

# REALISMEBEGREBET & UMBERTO D.

*Den bazinske og kognitive filmposition*



Fahrudin Avdibegović

Filmteori, realisme og transparens

Medievidenskab, Syddansk Universitet

Antal anslag: 36505

# INDHOLDSFORTEGNELSE

1. Indledning.....	3
1.1 Problemformulering.....	3
1.2 Metode.....	3
1.3 Afgrænsning.....	4
2. Teori- og begrebsredegørelse .....	4
2.1 Den italienske neorealisme og Umberto D.....	4
2.2 Bazin og den realistiske filmteori.....	5
2.2.1 'Stuepigen i køkkenet'.....	7
2.3 Den kognitive filmteori.....	11
2.3.1 'Jernbanesporscenen'.....	15
2.3.2 Telisk og paratelisk handling.....	17
3. Perspektivering.....	18
3.1 Begrænsninger .....	20
4. Konklusion .....	20
Litteraturliste .....	22

## 1. INDLEDNING

Mange filmteoretikere, kritikere og andre filminteresserede har skrevet om begrebet virkeligheden, eller *realismen*, på filmfaget. Ved at fokusere på især den såkaldte realistiske<sup>1</sup> (med André Bazin i spidsen) og den kognitive filmteoris position (Torben Grodal og i mindre grad David Bordwell), ønsker jeg at redegøre for de to filmteoretiske traditioner. Min intention er at synliggøre deres forskelle og eventuelle ligheder i forhold til begrebet realisme. Som empirisk udgangspunkt har jeg valgt Vittorio de Sicas neorealistiske film *Umberto D.* (1952).

Formålet med denne opgave er at:

- Redegøre for den bazinske og den kognitive filmteori,
- Inddrage relevante filmteoretikere og deres tanker i forhold til de to ovennævnte filmteorier og begrebet realisme,
- Perspektivere over de to filmteoretiske standpunkters forskelle og ligheder ift. begrebet realisme.

### 1.1 PROBLEMFORMULERING

Problemformuleringen for opgaven er: Hvorledes adskiller den kognitive teori sig fra den bazinske filmteori i forhold til forståelsen af begrebet 'realisme' med udgangspunkt i Vittorio de Sicas film *Umberto D.*?

### 1.2 METODE

Jeg vil undersøge og diskutere primært den bazinske og den kognitive (neoformalistiske) filmteoris standpunkter i forhold til begrebet realisme. Desuden vil jeg fokusere på André Bazin og hans tanker vedrørende realismen og den italienske neorealisme, samt hans begreb *cinema of duration* som én af symboler på Bazins forståelse af filmrealismen. Mht. den kognitive filmteori vil jeg redegøre for kognitivismens standpunkt i forhold til tidligere filmteoretiske traditioner, Grodals emotion/følelse-aspekt og det mentale flows dikotomi, samt hans to narrative aspekter: Den teliske og parateliske mekanismer. De ovennævntes filmteoretiske traditioners standpunkter vil jeg afprøve gennem de udvalgte scener i *Umberto D.*

---

<sup>1</sup> Jeg har valgt at benytte mig af betegnelsen 'den bazinske filmteori', selvom fx J. Dudley Andrew bruger termen 'den realistiske filmteori' - the realist film theory (1976).

og afslutningsvis vil jeg forsøge at perspektivere over de eventuelle modsætninger/ligheder de to retninger har i forhold til det ovennævnte emne.

### 1.3 AFGRÆNSNING

Da den kognitive filmteori er efterhånden en ret veludviklet og udbredt filmteoretisk disciplin, betyder det, at der findes et meget bredt spektrum af delteorier og hypoteser inden for den kognitive teoris 'paraply'. På grund af opgavens begrænsede størrelse vil jeg se bort fra fx Højbjergs begreber om segmentering og lagæstetik (Højbjerg, 2011, s. 11, 106), Bordwells skemata- og mønsterbegreb, samt Bazins diskussion om stil, da jeg ikke mener, at de bidrager væsentligt i en forholdsvis komprimeret diskussion om filmrealismen som denne tekstramme tilbyder.

## 2. TEORI- OG BEGREBSREDEGØRELSE

I følgende afsnit vil jeg redegøre for nogle af den bazinske og den kognitive filmteoris begreber, samt tilbyde en kort beskrivelse af den italienske neorealisme. Dette har, udover det informative, også et formål at introducere senere diskussion om Bazins og den kognitive position i forhold til de Sicas *Umberto D.*, samt perspektivering og sammenligning af deres standpunkter i forhold til begrebet realismen (virkeligheden).

### 2.1 DEN ITALIENSKE NEOREALISME OG UMBERTO D.

Den italienske neorealisme (ital.: *Neorealismo*) var en national filmbevægelse, der varede i en kort periode fra ca. 1944 til 1952. Bevægelsen, der strengt taget ikke var en egentlig bevægelse (Rocchio, 1999, s. 147), da der ikke var nogen institution eller skreven manifest at følge efter, opstod som en klar modreaktion til Mussolinis ekstravagante førkrigs filmindustri (Iannone, 2013), hvor der blev i overflod brugt de store filmstudier, professionelle skuespillere og dyre produktioner. En anden grund til bevægelsens opståen er den svære og komplicerede økonomiske, kulturelle og politiske forhold i Italien efter 2. verdenskrig. Filmene behandlede hovedsageligt temaer som krigen og tiden umiddelbart efter den, samt fattigdommen, social uretfærdighed og lign. (Bondanella, 2001, s. 34). De var i høj grad optaget af samfunds- og økonomiske udfordringer, der især pressede de fattige samfundsgrupper i daværende Italien. De mest kendte instruktører, der i

dag forbindes med den italienske neorealisme er Roberto Rossellini, Luchino Visconti og Vittorio de Sica.

De Sicas *Umberto D.* udkom i 1952 og betragtes i dag som en af neorealismens mest fremtrædende repræsentanter, samt at det er den film, der kommer tættest på André Bazins idealer om, til tider, den begivenhedsløse og autentiske filmrealisme (Carr, 2010). De Sica, i neorealismens ånd, benyttede sig i stor stil af amatørskuespillere og af de autentiske locations, dog var *Umberto D.* den første neorealistske film, der benyttede sig af professionelle filmstudier i *Cinecittà* i Rom (Bondanella, 2001, s. 63). I *Umberto D.* spilles hovedrollen af Carlo Battisti, der aldrig før eller siden var med i en spillefilm.

*Umberto D.* var de Sicas yndlingsværk (Bondanella, 2001), hvis optagelse og produktion han betalte af egne lommer. På trods af, eufemistisk sagt, lunken modtagelse af publikum i datidens italienske og europæiske biografer, kaldte André Bazin filmen for et mesterværk. Desuden udtalte svenske filmmager Ingmar Bergman i *Cahiers du Cinéma*, at *Umberto D.* var hans yndlingsfilm (Béranger, 1958).

I de følgende afsnit vil jeg redegøre for Bazins realistiske teori og den kognitive teori, samt fokusere og belyse deres stillingtagen til filmen og 'realismen'.

## 2.2 BAZIN OG DEN REALISTISKE FILMTEORI

Den mest fremtrædende figur inden for denne teori, den franske filmteoretiker André Bazin (1918-1958), fremsatte sine synspunkter i det velansete filmtidsskrift *Cahiers du Cinéma*, hvis artikler senere blev samlet i bogen *Qu'est-ce que le cinéma*<sup>2</sup>. Bazins påstand var, at filmens hovedkarakteristik var "dens evne til en fotografisk gengivelse af virkeligheden" (Grodal, 2000, s. 57). Bazin skrev selv: "For the first time an image of the world is formed automatically, without the creative intervention of man" (1967, s. 13). Med andre ord mente Bazin, at ingen anden kunstart kunne (gen)skabe og skildre virkeligheden som den "er". Han påstod

---

<sup>2</sup> Senere oversat til bl.a. den engelske udgave: *What Is Cinema? Volume I & II* (1969).

sågar, at fotografiet endda kan overgå malerkunsten<sup>3</sup> i sin kreativitet, da maleren ikke befinder sig i den samme æstetiske verden som den omkring ham. Hvorimod fotografiet (og filmen) deler den samme verden som den virkelighed de(t) gengiver (1967, s. 15). Fotografiet skal opfattes som en tro kopi af virkelighed, ligesom et fingeraftryk gengiver troværdigt et fingers riller på en papiroverflade.

Filmteoretikeren J. Dudley Andrew påpegede i bogen *The Major Film Theories*, at Bazin udråbte ”filmens afhængighed af virkeligheden” (1976, s. 137). Med andre ord mente han, at filmen kunne opnå ’realisme’ kun i kraft af at være en del af den, og at den ikke kan være udenfor virkelighedens rammer.

Selvom både den tyske filmkritiker Siegfried Kracauer (1889-1966) og Bazin skrev ekstensivt om filmrealismen, adskiller Bazin sig fra sin kollega på en række punkter; bl.a. var det vigtigt for ham at klargøre begrebet i næsten enhver tekst han skrev, samt at han mente, at filmens virkelighedskerne var ”not, certainly, the realism of subject matter or realism of expression but that realism of space without which moving pictures do not constitute cinema” (1967, s. 112). Altså, var det ikke alene subjektets materie, som Kracauer egentlig inkorporerede i sin materieæstetik, der var afgørende for en gengivelse af virkeligheden, men, at det var den spatiale realisme, der gjorde filmen til en del af den virkelige verden. Og Bazin understreger netop via hans rumæstetik, at filmen er af den virkelige verden, fordi den er i stand til at registrere både objekternes rumlighed og den plads de udfylder (Andrew, 1976, s. 138).

Bazin forstod, at filmens form er tæt forbundet med de spatiale relationer, fx *mise-en-scène*, som han anså for at være et centralt element i (neo)realistiske film. Den amerikanske filmkritiker James Monaco peger på Bazins definition af *mise-en-scène* som: ”specifically deep focus photography and the sequence-shot [...]” (2000, s. 408). Altså, Bazin påskønnede i høj grad neorealismens brug af dybdefokus og lange indstillinger, som hjalp tilskueren med bedre at forstå sin filmoplevelse.

---

<sup>3</sup> I den engelske udgave *What Is Cinema, vol. I* bruges der ordet ”art”, og i denne kontekst menes der malerkunst.

Vittorio de Sica benyttede sig ofte af disse tekniske løsninger i *Umberto D.* Allerede i begyndelsen af filmen ser vi en etablerende indstilling i supertotal, hvor tilskueren ser en gade lidt ovenfra. Alt i billedet er optaget med dybdefokus: biler på gaden, bygninger og mennesker på fortove. I baggrunden ses en stor gående mængde af mennesker på gaden, der lidt senere viser sig at være en protestgruppe, der



Figur 1. Åbningen i *Umberto D.*

marcherer med bannere og skilte. Hele indstillingen varer ét minut og fyrrer sekunder og med den konstante dybdefokusering.

### 2.2.1 'STUEPIGEN I KØKKENET'

Men jeg vil gerne diskutere et andet eksempel på de Sicas brug af dybdefokus og lange indstillinger. Det er den berømte scene, hvor stuepigen Maria vågner op. Hele scenen varer tre minutter og 58 sekunder<sup>4</sup> og den består af i alt 13 indstillinger.

Først ser tilskueren stuepigen ligge i sin seng og vågne op. Det er interessant, hvordan kamera insisterer på at betragte Maria gennem hele hendes opvågningsproces<sup>5</sup>, uden afbrydelser eller kameraklip. Gennem hele scenen ser vi pigen lave en række daglige, mekaniske bevægelser: Gå gennem gangen til køkkenet, tænde for komfuret, gå til vinduet og betragte katten på taget, fylde kanden med vandet, drive myrer væk fra væggen, strække sit ben for at lukke køkkendøren uden at stå op af stolen...

---

<sup>4</sup> 0:32:42 – 0:36:40

<sup>5</sup> Den første indstilling varer 35 sekunder.



Figur 2. En lille portion af stuepigens dagligdag (Umberto D., 1952).

Det er som om de Sica så en kolossal betydning og vigtighed i, for mange, banale hverdagssituationer, som stuepigens Maria oplever. De Sicas forståelse af den filmiske realisme er tæt forbundet med mennesker og følelser, der selvfølgelig følger med. Selv Bazin påpegede, at de Sicas stil var orienteret mod følelser, hvorimod fx hans kollega Rossellini i højere grad var fokuseret på den visuelle stil (1971, s. 62).

Scenen med stuepigens er en forlængelse af den forrige scene, hvor Umberto ringer efter ambulancen pga. hans sygdom. Alle dele af scenen med stuepigens er meget vigtige brikker i et større billede, der skulle vise tilskueren, hvordan virkeligheden består af umiddelbart udramatiske øjeblikke, der til enhver tid kan omdannes til noget meget mere væsentligt og betydningsfuldt end blot pigens morgentriivialiteter. Fx øjeblik, når Maria kigger bekymrende på sin mave og aer den med



sin hånd. Dette øjeblik er essensen af de Sicas 'realisme', da alene denne gestus henleder til en masse andre mulige scenarier. Deleuze skrev passende i *Cinema 2. The Time-Image* om netop pigens blik på sin mave: "[...] it is as though all the misery in the world were going to be born." (1989, s. 1-2). I hendes blik genkender tilskueren stuepigens melankolske stemning og følelsen af usikkerheden om, hvad fremtiden vil bringe hendes ufødte barn. Man skulle tro, at scenen med pigens blik skulle være en slags *intermezzo* mellem to (vigtigere) scener, men i virkeligheden er den central i forhold til de Sicas fremstillingen af realismen igennem tilsyneladende ubetydelige øjeblikke. Det er netop de tilsyneladende triviale scener, at realismen spejler sig i, for virkeligheden er også ofte af den samme natur – spontan og udramatisk.

Den ovennævnte scene illustrerer på bedste vis det fænomen i neorealismen (og i særdeleshed *Umberto D.*), som Bazin karakteriserer som "cinema of duration" (1971, s. 76). De Sicas forsøg på at fange virkeligheden i hele dens længde mærkes i scenen, hvor kameraet trofast følger og registrerer pigens morgenritual. Denne 'varighedskinematografi' lod, i kraft af sin fascination af tidens gengivelse, ikke megen plads til beskrivelser:

If I try to recount the film to someone who has not seen it for example what Umberto D is doing in his room or the little servant Maria in the kitchen, what is there left for me to describe? An impalpable show of gestures without meaning, from which the person I am talking to cannot derive the slightest idea of the emotion that gripped the viewer (Bazin, 1971, s. 77).

Det er i en scene som denne med stuepigens blik i køkkenet, at man fornemmer Bazins fascination af neorealismens forsøg på at skildre realismen, for selv om den er berøvet for al dramatik, er det svært ikke at fornemme og respektere både den spatiale og temporale kontinuitet i den (Bazin, 1971, s. 13; Grimshaw & Ravetz, 2009, s. 19). Og virkelighedens hændelser, især de udramatiske og stillestående, er ofte svære at beskrive til de udenforstående, fordi de kun kan næsten 'opleves og fornemmes' i *tiden* (det temporale) og rummet (det spatiale aspekt).

Bazin dvælede ofte ved fotografiets mekanisk-ontologiske karakter og han mente, ifølge Andrew, at vi ser på film af psykologiske grunde:

We view cinema as we view reality not because of the way it looks (it may look unreal) but because it was recorded mechanically. This inhuman portrait of the world intrigues us and makes of cinema [...] not the media of man but the media of nature (1976, s. 138).

Med andre ord, handler den bazinske filmteori ikke om filmens ”pedantiske” afbildning af virkeligheden, men mere om, hvordan tilskueren opfatter kilden til reproduktionen af virkeligheden (kameraets mekanik). Bazin var godt klar over, at kameraet og dets mekanik ikke var født af naturen, men at det var menneskeskabt, og at filmskabelsen krævede komplekse fotokemiske processer. Derfor så Bazin kameraets og filmens opfindelse som en mulighed for, at naturen kunne ”[...] ooze onto the celluloid where it can be preserved and studied” (Andrew, 1976, s. 139). Ifølge Bazin er et objekt i filmen ikke nødvendigvis ’virkelig’, men dets spor eller fingeraftryk er real og virkelig: ”[...] the raw material of cinema is not reality but the tracings left by reality on celluloid” (Andrew, 1976, s. 140). Denne påstand er understøttet også af James Monaco, som mente, at realismen, ifølge Bazin, beskæftigede sig mere med det psykologiske end det æstetiske aspekt:

He does not make a simple equation between film and reality, as does Kracauer, but rather describes a more subtle relationship between the two in which film is the asymptote to reality, the imaginary line that the geometric curve approaches but never touches (2000, s. 407).

Den franske filminstruktør Érik Rohmer (1920-2010) kaldte Bazins princip om *virkelighedens asymptote* for “the objectivity axiom”, hvor aksiomer er forstået som grundantagelser eller postulater, der ikke er beviste, men antages at være sande. Rohmer, som var en ven og kollega af Bazin, anså dette for at være hjertet af Bazins filmteori (Andrew, 1976, s. 141).

## 2.3 DEN KOGNITIVE FILMTEORI

I midten af 1980'erne ankommer den kognitive filmteori<sup>6</sup> på den efterhånden ret brogede filmteoretiske scene. David Bordwells (1947-) *Narration in the Fiction Film* markerede en ny måde at studere filmens form med en langt større fokus på tilskuerens mentale aktiviteter ved hjælp af bl.a. kognitiv psykologi. Desuden hævder han, ”at filmsening er ensbetydende med tilskuerens aktive opstilling og afprøvning af hypoteser over for de *cues*, som leveres af filmen.” (Jørholt, 1995, s. 33). Med andre har tilskueren visse forventninger om, hvad han kommer til at se (*”What will happen next?”*), og tilskuerens egentlige opfattelser bliver løbende testet og evalueret mod hans forventninger.

I 1988 skrev Noël Carroll (1947-) *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory* i hvilken han radikalt kritiserer på det tidspunkt regerende paradigme indenfor filmteorien: en kombination af Lacans psykoanalyse, Althusers marxisme og Barthes tekstteori (Plantinga, 2002, s. 17). Bordwell kaldte disse tre, samt Saussures semiotik, på et lidt pejorativt og humoristisk facon, for SLAB teorier (1989a, s. 385), mens Carroll brugte betegnelsen ”psykosemiotiske marxister”, hvilket udmærket illustrerer, hvordan kognitivistene så på de ovennævnte filmtraditioner som alt for lidt empirisk belagte og for meget fortolkende, teoretiserende og til tider abstrakte teorier. Desuden mener Bordwell, at den kognitive filmteori, modsat Grand Theory<sup>7</sup>, værende empirisk ikke udelukker muligheden for også at være teoretisk (1996, s. 27). Den kognitive teori ønsker derimod at forstå: ”[...] such human mental activities as recognition, comprehension, inference-making, interpretation, judgment, memory, and imagination.” (Bordwell, 1989b, s. 13). Men ifølge Plantinga binder kognitive filmteoretikere sig ikke nødvendigvis alene til den kognitive videnskab, men benyttes sig også af moderne psykologiens metoder, analytisk filosofi og neurovidenskaben (2002, s. 21-22).

---

<sup>6</sup> Igen et begreb, hvis ’rette’ betegnelse kan diskuteres, i det det nogle steder kaldes for *cognitive film theory* eller *cognitive film studies* (Plantinga, 2002) - og på dansk: *kognitiv filmteori* eller *kognitionsteori* (Jørholt, 1995; Grodal, 2000).

<sup>7</sup> Bordwell deler amerikanske filmstudier i tre positioner: 1) Før-1970'erne, 2) Grand Theory (subjekt-positionsteori og kulturalisme - der søger at forklare filmen inden for brede sociale, historiske sproglige og psykiske egenskaber), og 3) *Middle-level research* (trend, der søger at forklare mere lokale filmbaserede problemer, uden at etablere det store teoretiske apparat). (1996, s. 3)

Bordwells kognitive position er af den konstruktivistiske karakter, hvilket udmærket ses i forhold til perceptionen, som for ham "[...] is not a passive recording of sensory stimulation; the sensory input is filtered, transformed, filled in, and compared with other inputs to build, inferentially, a consistent, stable world." (1989b, s. 18). Med andre ord kan man sige, at vores dømmekraft og perceptionen er vores mentale konstruktioner, der sker efter vores hjerne har modtaget informationer.

En anden prominent teoretiker inden for den kognitive filmteori er danske Torben Krogh Grodal (1943-), der, modsat Bordwell, beskæftiger sig i høj grad med tilskuerens emotionelle aktivitet. Grodal mener, at man ikke kan adskille kognition og emotion da "følelser kan enten være spontant kropslige og afføde efterfølgende mental bearbejdning, eller de kan være et resultat af tankeprocesser." (Jørholt, 1995, s. 35). Med hensyn til begrebet 'realisme' er det, ifølge Jørholt, Grodals pointe, at "filmoplevelsen egentlig ikke adskiller sig grundlæggende fra vores oplevelse af den virkelige verden, dvs. den måde, hvorpå vi generelt organiserer vores perception i en slags simulering af omverdenen." (1995, s. 36). Han er ikke helt enig med psykologiske forklaringer, at tilskueren nyder at se sørgelige film, fordi det får dem til at have det bedre med deres eget liv eller at det er fordi tilskueren kan relatere empatisk til andre menneskers uheldige skæbner. Han påpeger senere i *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture and Film*, at der er: "[...] good reasons to believe that viewers of sad films, just like spectators of tragedies in theaters, experience genuine sadness." (2009, s. 123). Grodal er fortaler for, at tilskueren, via sine kognitive og emotionelle processer, simulerer virkelige følelsesmæssige reaktioner ved at se og percipere filmen.

Grodals grundlæggende tanke er af en holistisk karakter: at tilskuerens filmoplevelse består af mange aktiviteter, vores sanseregistreringer, forståelsen af historien, samt at vores kropsdele bliver berørt med filmens historie og protagonisternes virke og skæbne (1997, s. 1). Med andre ord opstår *emotions*<sup>8</sup> som et resultat af tilskuerens aktiviteter på både den fysiologiske og mentale plan - i både kroppen og psyken ('*body-mind*'). Emotions er stærkere end følelser. De er ofte, ifølge Grodal, ob-

---

<sup>8</sup> Jeg undlader at bruge ordet "følelse" i denne sammenhæng, fordi for det første er ikke tilstrækkelig præcist ord for det engelske "emotion", og for det andet adskiller Grodal "emotion" fra "feeling" i sit værk *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition* (1997).

jekt-centrerede (*object-directed*), altså stærke kvaliteter som kærlighed, had og jalousi, mens følelser har et ikke-objektcentreret karakter (*non-object-directed*): fx sur, glad osv. (1997, s. 4).

Mens realisterne som fx Kracauer ser filmens karakter som en slags dokumentation af den fysiske virkelighed, altså at virkeligheden er 'derude' som bare skal opfattes og dokumenteres, ser Grodal følgende elementer som lige vigtige aspekter af tilskuerens audiovisuelle oplevelse: det perceptuelle, kognitive, emotionelle, samt temporale og spatiale aspekt (1997, s. 8-9). Altså, mens andre filmteoretiske områder laver mentale hierarkier (hvilke processer er vigtigere, fx 'perceptuelle' film over 'problemløsningsfilm'), ser Grodal alle disse aspekter som meget vigtige brikker, der sammen med andre erfaringsprocesser danner tilskuerens oplevelse.

Så hvordan opfatter tilskueren det han ser på filmværket? Grodal er enig med Bordwell, at en stor del af vores forståelser er baseret på dagligdagsheuristikken (1997, s. 10), altså vores akkumulative erfaringer, som vi oplever (og husker) igennem vores liv. Filmbilleder giver tilskueren konstant såkaldte *cues* (vink eller signaler) til hans mentale processer, hvor hans perception, erindringer og emotions interagerer og påvirker hinanden (Grodal, 1997, s. 10). Deres interaktion sker inden for filmens narrative struktur. Denne narrative struktur behøver ikke nødvendigvis at være verbaliseret, det kan fx være drømme visualiseret i en film eller som i én af scener i *Umberto D.* I den nedennævnte scene<sup>9</sup> har Umberto lige fundet ud af, at der foregår rufferi i hans lejlighed, dvs. at værtinden udlejer hans værelse til Roms elskende par, mens han er ude. Der går en hel sekvens, med et par minutters varighed, hvor protagonisten eller de andre skuespillere overhovedet ikke deltager i en dialog. Det eneste man ser, er den utilfredse Umberto, der, efter at han indså hvordan værtinden udlejer hans værelse til fremmede, går ind i sin lejlighed og periodevis laver ansigtsgrimasser eller løfter armene i vrede som tegn på hans utilfredshed og en klar misbilligelse af hans værtindes immoralske foretagende. Disse *cues* kendes af stort set alle mennesker, da vreden og sure minder, samt dertil følgende gestikulation er noget alle har oplevet i løbet af deres liv, og derfor er scenens visuelle stimuli automatisk genkendelige af de fleste tilskuere.

---

<sup>9</sup> 0:15:00–0:16:53



Figur 3. En vred Umberto inspicerer sit værelse. (*Umberto D.*, 1952).

Ligesom hans kampfæller kritiserer Grodal den psykoanalytiske teori for at søge 'sandheden' i tilskuerens ubevidste områder og, at fornuften er forbundet med virkeligheden, mens følelser modsiger virkeligheden (1998, s. 6). Derimod mener Grodal og andre kognitivist, at følelsers rolle, efter at vores krop og sind har udviklet sig, fungerer som en kraftig og motiverende faktor, der er med til at kontrollere vores opmærksomhed og handlinger.

Tilskuerens filmoplevelser beskrives af Grodal som et mentalt flow, der udtrykkes i kroppens reaktioner:

Dette flow er dobbeltbundet: der er dels tale om de audiovisuelle data, der strømmer fra øjne og ører til hjernen, dels om fortællingens begivenheder, der skrider fremad i det diegetiske univers fra filmens start til dens slut (1998, s. 7).

Altså, når vi ser en film, starter der et mentalt flow: først stimuleres der øjne og ører. Disse signaler gennemgår "en række filtreringer og syntetiseringer i hjernens bageste del [...], således at der skabes tredimensionale genstande." (Grodal, 1998,

s. 10). Denne proces vil, via bl.a. erindrings- og sammenligningsprocesser, føre til en slags kortlægning af sanseindtrykkene. Dette flow kan gå 'med' og 'imod strømmen'. Flowet 'med strømmen' går fra perception via kognitiv og emotionel behandling til en simuleret handling, dvs. vores medfødte mentale proces (1998, s. 11), hvor der understøttes de såkaldte 'bottom up' processer, dvs. processer med udgangspunkt i vores sanseindtryk.

Andre gange, mens vi ser en film, har vi forventninger at noget i en given scene ville ske. Vi er bevidste om mulig udfald i de kommende scener og dermed har vi en vis forventning, hvad der vil ske (Grodal, 1998, s. 11). Med andre ord er det vores bevidsthed via vores kognitive processer, der styrer kroppens motorik og sanserorganer. Den proces kaldes for 'top down' proces.

### 2.3.1 'JERNBANESPORSCENEN'

I en af de mest kendte scener i *Umberto D.* – den dramatiske *Jernbanesporscene*<sup>10</sup> – ser vi Umberto gå fortvivlet med hunden Flike i sine arme. De ankommer til jernbaneovergangen, hvor der også er andre ventende mennesker og køretøjer på vejen.

Rampen går ned, da et tog øjensynligt skal komme forbi om et øjeblik. Umberto går under rampen og står på togskinneerne og kigger intenst i retningen, hvor toget snart skulle komme fra. En kameraindstilling af banens svajende elektriske kabler og en kort efterfølgende indstilling af selve sporet indikerer, at toget er i nærheden.

Kameraet zoomer langsomt men intenst ind på Umbertos nervøse ansigt, der kigger i togets retning. Toget kan nu ses og Umberto holder hunden med endnu fastere greb. Hunden gør og er rædselsslagen, men Umberto står stille og det ser ud til at han er fast besluttet at gå sammen med hunden i døden. Men hunden gør og prøver febrilsk at gøre sig fri af Umbertos faste greb, hvilket også i sidste øjeblik lykkes. Toget kører (meget tæt) forbi Umberto, der skrækslagen står stille, mens han er indfattet i togets røg og uudholdelig maskinlarm. Lidt senere kalder han desperat på Flike, som kigger tilbage fra afstanden. Toget er endelig kørt forbi, og Flike løber væk fra Umberto.

---

<sup>10</sup> 01:24:43–01:26:09



Figur 4. *Bedste venner ser døden i øjne* (Umberto D., 1952).

De rammer som opstilles af filmens fortælling, kontrollerer vores forventninger ”i forhold til fremtidige begivenheder” (Grodal, 1998, s. 11). I dette tilfælde er ’top down’ processen synlig i den måde filmen præsenterer os for det narrative forløb, hvor vi ser den fortvivlede Umberto gå med den elskede hund i sine arme. Tilskuerens forventninger glider ellers normalt ”med strømmen” (især når det drejer sig om den virkelige verden), der får ham til at tænke på, at Umberto har besluttet at gøre en ende på sin desperate tilværelse ved at kaste sig foran toget. Filmens perceptuelle input leder tilskuerens opmærksomhed i ”med strømmen”-retningen, men han bliver overrasket, når hunden formår at vriste sig ud af Umbertos arme og de begge undgår den sikre død. Tilskuerens (perceptions)forventninger bliver ikke opfyldt, da hans mentale flow bliver så at sige afbrudt af filmens narrative input. Det lyk-



des alligevel ikke Umberto at kaste sig ud foran toget. Hvad filmen ved hjælp af audiovisuelle effekter prøver at vise os, i kraft af dramatiske nondiegetiske musik og diegetiske lyde, samt kameraets zoom ind på Umberto og virkningsfulde indstillinger af scener, er varsling af en dramatisk handling (og evt. klimaks). På den anden side kan man sige, at filmens videre forløb (Umbertos genforening med sin ven, samt at deres liv sammen går videre) følger og 'fodrer' tilskuerens mentale flow, der sammen med dennes forventninger og opfattelse af filmens genrekonventioner danner respons til filmens narrative forhold. Den ovennævnte scene og dens kognitive analyse er et godt eksempel på, hvordan perceptuelle og kognitive processer er tæt forbundne med emotionelle processer (Grodal, 1997, s. 1), og den understøtter Grodals tidligere omtalte 'body/mind'-aspektet, altså, at tilskuerens filmoplevelse består af sammenspillet af mange aktiviteter på både den fysiologiske og mentale plan.

### 2.3.2 TELISK OG PARATELISK HANDLING

Ifølge Grodal kan en films fortælling (handling) være telisk eller paratelisk (1998, s. 12f). Han ser de to narrative processer som et alternativ til den psykoanalytiske beskrivelse af en films handling som "narrative desire" (1997, s. 81).

En film, der indeholder en målorienteret handling - altså hvor fx protagonisten skal befri sin kæreste fra nogle skurke - kaldes for en film med en telisk fortællestruktur. Under denne kategori falder normalt actionfilm og fx film med den narrative form som Bordwell & Thompson definerer som "Classical Hollywood Cinema" (2008, s. 94-96). I film med paratelisk struktur er det derimod processen, der er den vigtigste parameter og ikke målet. Grodal hævder, at de teliske films formål er at eliminere tilskueres spænding (arousal) ved at slappe af, når protagonisten endelig har befriet sin kæreste til sidst. Hvorimod film med en paratelisk fortællestruktur holder tilskuerens spænding ved lige igennem hele filmen, da denne ikke helt ved, hvilken skæbne protagonisten (som passiv person) vil få til sidst (Jørholt, 1995, s. 36f).

I *Umberto D.* ved tilskueren igennem hele filmen ikke, hvad der vil ske med protagonisten Umberto. Han er en fattig pensionist, der udover, at han slås med sin værtinde, også har et skrantende helbred. Umberto er, jf. Grodal, en såkaldt passiv person, der ikke har et klart mål: han mangler penge til at betale huslejen, han er syg, og det eneste han har, er hans hund Flike, hvis skæbne også giver ham kvæler.

Det er klart for tilskueren, at Umbertos skæbne ligger udenfor hans egne hænder. Umbertos 'passivitet' skal selvfølgelig ikke forstås som manglende handling (for han rent faktisk forsøger flere gange at komme ud af sin ugunstige situation), men nærmere, at han ikke har 'kontrol' og indflydelse over for filmens fortælling. Med andre ord er det processen i *Umberto D.*, der er i fokus, altså forløbet fra tilskueren lærer Umberto at kende, over hans eksistentielle kamp til 'forløsningen' til sidst i filmen, hvor tilskueren er vidne til, at Umbertos og Flikes skæbne blot fortsætter videre og ikke ender tragisk (i modsætning til de varslende *cues* i løbet af filmen). I hvert fald ikke endnu.

### 3. PERSPEKTIVERING

Den bazinske (realistiske) filmteoris filmposition var, som nævnt før, at filmens centrale karakteristik var dens evne til at gengive virkelighed på autentisk vis. Han skelnede mellem ægte og pseudorealisme, hvor Welles og de italienske neorealister hørte i den første gruppe, mens Bazin placerede de tyske ekspressionister og sovjetiske montage-instruktører i den anden gruppe, der ifølge Bazin ikke kunne betegnes som ægte realister, da deres værker var præget af ideologi og montage, og som sådan havde til formål at narre tilskuerens øjne og sind (Bazin, 1967, s. 12).

Bazin mente, at filmens primære funktion er, at vise tilskueren den virkelige verden (Williams, 1980, s. 35), især ved hjælp af filmiske egenskaber som dybdefokus og lange indstillinger, som Vittorio de Sica gjorde en ekstensiv brug af i bl.a. *Umberto D.* Denne fascination af at lade indstillinger køre i lang tid korresponderer fint med Bazins overbevisning, at "pictorial art springs from a 'mummy complex', an ancient, transcultural urge to freeze time" (Bordwell, 1997, s. 71). Med andre ord mente han, at bl.a. male- og skulpturkunsten opstod som menneskets trang til at udødeliggøre menneskets dødelighed. Mens det er lykkedes fx et billede eller en skulptur at fange et øjeblik 'realitet', er Bazin fascineret af filmens evne, at både at fange et øjeblik og lade den vare (jf. Bazins begreb "duration of cinema"), der især var en af de italienske neorealisters centrale mål. Netop denne detaljerede dissekering af realismen betegnede Bazin som "complete replica of life" (1971, s. 77). Bazin mente, at fotografiet befriede malekunsten fra dens besættelse med virkelighedsgengivelse (Bazin, 1967, s. 12), for endelig kunne virkeligheden gengives ob-

jektivt i kraft af, at der ikke var menneskets hånd blandet ind i processen: "For the first time an image of the world is formed automatically, without the creative intervention of man." (Bazin, 1967, s. 13). Fokus på fotografiets ontologi og dets mekanik (og dermed manglen på menneskets direkte indblanding) synes at være afgørende for, hvordan filmen, ifølge Bazin, skildrer virkeligheden. Med andre ord er der virkelighed derude, som film næsten formår at gengive fuldt ud, men det er alligevel ikke helt muligt, da film i Bazins perspektiv ikke er i stand til at være uafhængig af virkeligheden. Dette må betyde, at Bazins ontologisk baseret position angående filmen og dens gengivelse af virkeligheden må være, at filmen skam er 'af den virkelige stof', da alt der er vist i fx *Umberto D.* er sket i den virkelige verden, men også kun en slags ekko eller indeksikalsk spor af virkeligheden.

På den anden side har den kognitive filmteori en anderledes tilgang til måden vi ser og opfatter 'realismen' på filmen. David Bordwells kognitive position er af den konstruktivistiske karakter, der tydeligt ses især i forhold til tilskuers perception, som ikke er et passiv foretagende, men en aktiv kognitiv proces, hvor alle sensoriske indtryk bearbejdes, filtreres og sammenlignes med andre input. Bordwell påpeger, at en stor del af tilskueres opfattelse er baseret på deres samlede livserfaringer, og at filmen konstant føder tilskuerens mentale processer med de såkaldte *cues*, der bliver behandlet gennem deres perception og sammenlignet med erfaringer, erindringer og følelser.

Grodal går endnu længere og beskæftiger sig med tilskuers emotionelle aktiviteter. Han har en holistisk tilgang, dvs. en tilskuers oplevelse består af både mentale og fysiske aktiviteter, hvor både sanser og kropsdele deltager og bliver berørt med fx en films forløb og dens karakterers skæbne. Med andre ord mener Grodal ikke, at man kan adskille emotion og kognition. Med hensyn til opfattelsen af virkeligheden på film, er Grodal ikke overbevidst om, at man ser film af fx egocentriske grunde: Vi ser ikke en sørgelig film for at føle os mere heldige eller lykkelige, men at vi som tilskuere har en evne til at leve os ind i karakterernes oplevelser via vores perception og kognitiv bearbejdning (Grodal, 2009, s. 123). Grodals og den kognitive filmteoris position er, at tilskuere via deres sanseindtryk simulerer følelsesmæssige reaktioner og dermed virkeligheden 'derude'.

Mens Bazin taler om ”en objektiv virkelighedsgengivelse”, erkender kognitivist i kraft af deres konstruktivistiske standpunkt, at virkelighed altid vil blive subjektivt processeret, da deres udgangspunkt altid er de kognitive aspekter hos tilskueren. Altså mens realister som Kracauer ser filmens karakter som en mulig dokumentation af den fysiske virkelighed, er filmsening for kognitivist mere en (kognitiv og følelsesmæssig) simulation af virkelighed. Bazin så ægte realisme i film, der accentuerer og foretrækker scener med lange indstillinger og dybdefokus, mens Grodal og andre ikke laver den slags filmtekniske distinktioner, og dermed betragter generelt filmsening som en sensorisk og følelsesmæssig simulation, og altså en slags rekonstruktion af virkelighed, der sker hos tilskueren via hans perceptions- og kognitionsapparat.

### 3.1 BEGRÆNSNINGER

Bazins filmrealismes begrænsning kan netop findes i hans forsimplet, nogle vil sige en naiv anskuelse af fotografiets og filmens ontologi, altså, at et kamera har en evne til at fange objektivt virkeligheden alene fordi mennesket ikke er blandet ind i skabelsesproces. Man kan i det mindste stille et retorisk spørgsmål, om kameraet ikke altid vil optage virkeligheden subjektivt i kraft af menneskets skabelse af kameraets mekanik.

Kritik af den kognitive filmteoris position ift. realisme kan findes i dens konstruktivistiske karakter, altså, at teorien altid tager ukritisk udgangspunkt i tilskuerens/modtagerens synsvinkel og danner et grundlag for præmissen, at tilskueren altid vil forsøge at simulere filmens ”virkelighed” gennem sine følelser, erfaringer og kognitive processer. Med Lennard Højbjergs ord ”reducere[s kognitivismen] til at være et spørgsmål om modtagerens forståelse af fortællingen” (1998, s. 54).

## 4. KONKLUSION

Denne opgave startede med en teoretisk og begrebsredegørelse af den bazinske (realistiske) filmteoretiske position, den kognitive filmteori med særlig fokus på Torben Grodals og David Bordwells standpunkter, samt en kort introduktion til den italienske neorealisme og Vittorio de Sicas film *Umberto D.*, hvorfra et par vigtige scener blev udvalgt for at redegøre og eksemplificere for ovennævnte filmteoriens positioner.

Scenen med stuepigens morgenritual i køkkenet blev brugt til at forklare André Bazins begreb ”cinema of duration” og hans fascination af lange indstillinger og brugen af dybdefokus som elementer, der repræsenterer ”ægte realisme”, modsat filmmontagens ”pseudorealisme”.

For at eksemplificere den kognitive filmteoris position har jeg benyttet mig af den afsluttende scene i filmen – en scene, som jeg navngav *Jernbanesporscene*. Via filmens narrative rammer gjorde jeg rede for bl.a. Grodals begreber ’top-down’ og ’bottom-up’ processer, hhv. processer, der styrer kroppens motorik og sanser på baggrund af tilskuerens forventninger og processer med udgangspunkt i vores sansindtryk.

Til sidst har jeg perspektiveret over den bazinske og den kognitive filmteoris position i forhold til begrebet realismen og konkluderet, at der er visse ligheder i måden de inddrager filmtekniske temporale og spatiale aspekter, men der er også radikale forskelle, især i betragtningsvinklen og opfattelsen af virkeligheden. For Bazin er filmkamera i stand til at gengive realismen, mens for kognitivist simuleres (og rekonstrueres) virkeligheden hos tilskueren via perceptions- og kognitive processer.

## LITTERATURLISTE

- Andrew, J. D. (1976). *The Major Film Theories: An Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Bazin, A. (1967). *What Is Cinema? Volume I*. Los Angeles: University of California Press.
- Bazin, A. (1971). *What Is Cinema? Volume II*. Los Angeles: University of California Press.
- Béranger, J. (1958). Rencontre avec Ingmar Bergman. *Cahiers du Cinéma*, XV(88), s. 12-20.
- Bondanella, P. (2001). *Italian Cinema: From neorealism to the present*. New York: The Continuum International Publishing Group.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. (1989a). Historical Poetics of Cinema. I R. B. Palmer (Red.), *The Cinematic text: methods and approaches* (s. 369-398). New York: AMS Press.
- Bordwell, D. (1989b). A Case for Cognitivism. *Iris*, s. 11-40.
- Bordwell, D. (1996). Contemporary Film Studies and the Vicissitudes of Grand Theory. I D. Bordwell, & N. Carroll (Red.), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* (s. 3-36). Madison: The University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. (1997). *On the History of Film Style*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Carr, J. (21. februar 2010). *Thoughts on Italian Neorealism*. Lokaliseret d. 6. maj 2013 på: <http://studiesincinema.blogspot.dk/2010/02/thoughts-on-italian-neorealism.html>
- Carroll, N. (1988). *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York: Columbia University Press.
- Deleuze, G. (1989). *Cinema 2. The Time-Image*. London: The Athlone Press.
- Grimshaw, A., & Ravetz, A. (2009). *Observational cinema: anthropology, film, and the exploration of social life*. Bloomington: Indiana University Press.
- Grodal, T. (1997). *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. New York: Oxford University Press.
- Grodal, T. (1998). Følelser, tanker og narrative mønstre i film. *Kosmorama*(221), s. 6-22.
- Grodal, T. (2000). *Filmoplevelse - en indføring i filmteori*. København: Insitut for film- og medievidenskab.
- Grodal, T. (2009). *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*. New York: Oxford University Press.
- Højbjerg, L. (1998). Stilens betydning: Den nyere filmteoris behandling af audiovisuel stil. *Kosmorama*(221), s. 42-61.

Højbjerg, L. (2011). *Filmstil - teori og analyse*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.

Iannone, P. (2013). The roots of Neorealism. *Sight & Sound*, 23(5). Lokaliseret d. 5. maj 2013 på:  
<http://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/features/deep-focus/roots-neorealism>

Jørholt, E. (1995). Indledning. Hovedlinjer i de sidste 25 års filmteori og -analysepraksis. I E. Jørholt (Red.), *Ind i filmen* (s. 7-42). København: Medusa.

Monaco, J. (2000). *How To Read a Film: Movies, Media, Multimedia*. New York: Oxford University Press.

Plantinga, C. (2002). Cognitive Film Theory: An Insider's Appraisal. *Cinémas: Journal of Film Studies*, vol. 12(2), s. 15-37. Lokaliseret d. 2. maj 2013 på:  
<http://www.erudit.org/revue/cine/2002/v12/n2/024878ar.pdf>

Rocchio, V. F. (1999). *Cinema of Anxiety*. Austin: University of Texas Press.

Williams, C. (1980). *Realism and the Cinema: A Reader*. London: Routledge Kegan & Paul.