det forhold at man, når man ser film, er motorisk blokeret ligesom i drømmesituationen. Film får derfor en stærk intensitet: dels modtager filmmodtageren, modsat den drømmende, billeder, der voldsomt påvirker fjernsanserne, syn og hørelse, dels blokeres, som i drømme-situationen, en motorisk udagering af påvirkningen. Særlig for film, men også delvis for fjernsyn gælder det, at der er relativt mørkt i de rum, hvor man ser på visuelle medier. Mediekonsumet forstås derved som en slags regression til en søvn-eller-trancelignende tilstand. På grund af de visuelle inputs imaginære karakter skulle endvidere en normal realitetsprøvning af de visuelle forløb ikke kunne finde sted, hvorved mediekonsum også på dette punkt skulle ligne drømmen.

Heroverfor kan det fremføres, at der under mediekonsum ikke eksisterer en motorisk blokering i den forstand, som eksisterer under REM-søvnen, hvor muskeltonus falder helt væk. Under mediekonsumet benytter tilskueren ganske vist ikke sin evne til viljestyret motorisk handling. Men noget tilsvarende gælder for en lang række menneskelige aktiviteter, lige fra almindelig tænkning til passiv buskørsel, uden at vi af den grund ville tale om drømmelignende eller regressive bevidsthedstilstande.

Det er endvidere uklart, hvad man skal forstå ved, at medie billedet er imaginært og derfor unddraget realitetsprøvning. Tilskuere til mediebegivenheder vil normalt uafbrudt vurdere sandsynligheden af det sete og vil afsige indre domme, f.eks. *denne handlingsmåde virker usandsynlig*, eller *disse billeder er gode eller dårlige fremstillinger af virkeligheden eller af bestemte fantasiverdener*. Alle billedlige fremstillinger er strengt taget imaginære, jævnfør ordet imaginær's sproglige rod i ordet imago, billede. Men den normale brug af ordet imaginær hentyder til en særlig gruppe billeder, nemlig dem, der dannes i bevidstheden, men som fejlagtigt tillægges en perceptorisk kilde i den ydre verden. Fordi visuelle medier benytter sig af billeder, imagoer, er der imidlertid ikke grund til at tro, at medierne i al almindelighed er mere *imaginære og uvirkelige* eller mere drømmeagtige end andre kulturelle fænomener. Tværtimod besidder de visuelle medier normalt en meget kontant virkelighedshenvisning.

Drøm som paradigme på subjektivitet

Hvis man skal finde forbindelser mellem medier og drømme, må man derfor søge eventuelle forbindelser på mere specifikke områder. Man kan søge efter, hvorledes særlige mediegener, mediestrukturer eller medieindhold har lighedspunkter med drømmeprocesser og drømmeindhold.

En vanskelighed ved at beskrive sammenhængen mellem medier og drømme er, at drømme bruges i flere forskellige betydninger. En relativt entydig definition ville være, at drømme var de bevidsthedsfænomener,

der optrådte under de natlige REM-faser. Men i daglig tale benyttes ordet drøm som den ene pol i et modsætningspar mellem »drøm« og »virkelighed«, der i en række henseender bruges som ensbetydende med modsætningen mellem det stærkt subjektive og det stærkt objektive. Drøm bliver paradigme eller metafor for alle stærkt subjektive bevidsthedstilstande og bevidsthedsmekanismer. Lighedstegnet mellem »subjektive oplevelsesformer« og »drømme« er blevet forstærket af psykoanalysen, fordi denne i sin analyse af subjektive bevidsthedstilstande i meget høj grad har taget sit udgangspunkt i drømme. Men før man har en mere generel beskrivelse af bevidstheden og dens forskellige funktioner, kan man ikke beskrive det specifikke ved drømme, fordi det, der måtte forekomme at være karakteristiske fænomener ved drømmen, kunne være fænomener, der var typiske for en lang række bevidsthedsfænomener.

Kognitive drømmeteorier

Drømmesituationen er karakteriseret ved, at perceptionen er sat på vågeblus og at det motoriske system er blokeret. Dvs. at bevidsthedslivet udfolder sig forholdsvist autonomt og selvaktiveret, uden direkte interaktion med omverdenen. Drømmeforskeren J.A.Hobson har i *The Dreaming Brain* (Hobson 1988) givet en meget udførlig kritisk fremstilling af forskellige drømmeteorier, og han fremsætter derefter sin egen teori, som han kalder en aktiverings-syntese-hypotese. En væsentlig funktion ved drømmen er at aktivere alle hjernens forskellige dele (hvad man efter smag og behag kan se som hjernegymnastik eller en sikring af kreativitet), hvad han bl.a. ser sandsynliggjort i det forhold, at drømmeaktiviteten er størst i de tidligste livsfaser. For at sikre en bred aktivering af hjernen, er basis-aktiveringen præget af tilfældighed, og drømmearbejdets forsøg på at skabe sammenhæng i de forskellige elementer bliver derfor meget »kreativt«.

Drømme-aktiviteten er ifølge Hobson karakteriseret ved fem formtræk:

- (1) *kraftige visuelle og motoriske hallucinationer,*
- (2) *en fejlagtig oplevelse af hallucinationerne som virkelige,*
- (3) *ekstremt bizarre rumlige og tidslige forvrængninger,*
- (4) *stærke emotioner og*
- (5) *manglende evne til at afsætte varige erindringer.*

Han forklarer disse formtræk på grundlag af aktiverings-syntese-hypotesen:

(1) Internt i hjernen genereres visuelle signaler, der fortolkes, som om de kom fra den ydre verden. De visuelle signaler er koblede til drømmens »hurtige« øjenbevægelser, REM, således at de genererede visuelle signaler har form af, at »halen bevæger hunden«, idet øjenbevægelser opfattes som kropsbevægelser, således at f.eks. en bevægelse af øjet mod venstre opleves, som om man faktisk »i drømme« havde drejet sig til venstre.

(2) Manglen på eksternt perceptorisk input forhindrer, at der dannes en objektiv model af jeg'et i rummet, og derved nedbrydes den normale, vågne evne til at skelne mellem, hvad der er subjektivt og hvad der er objektivt i de perceptoriske input (jfr. »banegårdssillusionen«, hvor en stille igangsætten af ens tog kan medføre, at man tror, at et andet tog, som man ser gennem vinduet, er begyndt at køre, medmindre man ved perronlygtepæle eller rystelser i eget tog får grundlag for en korrekt hypotese).

(3) Aktiveringen af en række forskellige perceptionserindringer frembringer hyppigt et heterogent og »bizart« materiale, som drømmearbejdet forsøger at skabe sammenhæng og mening af (omend mange drømme også er enkle og letforståelige). I modsætning til Freud tror e.g. Hobson ikke på en oprindelig klar og sammenhængende drømmemening, som efterfølgende bliver forvrænget af den sekundære bearbejdning. De enkelte elementer af drømmematerialet kan ganske vist repræsentere markante oplevelser, f.eks. traumatiske oplevelser, der ved drømmeaktiveringen fremstår med emotiv og billedlig intensitet, og at benytte et sådant drømmemateriale som udgangspunkt for eftersporning af psykiske problemer kan være meningsfuldt. Men uklare og bizarre træk er ikke et resultat af censurering/den sekundære bearbejdning »scrambling« af et oprindeligt klart budskab, men tværtimod et udtryk for en ufuldstændig syntetisering af det heterogene materiale. Hobson ser meningsproduktionen, syntesen, som en narrativ aktivitet, der producerer og tilføjer betydning.

(4) Drømmetilstanden aktiverer affektcentre (direkte eller i form af aktivering af affektladete forestillinger).

(5) Drømmeoplevelserne opbevares normalt kun i korttidshukommelsen. De aminergiske neuroner, der har forbindelse til vågentilstandens etablering af opmærksomhed og hukommelse, er i særlig grad inaktive under REM-søvn. Drømme vil derfor normalt glemmes, ikke fortrænges.

Det karakteristiske ved drømme i forhold til vågenlivet vil i konsekvens af denne opfattelse i høj grad bestå af *den totale mentale selvaktivering, af kvantitative fænomener (intensitet i de visuelle »hallucinationer« og affekter) og af graden af heterogenitet/manglende styring af associationer.*

At drømme er karakteriserede ved visuelle forestillinger, tilknyttet motoriske skemata, er derimod kun karakteristisk for drømme i forhold til den vågne bevidsthed, ved at nedtoningen af eller fraværet af andre forestillingsformer tildeler de visuo-motoriske skemata en endnu mere fremtrædende rolle end i det vågne bevidsthedsliv. At der i drømme konstrueres associationer mellem mange forskellige erindringer adskiller heller ikke i sig selv drømmearbejdet fra det vågne bevidsthedsliv.

Visualisering og associationsarbejde (fortætning og forskydning) kaldes inden for psykoanalysen primærprocesserne, mens de aspekter, som er mest tilknyttet den vågne tilstands bevidsthedsliv, kaldes sekundærprocesserne. Normalt opfattes visualisering og associationsarbejde af psykoanalytisk orienterede forskere som noget »mere primitivt« og tættere forbundet med a-

logiske og i psykoanalytisk forstand ubevidste processer (cf. e.g. Fausing 1988), mens sprog og logik tilhører bevidsthedens verden.

Nyere forskning i visualitetens kognitive funktion synes dog ikke at bekræfte sådanne opfattelser. Visualisering (f.eks. problemløsning ved hjælp af visuelle mentale modeller) spiller f.eks. en central rolle i mange forskellige typer af problemløsning, fra dagligdags problemer om relativ størrelse til løsning af matematiske problemer (jfr. e.g. Kaufmann i P.J. Hampson et al. 1990 og Kosslyn: *Image and mind*, 1980, cf. også Rudolf Arnheim: *Visual Thinking*, 1969). Sproglige repræsentationer er ganske vist ofte mere økonomiske formelle redskaber til problemløsning, men nye eller komplekse problemstillinger medfører ofte et behov for visuel tænkning (i øvrigt er en række sproglige funktioner emotionsrelaterede). Visuo-motoriske erindringer, modeller og skemata er fundamentale mentale fænomener, der indgår i alle mentale aktiviteter. Fundamental er derfor ikke det samme som »primitiv«, »a-logisk«, »regressiv«, »drift-styret« osv. Såvel billeder som sprog kan benyttes såvel kognitivt som affektivt.

Ligesom drømmens visualisering bliver karakteristisk for drømmen ved fratækning af andre fænomener, således adskiller drømmens associationsarbejde sig »kun« fra bevidsthedens associationsarbejde ved fratækning af styring. Men netop det mangelfulde i drømmearbejdet synliggør de subjektive aspekter af bevidsthedens funktion. Normalt opfattes bevidsthedsarbejdet som objektbundet. Et givent fænomen får f.eks. sin betydning ved associationer til en række ikke-bevidste tidligere perceptioner af beslægtede fænomener, men associationerne til de tidligere perceptioner »opsuges« normalt i den nærværende perception eller erindring, hvis »fortætningsgrad« strengt taget er ubestemmelig, for nu at benytte en omskrivning af Freud. Fantasi består i etableringen og den bevidst-kontrollerede bearbejdning af utraditionelle associationer. Men i drømmearbejdet vil associationerne dels bestå af meget heterogent materiale, dels vil syntetiseringen ikke være fuldstændig. Selvom association selvfølger et fænomen, der kun eksisterer i de intelligente systemers databehandling, vil associationen som sagt »normalt« opleves som fænomenal bundet til objektverdenen. Kun under særlige betingelser vil den opleves som et subjektivt træk, som aspekt af den mentale databehandling.

Lignende forhold gør sig gældende mht. perception: Normalt er perceptionsprocesserne ikke-bevidste, synssansens informationer opleves bevidsthedsmæssigt som umiddelbare fremstillinger af objektverdenen etc. Kun når perceptionerne bliver problematiske (som i stærk affekt, under stofpåvirkning eller under ekstreme perceptoriske omstændigheder) træder perceptionsprocessen frem i bevidstheden.

Vi kan nu præcisere, hvorfor drømmeoplevelser bliver paradigme for subjektivitet.

De enkelte aspekter af drømmeprocesserne adskiller sig især fra vågenlivets mentale og/eller »subjektive« processer og mekanismer ved kvantitative faktorer. Beherskede associationer kaldes fantasi, ubeherskede associ-

ationer kaldes drømmeagtige. Hvis erindringsbilleder overskrider en vis grænse af intensitet, kaldes de drømmeagtige, og hvis de er stærkt lyst- eller ulystprægede, kaldes de ønskedrømme eller mareridt. Hvis en film fremstiller en given situation med en moderat grad af modificering af »normalopfattelsen«, betegnes fremstillingen som subjektiv, men hvis »forvrængningen« er kraftig - som det f.eks. er tilfældet i mange tyske ekspressionistiske film og billeder - betegnes »forvrængningen« som drømmeagtig. De generelle træk i en beskrivelse af forholdet mellem audiovisuelle medier og drømme kan ikke adskilles fra en beskrivelse af forholdet mellem audiovisuelle medier og de subjektive elementer i bevidsthedsdannelsen. Andre subjektive tilstande, der fremstilles med midler der er meget beslægtede med dem, hvormed man i AV-medier fremstiller drømme, er erindringer og dagdrømme, stærke affekttilstande eller tilstande forårsaget af psykofysiske påvirkninger (fra beruselse og stofindtagning til fremstilling af personer der er »groggy« efter slag), fremstilling af personer med sindslidelser eller karakterforstyrrelser (»skizofrene« eller »psykopater«).

Visuelle mediers subjektivitetsgestaltning

I det efterfølgende vil jeg koncentrere mig om den visuelle side af mediernes subjektivitetsgestaltning.

Der er to forskellige måder, hvorpå man kan frembringe en drømmeagtig subjektivitet. Den ene måde består af »deformeringer« af de visuelle billeder, den anden består af »deformeringer« af de narrativt-visuelle forløb. Disse to måder kan benyttes hver for sig eller sammen.

A. *Deformering af billede.* Aflæsningen af film forudsætter, at tilskueren besidder nogle prototypiske forestillinger om »normale« billeder, der fortolkes som fremstillinger af ydre-objektive rum. Hvorvidt disse normalitetsforestillinger primært er medfødte eller primært er tillærte, er ikke relevant for det efterfølgende. Afvigelser fra den »objektive« rumfremstilling vil, givet en passende kontekst, opfattes som udtryk for en subjektiv faktor, spor af perceptionsforvrængninger, kropstilstande og af det mere »centrale« mentale arbejde såsom »subjektive« associationer. Deformeringen kan foretages på enkeltparametre eller på mange parametre samtidigt. I det efterfølgende har jeg opregnet nogle typiske »deformeringer«, der af tilskuere normalt opleves som bizarre i den ovennævnte Hobson'ske forstand.

(a) *Afvigende belysning:* såvel stærk overbelysning som stærk underbelysning, særlig farvetone eller stærkt fluktuerende belysning vil hyppigt indgå i subjektivitetsfremstilling (bl.a. fordi objektverdenens fremtræden bliver et resultat af perceptionsomstændighederne, hvad der af tilskuerne bliver fortolket som en subjektiv omstændighed). Belysningsafvigelserne kan i større eller mindre grad være »objektivt« motiverede: handlingen foregår om natten eller om dagen i Sahara, lysfluktuationerne er forårsaget af lyn, skyer, blade i bevægelse, vandreflektioner, en blinkende neonreklame osv.,

og instruktøren kan enten indskrænke den subjektive virkning ved at understrege den objektive motivering, eller, som i impressionistiske og ekspressionistiske film understrege den subjektive motivering.

(b) Afvigende billed-fokusering eller afvigelser fra normal rumstruktur. Drømme, erindringer etc. indledtes tidligere hyppigt med ufokuserede kameraindstillinger. Også ekstrem dybdeskarphe d eller ekstrem mangel på samme benyttes til subjektivitetsfremstillinger. Afvigelser fra et »retvinklet« rum benyttes ligeledes hyppigt, hvadenten »forvrængningen« er forårsaget af speciallinser som f.eks. fiskeøjelinsler, eller er forårsaget af særlige »dekorationer« som i tysk ekspressionistisk film, hvor f.eks. huse m.v. har »skæve« vinkler.

(c) Afvigende kamerabevægelser, f.eks. voldsomme panoreringer, tiltninger, rolls (bevægelser omkring kameraets vertikale, horisontale eller »egne« akse) og voldsomme ind-zoomninger.

(d) Afvigende beskæringer og afmaskninger, der dels forhindrer konstruktionen af hele objekter og rum, dels understreger perceptionsomstændighederne.

De ovenfor omtalte »afvigelser« kan typisk opfattes som perceptoriske deformationer, der som drømmefremstillinger mimer drømmeprocessernes afsondrethed fra omverdensperception og deraf følgende manglende evne til ved feed-back at konstruere stabile og normale objekter og rum, herunder manglende evne til at konstruere de entydige og realistiske iagttagerspositioner, der normalt er implicite i visuelle fremstillinger. En række »afvigelser«, som vil blive behandlet nedenfor, kan derimod mere opfattes som simulering af den »centrale« mentale »data-behandling«, selvom overgangen mellem »perifer« og »central« deformation er flydende. Dette er ikke mærkeligt, da sondringen mellem central og perifer i høj grad er en fænomenologisk sondring, der ikke svarer til de faktiske psykologiske processer; konstruktionen af billeder af den ydre verden foregår selvfølgelig ikke kun »i øjnene« (cf. D. Marr: *Vision*, 1982).

(e) Afvigende størrelsesforhold og isolering af detalje fra kompleks-sammensat helhed. Voldsomme afvigelser fra normale størrelsesforhold kan indgå i subjektivitetsfremstillingen, som f.eks. i Hitchcock-filmen *Spellbound*, hvor en Dali-inspireret drømmesekvens bl.a. benytter kæmpe spillekort. Skalaformer er hyppigt kombineret med isolering af en detalje fra dens indføjning i en kompleks helhed, som i den stærkt subjektive virkning, der fremkommer ved ekstreme nærbilleder af f.eks. læber eller øjne. Voldsomme skalaafvigelser kan delvis være motiverede - ved f.eks. at være frembragt af ekstreme iagttagerspositioner som fugle- eller frøperspektiv.

(f) Dobbeltkopiering-multikopiering-billedmontage. Hvis enkeltbilledet er opbygget ved at samkopiere to eller flere billeder fra forskellige tider, rum eller iagttagerspositioner, er der selvfølgelig normalt ingen mulig »ydre« kilde til billedet, der derfor opfattes som udtryk for mental association. Tilsvarende vil hurtige sekvenser af forskellige indstillinger/billeder opfattes som mental association.

(g) Forhøjelse af associations-kvoté (metafor, repetition). Den ydre virkelighed vil normalt bestå af heterogent-sammensatte objekter. Øjne eksisterer i umiddelbar sammenhæng med næse, øjenbryn, pande, osv. døre eksisterer i sammenhæng med vinduer, tage osv. Hvis man som i *Spellbound's* drømmesekvens har et tæppe af øjne, mimer øje-tæppet bevidsthedens »associations-filer«. I en »drømmeagtig« film som Hitchcock's *Vertigo* opbygges der et net af metaforiske associationer (cf. Grodal 1990b), ligesom mange musik-videoer frembringer en »subjektiv-drømmeagtig« virkning ved at benytte et netværk af associationer frembragt af visuelle ligheder og fravær af stabile handlingsstrukturer. Gentagelser kan fungere på samme måde som metaforiske ligheder, ved at frembringe associationer, der er løsrevet fra konkret tid og rum.

B. *Deformering af »normale« narrativt-visuelle forløb.* AV-fiktion er normalt »narrativ«, dvs. den fremstiller personer, der foretager fysiske handlinger, talehandlinger eller tankehandlinger i en fremadrettet tid og i fysiske rum. Handlingen er som regel teleologisk, dvs. de optrædende personer har intentioner, forventninger, mål osv. der retter sig mod den handlingsmæssige fremtid. Tilstedeværelsen af mål-styrede handlinger bliver hyppigt et mål på »virkelighed«, og modsætningsvis benyttes f.eks. slow-motion hyppigt i film til at indicere »drømmeagtige« og »uvirkelige« tilstande, fordi bevægelser i slow-motion mister deres mål-rettedhed.

Tilskueren finder mening i fortællingen ved at forsøge at konstruere hypoteser om de handlendes motiver, konsekvenser af handlinger osv. og ved at konstruere en fremadskridende tid og en hertil svarende organisering af handlingsrum. Narrativ mening er derfor tæt forbundet med dens mål-styretthed, jo mere vi mangler nøgler til at forstå »formålet« med handlingerne i en film, des mere »absurd« og »meningsløs« forekommer den. Film kan derfor frembringe subjektive og drømmeagtige forløb ved at begrænse mulighederne for at konstruere mål og motiver for handlinger, ved at opløse mulighederne for at konstruere entydige tid-og-rum-referencer og ved at modificere normale kausalrelationer (som når man i spøgelseshistorier isolerer visuelle egenskaber fra taktile kvaliteter, ved at man nok kan se, men ikke røre-såre spøgelse). (cf. også G.Deleuze 1985 for en Bergson-inspireret behandling af film-drømme).

Tendensen mod at »søge mening« i fænomener i overensstemmelse med nogle bestemte mentale skemata såsom mål, kausalrelationer osv., er – formoder jeg – en indbygget egenskab ved hjernens funktion, og under alle omstændigheder er det den læsehypotese som tilskuerne anvender. Affektivt giver afsøgning af »mening«, »rettethed«, sig til kende som en følelse af betydningsfuldhed, af dynamisk spændthed, som kan aktualiseres uafhængigt af, om man faktisk finder mening i filmen, dvs. uafhængigt af, om man faktisk finder nogle skemata, der kan forklare intentioner, tid-rum-struktur og handlinger, eller man ikke finder dem. Jo mere proceskarakteren af »betydningsproduktionen« dominerer over den faktiske frembringning af »betydninger«, des mere subjektivt ladet bliver oplevelsen. Og givet forvent-

ningerne om »mening« er blevet tilstrækkeligt »vakt«, vil oplevelsen af »betydningsfuldhed« være omvendt proportional med, hvor mange konkrete narrative skemata man kan konstruere. (Som i drømmesituationen, hvor hjernen fortvivlet forsøger at finde mening i de mange forskellige associationer, og hvor »betydningspresset« endda accentueres af den kraftige aktivering af motoriske skemata.).

Proceskarakteren af drømmenes betydningsproduktion kan ses som et resultat af, at det, som den engelske neuropsykolog Shallice (i 1988, kap. 14) kalder Higher-Level Control, den overordnede styring af vilje, opmærksomhed, intention osv., er faldet væk, og at betydningsproduktionen derfor foretages af trinværet og mere automatiserede (motoriske) skemata. Personerne i filmdrømme opleves hyppigt som robot-agtige (styret af kausale mere end teleologiske skemata), fordi deres bevægelser og handlinger ikke synes integreret af klare mål-forestillinger. I faretruende situationer kan endvidere den intense oplevelse af f.eks. faretruende fænomener dissocieres fra aktiveringen af de handlingsskemata, der kan bringe individet uden for fare, og derved frembringe »mareridt«, filmiske fremstillinger af stærke affekttilstande forårsaget af dissociering af perception og handling (evt. i form af artikulering af flere handlings-skemata, f.eks. beredskab-kamp-flugt vs. »afslapning«-accept af objektstatus).

De fænomener, som ovenfor er blevet omtalt som »narrativ betydning«, dækker delvis over de samme fænomener, som Freud omtaler under betegnelsen »sekundær bearbejdning«, men i modsætning til Freud ses dette forsøg på meningsproduktion her ikke som et forsøg på tilsløring af en oprindeligt klar mening, men derimod som et forsøg på at skabe sammenhæng i det heterogene materiale. De film, der har forsøgt at benytte den freudske model for drømmearbejde, ved at filmene besidder nøgler, med hvilke man ret entydigt kan oversætte filmoverfladen til en underliggende klartekst, virker imidlertid som oftest lidet overbevisende som drømmesimuleringer, jfr. e.g. *Spellbound*, fordi de mangler den affekt-intensitet, der frembringes i de film, hvor der ikke kan frembringes klare og entydige betydninger. Mange film frembringer f.eks. »subjektivitet« og »drømmeagtighed« ved totalt at opløse tidsstrukturen, men i det samme øjeblik tilskueren får en nøgle til at rekonstruere et objektivt forløb, forsvinder den subjektive, drømmeagtige oplevelse.

Objektivitetspræget i AV-fiktion er, som det fremgår af det ovenstående, hyppigt betinget af, at tilskueren kan producere en »mental model«, der strukturerer det set i forhold til entydige, sammenhængende og målrettede person-handling-tid-rum-skemata. Disse skemata besidder selvfølgelig en indre »logisk« sammenhæng: man kan f.eks. ikke lave mentale modeller af handlinger, hvis rummet og dets objekter besidder unormale og derfor ukalkulerbare egenskaber, hvis tiden er så »usammenhængende«, at normale årsag-virknings-sammenhænge opløses, eller hvis personernes hensigter er uklare. Men for forståelse af affekt-aspektet af drømme-fiktion og subjektivitet spiller aktualiseringen af handlings-skemata en særlig rolle (cf.

Grodal 1990a). Når der, som i mange skræk-film og melodramaer, optræder meget voldsomme og negative situationer, som hovedpersonerne ikke er i stand til at kontrollere handlingsmæssigt, karakteriseres sådanne episoder ofte som »mareridtsagtige«; men også voldsomt positive oplevelser, f.eks. i musicals, hvor der er et »misforhold« mellem personernes handlingssindsats og de positive belønninger, de opnår, karakteriseres hyppigt som drømmeagtige eller som »ønskedrømme«. Affekterne er normalt præference-strukturer, der fungerer som subjektive parametre for den overordnede handlingstyring, der sker på baggrund af konstruktionen af objektive modeller af »virkeligheden«. Det er derfor nærliggende at antage, at konstruktionen af hypotetiske eller faktiske handlinger, med dertil hørende objektive tidrum, fungerer som kanalisator og regulator af affektudladningen, mens fraværet af sådanne hypotetiske eller faktiske handlinger medfører »affektoversvømmelser« hos tilskueren. I ethvert tilfælde er de fleste stærkt subjektive fiktionsgenrer som horror, thriller og melodrama karakteriseret ved, at hovedpersonerne er relativt passive og relativt passionerede ofre for de filmiske begivenheder. Film-skaberen frembringer affekterne ved at blokere eller deformere narrative handlingsskemata med tilhørende tid-rum-struktur (jfr. f.eks. film som *Rødt chok*). Affektintensiteten i de subjektive-drømmeagtige situationer er, således forstået, et negativt bestemt fænomen, nemlig fravær eller ufuldstændig tilstedeværelse af handlingsmæssig-kognitiv bearbejdning af input. Affektintensiteten stammer ikke fra »dybe«, »arkaiske«, »irrationelle« eller »ubevidste« lag af bevidstheden, men derimod fra det forhold, at de psykosomatiske præferencer fænomenalt fremtræder som intensitet og kvantitet: stærk angst, stærk svimmelhed osv., i situationer med mangelfulde bearbejdningsmuligheder. Såvel de mere subjektive som de mere objektive AV-fiktionsgenrer bearbejder centrale menneskelige præferencer, kropslig sikkerhed fra fare, ønsker om føde, seksualitet, socialt samvær, konstruktion af objektive mentale modeller af verden osv. Forskellen består i, at mens de »objektive« genrer såsom action-film, westerns osv. skaber narrative modeller for tilfredsstillelse af og integration af disse behov, så fragmenterer de subjektive genrer dette modelarbejde.

Drømmesekvensen i »Smultronstället«

Som konkret eksemplifikation af en drømmefremstilling i en film vil jeg i det efterfølgende analysere en drømmesekvens i Ingmar Bergmans film *Smultronstället*, på dansk *Ved vejs ende*, fra 1958.

Drømmesekvensen er anbragt i filmens begyndelse. Vi ser et selektivt belyst hoved af en sovende gammel mand, mens vi på lydsporet hører en gammel mand fortælle, at han har haft en mærkelig drøm om, at han befandt sig i en fremmed bydel. Der klippes så til en visuel fremstilling af drømmen. Vi ser ham lidet formålsrettet gå rundt i en øde, overbelyst gade med kraftige skygger. Han ser et stort gadeur uden visere og konsta-

terer derefter, at han eget ur ikke har nogen visere. Hans ansigtsudtryk antyder, at han finder fraværet af visere gådefuldt. Lidt senere ser den gamle mand en anden mand fra ryggen, og da manden vender sig, har han et besynderligt, »sammensnøret« ansigt med lukkede øjne. Den fremmede falder på en tingsagtig måde, hovedet forsvinder og blodet fosser på en ikke-menneskelig vis ud af ham, som om man spildte en spand blod. En rustvogn uden kusk kommer, den ses i flere vinkler, og tilskueren har vanskeligheder med at orientere sig i gaderummene og med at finde ud af, hvilke indstillinger der udtrykker den gamle mands synsvinkel, ligesom tidsforholdene er uklare.

Lidt efter rammer et af rustvognens hjul ind i en lygtepæl, og vognen hamrer gentagne gange næsten katatonisk på lygtepælen, der går i stykker, indtil et hjul falder af og går i stykker, mens det ruller væk. Snart falder rustvognens kiste ud, låget springer op, og en tilsyneladende stivnet hånd kommer til syne. Lidt senere kommer der bevægelse i hånden, der griber om den gamle mands hånd, og snart ses også den dødes ansigt, som er den gamle mands eget, men de to ansigter ses med forskellig belysning og fra forskellige vinkler. Der krydsklippes mellem de to affektladete ansigter, der ses i stadigt snævrere beskæringer, således at centrale dele af ansigterne såsom øjne og mund ses forstørrede og løsrevne fra en større kontekst. Afslutningsvis klippes der tilbage til den sovende mand, der snart vågner.

Under drømmesekvensen har de lydige indslag været sparsomme, ofte er lydsporet tomt. Først høres en forstærket hjertelyd, ind imellem høres den gamle mands fodtrin, man hører en lyd, da den fremmede dejses omkuld, man hører kirkeklokker, hestens hovklapren, dunk af vogn mod lygtepæl og knirken af vogn i svingninger. Lydene er indordnet som affektive støttefunktioner til de visuelle fremstillinger. Men de er også isolerede på en sådan måde, at de delvis selvstændiggør sig. Denne isolering anslås i indledningens voice over, der adskiller stemme-subjektiviteten fra de visuelle billeder; den gamle mands stemme kommer fra en anden tid og et andet sted end såvel det »ydre« billede af ham som sovende, som billederne af hans drømme-jeg. Hjerteslagene må komme indefra, og de smelter ikke klart sammen med jeg-billederne, der er ydre, og de fragmentariske »bevidsthedsbilleder« af de affekt-fremkaldende situationer og objekter.

En væsentlig kilde til drømme-rummets »uvirkelighed« er belysningen. »Overbelysningen« gør genstandene detaljefattige, »abstrakte«, bl.a. ved den voldsomme kontrast mellem hvide murflader og f.eks. portåbningernes sorte skyggeflader. Slagskygger fra synlige og ikke-synlige objekter fremstår som objekter, således at man ikke klart kan sondre mellem genstandsverden og skyggeverden. Rummet fremtræder derved som en blanding af et detaljefattigt »erindringsbillede« og som et perceptorisk halvfabrikata, fra før en endelig »objektiv« analyse af rummet har fundet sted.

Rummets genstande har en række bizarre detaljer, fra de viserløse ure til den fremmede mand, der er en blandfigur af menneskelige og tingslige egenskaber, og til den kuskuløse rustvogn. Også tiden er »bizar«, dens lineari-

tet er opbrudt, bl.a ved at drømme-jeg'et, der udfolder sig i en tid, kan møde sig selv som død, dvs. møde et »senere« tid-rum.

Drømme-jeg'et er relativt handlingslammet, mens lig-jeg'et handler, dog uden klar intention. De øvrige »handling« har en involuntær karakter, fra den fremmede der falder omkuld, til den kuskløse rustvogn, og klipningen forøger det »involuntære« præg ved stadige skift mellem synsvinkler og formater (fra ultratotal til ultranær) uden klart subjektivt forankringspunkt. Ultranærbillederne isolerer centrale ansigtstræk (øjne, næse mund etc.) med tilhørende affektudtryk fra kropstotaliteten.

Drømmen har et gennemgående netværk af associationer centreret om forfalds-og-dødsfænomener: den fremmede mand »spilder« blod ud på gaden, de viserløse ure er »defekte«, lygtepæls-lygten og vognhullet fragmenteres, en hest falder omkuld, en kiste falder af, den døde hånd-underarm er et kropsfragment ligesom ansigtsnærbillederne er kropsfragmenter, og endvidere er klokkeringningen et lydfragment uden kilde. Associationsnettets drømme-agtige egenskaber er mest knyttet til dobbeltheden af at være affektladete enkelt-perceptioner og at være forbundne ved fælleselementer såsom forfald og fragmentering, forårsaget af ikke-intenderede og involuntære processer. De indgår selvfølgelig samtidig som råstof i sekvensens symbolsk-allegoriske betydning: memento mori, men denne allegoriske betydning er det mindst drømmeagtige ved sekvensen, fordi overtydeligheden truer med at ordne drømmen og derved udvirke en opløsning af de affektbringende inkongruenser og bizarre detaljer. (Dette er for så vidt i overensstemmelse med aspekter af Freuds opfattelse af forholdet mellem bevidsthed og det ubevidste: affekterne er bundne til billeder og episoder, men affektintensiteten kan normalt reduceres, ved at de affektbærende forestillinger integreres i overordnede bevidsthedsmønstre).

Netop affektbringelsen og -intensiteten er de subjektive og drømmeagtige elementers centrum. De deformationer af perception, tid, rum, genstande, handling osv., der foretages i filmsekvensen, er hver for sig ikke særligt mærkelige. Meningen med drømmen er heller ikke særligt mærkelig eller dybsindig, den handler om dødsangst og dødens uundgåelighed. Den Bergman'ske kunst består i at give perceptorisk prægnans og affektiv intensitet til disse almenmenneskelige oplevelser. Affekterne bindes gennem socialiseringsforløbet til en række oplevelser, der opmagasineres som erindringsbilleder og perceptionsmønstre, der eventuelt forbindes indbyrdes ved associationsnetværk (af typen »tingsødelæggelse«, »spilde«, »kropsbeskadigelse«), og kunsten består i at aktivere de netværk af affektbilleder, der har en mere almen genkendelighed og derfor kan aktivere oplevelsesintensitet hos tilskueren.

Den affektive intensitet forveksles ofte med mening og betydning, idet mening og betydning ofte optræder i sammenhæng med stærke intensitetsoplevelser (cf. e.g R.Barthes' begreb »den tredje mening«, der mere synes at dække over intensitetsoplevelser end over mening i normal forstand). Og dette forleder mange ind i futile forsøg på at »forklare« affekterne og

at efterspore deres skjulte mening med den implicite hensigt at frembringe forklaringer, der fænomenalt besidder intensitet og affektiv styrke. Men omend f.eks. neurofysiologiske beskrivelser af angst og seksuel ophidselse måske er komplicerede, er der ingen grund til at tro, at de besidder en stor affektiv intensitet. Det forhold, at mange filmiske fremstillinger besidder en stor subjektiv intensitet, bør ikke forlede til at tro, at beskrivelser af årsagerne til intensiteterne nødvendigvis er særligt ophidsende.

Summa summarum

Mens de visuelle medier som sådan ikke har nogen speciel tæt tilknytning til drømme og subjektive oplevelsesformer, er der en række genrer og fremstillingsformer, der kan simulere subjektive og drømmeagtige processer, bl.a. på grund af disse processers tætte tilknytning til visuo-motoriske problemstillinger. Midlerne til fremstilling af drømmeagtighed og subjektivitet består typisk i en synliggørelse af perceptionens processer ved afvigelser fra normale perceptionsomstændigheder, i synliggørelse af det mentale associationsarbejde, eller i blokeringen af sammenhæng mellem perception og handling og nedbrydning af bevidsthedens højere kontrol-funktioner. Emnerne for de subjektive medieprodukter er endvidere normalt centrale, affektladede menneskelige situationer, og manglen på muligheder for »overordnet« handlingsmæssig og kognitiv bearbejdning tildeler dem hyppigt en stor intensitet og affektiv ladning. De subjektive processers tematiske indhold er vigtige vidnesbyrd om, hvilke fænomener der optager afsender eller modtager, og da mange AV-produkter konsumeres af millioner af mennesker verden over, er disse visuelle fiktioner vigtige empiriske data om fælles mentale og affektive strukturer. De visuelle mediers drømme er ikke primært færdigpakke betydnings direkte fra ubevidste betydningsfabrikker, der skal tolkes, men derimod fremstillinger af perceptioner og processer, der aktiverer affekter og intensiteter. Grundene til denne aktivering kan beskrives ontogenetisk, fylogenetisk og funktionelt (cf. Grodal 1990a). AV-drømmenes affektintensitet er ikke nødvendigvis ensbetydende med betydningskompleksitet. Nogle subjektivitetsstrukturer er baserede på omfattende netværk af associationer, men mange dødsdrømme eller erotiske drømme kan have en stor affektintensitet uden nødvendigvis at besidde stor betydningskompleksitet.

PS

Foranlediget af nogle spørgsmål rejst af Ole Andkjær Olsen til ovenstående artikel skal jeg kort uddybe min kritik af den modstilling mellem billede-primærproces-alogik-lystprincip osv. vs. sprog-sekundærproces-logik-realitetsprincip osv., der f.eks. hævdes af Bent Fausing i *Drømmebilleder*. Modstillingen er udtryk for en helt uholdbar opfattelse af såvel sprog som billede. Sprog har mange forskellige funktioner, sprogforskeren Roman Jakobson

opregner således seks typiske funktioner: Den emotive, den referentielle, den konative (dvs. sproget som påvirkningsmiddel, som handling), den poetiske, den fatiske (dvs. sproget som middel til at etablere kontakt i al almindelighed) og den metasproglige funktion. Dele af sprogets funktioner, f.eks. aspekter af den referentielle og aspekter af den metasproglige funktion svarer delvis til Fausings beskrivelse af sprogets »diskursive« og »logiske« struktur, men de andre aspekter er i højere eller mindre grad forbundne med fænomener, der i Fausings terminologi ville tilhøre primærprocessuelle og ikke-diskursive fænomener. De emotive og konative aspekter er endda formodentlig evolutionshistorisk de tidligste sproglige fænomener, jfr. dyreverdenens brug af sprog til parringssignaler, advarsler osv. I det enkelte individs liv er sprog og taktil kommunikation de væsentligste bærere af emotiv kommunikation i de første leveår. Efterfølgende udvides sprogets funktioner med referentielle og diskursive funktioner, der fremstiller den visuelle verden og dens tidlige processer (subjekt-verb-objekt), men hvorvidt udviklingen af overordnede symbolske mentale skemata er bundet til sproget som sådan eller at sproget kun fungerer som én mulig repræsentation blandt flere af disse skemata er højst uafklaret. Jeg har i artiklen henvist til undersøgelser, der påpeger visuelle mentale modeller som afgørende elementer i logisk-abstrakt tænkning. Sprogets kendetegn er, at det er et lettilgængeligt middel til intersubjektiv kommunikation; det er lettere at sige »jeg gik ind til Københavns centrum« end at optage en video-film eller at lave en tegneserie med samme indhold.

Når Fausing kan komme så galt afsted, hænger det måske sammen med den ændring af sprogopfattelsen, der er indtruffet efter skriftens og bogtrykkerkunstens opfindelse, dvs. efter *visualiseringen* af sproget og efter af læseindlæring er blevet en af de centrale socialiseringsinstitutioner. Jeg har i artiklen »Fiktion som moderne mentalt software« (*Kultur & Klasse* nr. 64) henvist til flere af de mentalitetshistoriske analyser, der har påpeget den abstraherende og essentialiserende indflydelse, som den visuelle fiksering af sproget har haft på sprogopfattelsen.

At »modersmålet« spiller en stor rolle i affektiv kommunikation, og at den visuelle verden ofte udgør forankringspunktet for objektivisme og »realitetsprincip« forfører mig imidlertid ikke til at hævde, at det forholder sig stik modsat af, hvad f.eks. Fausing mener. Synet af menneskekroppe og menneskeansigter udøver f.eks. ofte en dyb og affektladet fascination, og sproget kan være bærer af en logisk rationalitet. Dog er voyeurisme egt. en rationalistisk og objektivistisk aktivitet: Voyeuren forsøger af »se driften«, at finde visuelle årsager og forklaringer på det, der i realiteten er usynlige biologisk forankrede drifter. De mentale strukturer, der betinger de sekundære processer, er ikke bundne specielt til hverken synssans eller sprog (men derimod forbundne med dannelse af psykiske strukturer til voluntær kontrol af de motoriske system, herunder »overjegsdannelse«, hvadenten disse psykiske strukturer er indskrevne i akustiske, visuelle eller taktile koder).

I visuel fiktion er det ofte således, at jo mere en fremstilling er subjektiv og affektladet, des mere behøver den akustisk understøttelse, enten i form af tale og sang eller i form af musik. Der er nogen sandhed i McLuhans påpegning af, at radio og telefon er »varme«, affektive medier, mens fjernsyn f.eks. er et »koldt«, »objektivt« medium. Det talte sprog og sang kommer fra et »kropsindre«, mens billeder umiddelbart fremstiller den ydre, objektive verden, mens de kun middelbart, ved de følelser og associationer, der er knyttet til billederne, henviser til den »indre verden«. De film, der i særlig grad fremstiller drømme og subjektive tilstande på et rent visuelt grundlag, vil normalt kun have appel til et »intellektuelt« publikum, og først *musikvideoen*, som i realiteten er en *sang-musik-video*, har frembragt et massepublikum for visuelle »illustrationer« af de akustisk inducerede subjektive, drømmeagtige tilstande. De indbyggede mentale mekanismer, der i vågen tilstand henlægger visuelle fænomener til den ydre, »objektive« verden, er vanskelige at blokere, og en sådan blokering er ofte ikke umiddelbart lystfyldt. Rigtige drømme-billeders fascination består bl.a. i, at de ofte besidder en hallucinatorisk *intensitet*, der får den drømmende til at opleve dem, som om de var virkelige, dvs. objektive, ydre fænomener. De visuelle medier kan imidlertid kun vanskeligt ophæve vågenlivets adskillelse af det indre subjektive fra det ydre objektive og kan derfor ikke på én gang skildre drømmens subjektive former og intensiteter og dens hallucinatoriske »objektivism«.

REFERENCER

- ARNHEIM, A. (1969): *Visual Thinking*. Berkeley.
- BARTHES, R. (1970): »Le troisieme sens«. IN: *Cahiers du cinéma*, no. 222.
- BAUDRY, J.-L. (1975): »The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in the Cinema«. IN: P. Rosen, ed.: *Narrative, Apparatus, Ideology*, N.Y. 1986 (1.off. i *Communications* nr. 23, 1975).
- CARROLL, N. (1988): *Mystifying movies*.
- DELEUZE, G. (1985): *L'image-temps*. Paris.
- FAUSING, B. (1988): *Drømmebilleder*. Viborg.
- FREUD, S. (1900): *Die Traumdeutung*. G.W. 2-3.
- GRODAL, T. K. (1990a): »Kognition, emotion og neurale modeller«. IN: *Kultur og Klasse*, nr. 68. Viborg.
- GRODAL, T. K. (1990b): »Tid, rum, passion og melodrama. Med et analytisk nærbillede af *Vertigo*«. IN: *Sekvens 90*. København.
- GRODAL, T. K. (1990c): »Indramning, Metatekst og TV-fiktion. Med eksemplifikationer fra *Moonlighting*«. IN: *Mediekultur*, nr. 14, dec. 1990. Aarhus.
- MARR, D. (1982): *Vision*. San Francisco.
- METZ, C. (1977): *The Imaginary Signifier* (1977: *Le Signifiant Imaginaire*). Bloomington, 1982.
- HAMPSON, P. J., MARKS, D. E., RICHARDSON, J. D. E. eds. (1990): *Imagery. Current Developments*. London, N.Y.
- HOBSON, J. A. (1988): *The Dreaming Brain*. N.Y.
- KOSSLYN, S. M. (1980): *Image and mind*. Camb. Mass.
- SHALLICE, T.: *From Neuropsychology to Mental Structure*. Cambridge.