

RESUME 3

FORORD 4

EN INDFØRING I PROJEKTETS
TANKEGANG OG MÅLSÆTNING 5

FORMÅLSBESKRIVELSE 7

FORMEL OVERSIGT OVER PROJEKTETS
STRUKTUR OG METODE 8

ANIMATIONS- OG TEGNEFILMEN I ET
HISTORISK PERSPEKTIV 10

DE TIDLIGE PIONERSTREGER 10

DISNEY: MED LYD OG FARVER 11

TV REVOLUTIONEN 12

COMPUTERTEKNOLOGIENS INDTOG 13

KORT INTRODUKTION TIL FLASH 14

METODISK DISKUSSION OG
PRÆSENTATION AF TEORIFELTET 16

SEMIOTIK OG FORSKNINGSTRADITIONER 16

TRANSFORMATIONSBEGREBET 17

FORESTILLINGSEVNE OG DØMMEKRAFT 19

NATURALISERING OG NARRATIVISERING 20

PROPPS MORFOLOGI SOM UDGANGSPUNKT 21

KRITIK AF DE PROPP'SKE FUNKTIONER 22

TEORI 1 - MED UDGANGSPUNKT I
KOGNITIV SEMIOTIK 25

STJERNFELT - BETYDNING OG TRANSFORMATION 25
ECO - VÆREN SOM FORUDSÆTNING FOR TOLKNING

28

OPSAMLING 32

TEORI 2 - TANKER OM ÆSTETIK OG MUSIK
I BILLEDFLADEN 33

BARTHES - OM STUDIUM OG PUNCTUM 33

KANDINSKY OG KLEE - MALERI OG MUSIK 34

TEORI 3 - PÅ VEJ MOD EN NATURLIG
NARRATOLOGI 37

FLUDERNIK - MOD EN 'NATURLIG' NARRATOLOGI 37

ANALYSE - OVERVEJELSER OM
UDVÆLGELSE OG OPDELING 43

DE KUNSTNERISKE VÆRKER 45

HAN HOOGERBRUGGE - FLOW 45

THEODORE USHEV - WALKING ON BY 49

INNA VOLOSOV - LULLABY 52

STEVE WHITEHOUSE - KUNSTBAR 54

EDGAR BEALS - PLICKEY+MUTO: LOST 56

OPSAMLING 59

DE MUSIKALSKE VÆRKER 61

| | |
|----------------------------------|----|
| MIREK NIESENBAUM - PIAZZOLLA | 61 |
| HARRY FLOSSER - I DON'T LIKE | 64 |
| HAIK HOISINGTON - RIDE THE FENCE | 66 |
| LODGER - I LOVE DEATH | 68 |
| OPSAMLING | 73 |

DE HUMORISTISKE VÆRKER 75

| | |
|------------------------------------|----|
| TODD ROSENBERG - LAID OFF | 75 |
| JOE SHIELDS - SUPERFLY | 77 |
| MIKE STOREY - THE AUDITION | 81 |
| JAY DONALDSON - CLOWN TECH SUPPORT | 82 |
| OPSAMLING | 84 |

GENERELLE BETRAGTNINGER OM
FLASHANIMEREDE VÆRKER 86

KONKLUSION OG VURDERING AF
PROJEKTETS RESULTATER 89

ORDBOG 91

NAVNE 93

GODE LINKS 95

NOTER 96

Resume

Subject: Narrativization of flash animations

Keywords: cognitive semiotics, aesthetics, narratology, flash animations.

On the Internet no one is to decide whether an animation is good entertainment or a redundant waste of time. Everyone who's got a computer and basic animation skills can supply the global network with their own creations. That's why today we've got a great diversity of storytelling on the Internet. But how does the non-editorial line of distribution influence this digital art of storytelling?

The initial focus of this paper is to make a theoretical foundation for classifying studies of the animated area; a guide line developed under the influence of Frederik Stjernfelt and Umberto Eco's cognitive semiotics in addition to Monika Fludernik's aspects of a natural narratology. The theoretical work includes a modification of the conventional semiotic paradigms and leads towards an improved model based on the combined works of Saussure and Peirce.

The analysis is based on a widely ranged empiric material collected from miscellaneous flash

sites, portals and animation prize events. The specific study of animations is divided into three main categories; aesthetics, musical and humorous. The three parts leads to a combined analysis at the end of the paper - defining the unique characteristics of flash animations.

Forord

Dette projekt handler om flashanimationer. De små, skæve værker der efterhånden er blevet en væsentlig bestanddel af tidens Internetkultur. Jeg har arbejdet med netop denne udtryksform i flere af mine universitetsopgaver, og siden 2001 har jeg således belyst flashbaserede værker med musikalske, humoristiske og æstetiske kvaliteter. Hver gang har min tilgang været begrænset til et enkelt område og en enkel beskrivelsesproces, men i dette projekt vil jeg forsøge at kaste et bredere og mere generaliserende lys over genstandsfeltet.

I forbindelse med mine tidligere opgaveforløb har interessen været ret entydig fra både censorer og vejledere for at jeg skulle fortsætte mit arbejde med animationerne, og jeg er derfor løbende blevet opfordret til at øge min viden om dette genstandsfelt. Jeg håber naturligvis at dette speciale kan afspejle mit kendskab til området nu, og at det således kan være med til at kaste lys over mediets muligheder som udtryksform.

Men inden jeg går i gang med selve projektet, vil jeg takke de personer der igennem de seneste år har hjulpet mig frem til nu:

Mine gruppemedlemmer fra Humanistisk Informatik: Peter Gaardsøe, Dennis Seide, Dagur Wuk Dagsson, Mads Weitling og Julie Gade for inspirerende timer i fagligt såvel som socialt regi, for kreative inputs samt for godt og vellykket samarbejde. Der skal også lyde tak til de tidligere vejledere, Torben Poulsen og Bodil Kirstine Jensen, der har hjulpet og opmuntret med god og konstruktiv kritik, samt til nuværende vejleder, Ole Ertløv Hansen, der med gode kommentarer og faglig præcision har været med til at give dette projekt et relevant løft.

En indføring i projektets tankegang og målsætning

En af mine gode veninder kommer fra Kina. Hun er knap 30 år, udvekslingsstuderende og en stor beundrer af det dansk-vestlige samfund. Noget af det hun er mest imponeret over, er den frihed vi har til at realisere os selv her i landet. Hvis du har lyst til at lære at spille klaver, er det bare med at ringe til musikskolen og komme i gang, har du lyst til at spille golf, kan du også få starthjælp til karrieren, eller vil du hellere lære at male, ja så er forhindringerne ikke længere væk end et simpelt penselstrøg. "Sådan er det ikke hjemme hos os", siger hun og kigger alvorligt på mig, "vi må i højere grad koncentrere os om det vi er gode til, dygtiggøre os inden for ét specifikt felt og så ikke spille tiden på så meget andet." Ja faktisk er det således at man allerede i en tidlig alder bliver opdelt i afgrænsede faggrupper, og springet fra atomfysiker til fritidsviolinist er ikke blot stort, det er ganske enkelt urealistisk.

Sådan er det ikke i Danmark, og sådan er det slet ikke i multimediernes nye tidsalder. Her er vi frie til at udfolde os selv som vi lyster, frie til at dyrke vores *egen* identitet. Vi har mulighe-

derne åbne og vælger selv vores interesser. Specielt på Internettet er valgfriheden åbenbar. Chatrooms var et af de første eksempler på dette. Her kunne vi selv vælge hvem vi ville være, og de fleste med efternavnet Jensen blev fluks forvandlet til 'Flame Boys' og 'Hot Chicks' i kraft af deres nyopfundne digitale signaturer. Senest er også diverse Blogs (weblogs) slået igennem som et individuelt udtryksfænomen. Overalt i cyberspace blomstrer det med digitale dagbøger hvor almindelige mennesker har mulighed for at give deres besyv med til verdens udvikling... og/eller indvikling.

Men det er ikke kun på dagbogsplan at de personlige udtryk visualiseres. Specielt i fortællingens univers er der mange 'almindelige' mennesker der er gået udenom de normale distributionskanaler og har lanceret egenhændige forsøg på den gode historie - primært med flashgrafikken som værktøj. I 1999 fik Joecartoon som den første et markant gennembrud med animationerne. Hans *Frogbender* kom i løbet af få måneder rundt over hele verden med e-mails, ikke som spam, men som brugerdistribuerede anbefalinger mellem venner, familie og kollegaer. Dette startede en ren kædereaktion hvor siden i løbet af få måneder skød sig op blandt de

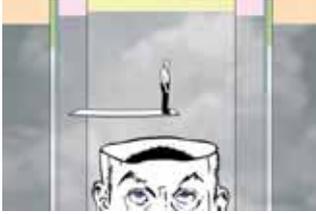
200 bedst besøgte sider i verden.¹ Dermed har det ingenlunde været en begrænsning for Joe-cartoon i denne henseende at han ikke har været i kontakt med de traditionelle distributionskanaler som fx tv eller avisstriber. Faktisk kan det måske ligefrem have været en fordel for ham at han ikke har været begrænset af de redaktionelle kriterier eller profitmæssige hensyn der også hører med til sådan et system. Animationerne har således ikke taget hensyn til nogen eller noget - de er eksplicite, voldelige og underlødige - men de er også meget individuelt udformede og fremstår således som et uafhængigt udtryk, et udtryk der primært udspringer af én mands fantasi og storytelling.

Men hvad betyder sådan et fundament egentligt for det narrative miljø? Når fortællingerne på denne måde kommer i folkehænder, og alle i princippet kan udgive deres egne værker?

Først og fremmest betyder det at vi får en stor mængde af fortællinger hvor det umiddelbart er meget svært at skelne skidt fra kanel. Der er nemlig hverken dogmer eller dommere til at opsætte rammerne for os i dette miljø, og det betyder faktisk at vi i princippet bliver præsenteret for kunst og drengestreger på ét og samme niveau. Forestil dig en cd-butik hvor alle der har

lyst, selv kan stille deres stykker ind på hylderne; der vil komme et væld af sange, og i princippet vil der ikke være nogen forskel i distributionsmønsteret af et U2 nummer eller en sang med et simpelt gymnasieband. Sådan er udbudet af flashanimationer faktisk pt.

Derfor mener jeg også at det er vigtigt at opstille nogle teoretiske værktøjer hvormed vi kan sondere dette felt, og altså på sigt udvikle en tilgang til en kvalitativ udskillelse af det interessante fra det redundante. Umiddelbart er det mest oplagte her at ty til den narratologiske forskningsdisciplin. Men når man ser flere af værkerne, må man også erfare at dette ikke i sig selv kan være en fyldestgørende indgang. Virkemidlerne er meget individuelle og minder ofte ikke om noget vi kan beskrive med den forhåndenværende narratologiske ramme. Man kan i flere tilfælde stille spørgsmålstegn ved om der overhovedet er tale om rigtige fortællinger? Men omvendt skal man heller ikke være blind for at det nye mediesprog (flash-teknologien) også kan være med til at udvikle den del vi kender som fortællingens substans - og på denne måde flytte den forståelsesramme vi normalt refererer til i narratologiens verden.



Screenshot fra *Flow* - har de digitale animationer opløst de klassiske fortællerum?

Jeg vil på baggrund af denne tankegang undgå en fastlåst tilgang til analysen, og derfor bliver mit primære fokus lagt på hvordan animationerne *virker* og *kommunikerer* frem for iagttagelsen af en narrativ genkendelighed. Det er med dette udgangspunkt in mente at jeg finder det relevant at inddrage et semiotisk princip som grundlag for mine tolkninger. Først og fremmest fordi vi ser på tegn - altså tegnede elementer - men også fordi semiotikkens målsætning jo ikke kun er at beskrive hvad et tegn står for, men også *hvorfor* det gør det.

Dette princip har jeg valgt fordi jeg mener at værkerne også sætter andre relevante kvaliteter i spil end blot fortælleteknik; herunder specielt æstetiske, musikalske og kunstneriske virkemidler. Dette fordrer i mine øjne en bredere tilgang til feltet, og jeg har således valgt at tage udgangspunkt i en erkendelsesteoretisk optik (den kognitiv semiotik) der kan hjælpe mig med

at definere og begribe de visuelle fladers betydningslag. Dette vil jeg sammenkoble med en narratologisk vinkel funderet i Monika Fluderniks tankegang, en vinkel der ikke lader sig fastlåse af strukturbestemte parametre, men som i stedet er fokuseret på en kognitivt bestemt brugeroplevelse.

Mit analysegrundlag er et repræsentativt udvalg af nettets flashværker. Jeg har inkluderet alle anvendte flashfilm i bilaget, opdelt i tre hovedkategorier - kunstneriske, musikalske og humoristiske værker. Min analyse vil ligeledes tage udgangspunkt i denne opdeling, men mod slutningen af projektet er det også min forhåbning at jeg kan sige noget beskrivende om hele udtryksfeltet, altså om den generelle typologi der opstår når flashteknologien anvendes som det fortællelemæssigt værktøj.

Formålsbeskrivelse

Mit mål er således at undersøge og sammenligne en række flashanimerede værker. I første omgang for at skitsere et konkret overblik over fortællerypens karaktertræk i et kategorisk regi. I anden omgang for - på dette grundlag - at give en samlet vurdering af flashteknologiens generelle kvaliteter som udtryksform.

Formel oversigt over projektets struktur og metode

I dette afsnit vil jeg ganske kort opridse hvordan jeg har valgt at sammensætte mit projekt. Dette skal således ikke betragtes som et metodisk afsnit, men mere som en slags informativ indledning der skal føre læseren ind i projektet og dermed sikre et overblik over de kommende siders indhold. Samtidigt har jeg indført informationsrubrikker som denne i begyndelsen af hvert kapitel; de fortæller kort hvad afsnittet handler om, samt hvor det skal føre os hen i sammenhængen.

Metode

Mit projekt er opbygget efter en traditionel trætrinsmodel med metoden først, efterfulgt af teori og analyse. Jeg tager primært udgangspunkt i fire værker af henholdsvis Frederik Stjernfelt, Umberto Eco, Monika Fludernik og Vladimir Propp. Den teoretiske indsats er koncentreret omkring semiotik og narratologi da jeg mener at disse discipliner besidder åbenlyse kompetencer i forhold til flashanimationerne. Her prioriterer jeg semiotikken først da dette er forståelsesfundamentet for 'det vi ser', altså for værkernes visuelle udtryk. Der skal således være en vis begrebsafklaring af dette felt inden fokus for al-

vor kan rettes mod fortællestrukturerne. I den metodiske gennemgang vægter jeg primært at præsentere teorierne samt forklare hvorledes de indbyrdes korresponderer og korrelerer med hinanden.

Teori

Der findes to forskelle opfattelser af tegnbegrebet inden for semiotikken, funderet i henholdsvis en statisk og en dynamisk optik.² De taler i udgangspunktet hver sit sprog, men jeg håber dog i min teorigennemgang at kunne opløde denne afgrænsning og skabe en mere integreret forståelse af betydningsdannelsen; en proces der primært skal realiseres i kraft af den kognitive semiotik. Dette vil jeg sammenkoble med en narratologisk vinkel funderet i Monika Fluderniks beskrivelse af en 'naturlig' oplevelsessituation. Fludernik fokuserer her ligeledes på det kognitive aspekt ved perceptionen uden at være fastbundet af klassiske dramaturgi-elementer, og hendes teori skal således gerne åbne op for en relevant optik til sondering af fortælleterminologien i flashværkerne.

Analyse

I min analysedel vil jeg konkret arbejde med de værker jeg har udvalgt til projektet. Jeg har i

denne forbindelse lavet en opdeling af flash-animationerne i tre hovedkategorier, henholdsvis som kunstneriske, musikalske og humoristiske. Argumentationen for denne opdeling kommer i indledningen til analysen, men rent praktisk betyder formen at min analyse vil komme til at bestå af to faser. Et konkret niveau hvor jeg vil beskæftige mig med at kaste lys over de enkelte animationer i henhold til deres grupperinger, samt et opsamlende og generaliserende niveau hvor jeg i bredere termer vil forsøge at formulere hvilke karaktertræk der kan siges at gå på tværs af hele genstandsfeltet. Projektet afsluttes med en vurdering af den anvendte metode samt en perspektivering af hvilke muligheder der kan ligge i resultaterne.

Bilag m.v.

Bagerst i denne tryksag ligger en projektspecifik ordbog der dækker over de mest specielle eller tekniske termer som jeg har brugt undervejs. Desuden er der et navneregister hvor alle væsentlige personer er placeret med en kort beskrivelse. Endelig er alle fodnoterne placeret som slutnoter på projektets sidste side - på denne måde er de altid hurtige at bladre sig frem til. Jeg har vedhæftet en bilags cd-rom til projektet indeholdende en kopi af alle anvendte

animationer og elektroniske referencer. Der er aktiveret autoplay på cd'en, men hvis dette ikke virker, kan den også åbnes ved at starte filen index.htm op i en Internetbrowser.

I forhold til mine billedtekster har jeg angivet kilden [indrammet], nogle af billederne er taget som screenshots direkte fra animationerne; her har jeg skrevet animationens navn.

Animations- og tegnefilmen i et historisk perspektiv

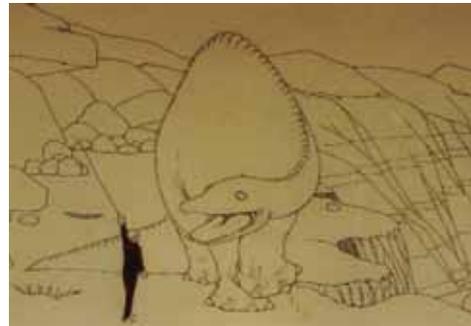
Før vi går i gang med den teoretiske sondring, finder jeg det hensigtsmæssigt med et kort overblik over animationsfilmens historie frem til nu. Ikke fordi de ældre tegnefilm udgør en forudsætning for flashanimationerne, men i stedet fordi den historiske og tekniske baggrund er relevant som kontekstuel forståelsesramme. Når jeg senere vil fremhæve flashmediets specielle karaktertræk, er det således en forskellighed der er afvejet i forhold til de historiske standarder fra tegnefilmens verden.

De tidlige pionerstreger

Det vil være forkert at sige at en enkelt person grundlagde genren, men omvendt er det nok ikke meget galt at betegne J. Stuart Blacktons *Humorous Phases of Funny Faces* som det første tegnede filmværk. Filmen vakte stor opsigt i 1906 og 1907 under de officielle fremvisninger, og det på trods af at animationsgraden som sådan ikke var særlig imponerende. Sekvenserne bestod nemlig blot af kridt tegnede ansigter på en tavle, bragt til live ved hjælp af *stop-motion effekter*.³ Derfor vil de fleste måske i virkeligheden hellere give pionerkreditten til

'troldmanden' Winsor McCay der debuterede i 1911 med filmen *Little Nemo*.

McCay vil i særdeleshed blive husket for *Gertie the Dinosaur* der kom på lærredet tre år senere. Her var ikke blot tale om en tegnefilm med karakter og handlingsforløb, faktisk var det noget så storslået som et interaktivt sceneshow. Winsor McCay optrådte selv foran lærredet hvor han som en anden orkesterleder dirigerede rundt med den 'dresserede' dinosaur på filmstrimlen. En virkelighedstro illusion der både var imponerende og innovativ. Publikums interesse var da heller ikke til at tage fejl af, og selv i dag fremstår *Gertie the Dinosaur* som en af tegnefilmhistoriens hovedværker.⁴



[Animation Art] Gertie og McCay på scenen i det flot opsatte sammenspil.

Det næste vigtige skridt for datidens animatorer blev nu at forfine tegneteknikken således at

film-sekvenserne kunne blive pænere, blødere i bevægelserne og dermed også mere realistiske for publikummet. Her blev det Max Fleischer fra *Popular Science Magazine* der kom med det afgørende gennembrud i kraft af *rotoskopet* i 1914. Ved at projekttere rigtige filmsekvenser op på et tegnebræt af glas kunne han følge en given karacters bevægelser billede for billede og dermed kopiere dem over i en tegnet version hvilket for første gang gav animationsfigurerne et helt realistisk bevægelsesmønster.⁵ Teknikken var faktisk så anvendelig at den først blev forældet midt i 1980'erne da den digitale teknologi efterhånden kunne tilbyde bedre løsninger.⁶

Disney: med lyd og farver

Den næste milepæl for animationsfilmene blev lanceret sidst i 20'erne af Walt Disney. På samme måde som det var tilfældet med de almindelige spillefilm, blev det en skelsættende begivenhed for hele branchen da de første værker med lyd kom på lærredet. Og ikke overraskende var det også denne satsning der positionerede Walt Disney på toppen og gav ham gennembruddet som tegnefilmsskaber.

Steamboat Willie var titlen på den første klassiker under hans musikalske ledelse, og det var med en dengang helt ukendt mus i hovedrollen. Lydsporet var ikke blot nyskabende for datidens film, det var også udnyttet noget nær optimalt her. Tidligere havde enkelte animatorer eksperimenteret med kortere musiksekvenser, men Disney var den første der indså betydningen af en fuldbyrdet synkronisering af lyden. *Steamboat Willie* blev derfor skitseret ud fra et nøje tilrettelagt skema bundet op på taktslag, og hele lydsporet blev efterfølgende indspillet under en live-fremvisning så synkroniseringen kunne holdes helt intakt.⁷



[Animation Art] Mickey Mouse i sin debut som kaptajn på damperen *Steamboat Willie*.

Også det næste vigtige skridt blev taget af Disneys produktionshus. Walt Disney havde i en ellers succesfuld periode indset at de populære små værker ikke ville kunne holde interes-

sen oppe for evigt. Der var kommet farver på værkerne, men dette var ikke nok i hans øjne. Han ville have længerevarende oplevelser ud af mediet og satte derfor sine tegnere i gang med de store filmruller - nu skulle der laves animationer i fuld spillefilmslængde! Naturligvis ikke et projekt der blev spået særlig stor succes blandt kritikerne. For hvem skulle se dem? Børn var ikke rigtige biografgængere på dette tidspunkt, og man forestillede sig næppe at voksne mennesker ville være interesserede i at spendere deres kroner på tegnefilm. Men *Snow White and the Seven Dwarfs* blev stik mod alle forventninger en stor kommerciel succes, og verdens første tegnede spillefilm opnåede tilmed at få en æres-Oscar i 1939 for sin nytænknig.⁸ En ny genre var født, og branchen havde som helhed fået flere strenge at spille på.⁹

I løbet af de næste 20 år voksede tegnefilmsindustrien i markant grad, og forskelligartede figurer som *Bugs Bunny*, *Daffy Duck*, *Melvyn Musk* og *Tom & Jerry* med flere dukkede op i denne periode og satte hver for sig deres aftryk på strimlerne. Samtidigt skete der også noget med det visuelle udtryk. I takt med det stigende antal produktioner kom der også en løbende udvikling af det figurative niveau. Staffagen blev fyl-

digere og mere virkelighedstro, karaktererne fik nuancer og komplicerede ansigter hvilket med tiden gjorde udtryksmulighederne større for den enkelte figur. Alt i alt blev tegnefilmene efterhånden voksne.



[Animation Art] Tre kendte ansigter der med tiden har rullet over de danske tv-skærme adskillige gange.

TV revolutionen

I løbet af 60'erne og 70'erne var tegnefilmen efterhånden blevet en global industri. Samtidigt havde fjernsynet gået sin sejrsgang over de amerikanske stuegulve hvilket åbnede distributionsmulighederne for selskaberne. Ironisk nok medførte dette en vis regression i det visuelle udtryk. Tv-mediet stillede nemlig slet ikke samme krav til detaljer og finesser som biograflærredet, og dermed kunne der produceres flere fortællinger på lavere budgetter end hidtil set. Et af midlerne til dette var såkaldt *limited animation*, en teknik der helt bevidst begrænser figurerens bevægelsesgrad til det absolutte

minimum.¹⁰ En kontrast til Disney-animeringen der altid har gjort meget ud af at gøre billedspektret så levende som mulig. Derimod minder det - som vi senere skal se - en hel del om udtrykket i flashanimerede film.

Hanna-Barbera blev i denne periode det ledende tv-produktionsselskab, blandt andet i kraft af kendte serier som Yogi Bear, The Flintstones og senere også The Jetsons.¹¹ Til gengæld forsvandt tegningerne så småt fra biografalsalene. Kun Walt Disney fortsatte med at producere til det store lærred, men også dette projekt blev mødt af tilbagegang, og i mange år var tv'et stort set det eneste sted hvor man for alvor så tegnefilm.

Sådan er det dog ikke længere. Fjernsynet er nok stadig animationernes primære distributjonskanal, og der eksisterer tegnefilmskanaler i de fleste bredbåndspakker verden over, men med to Oscar-statuetter til *The Lion King* genvandt Disney i 1995 atter positionen og berettigelsen til biograflærredet, og siden hen har andre studier ligeledes udfordret tv-tendensen. Dreamworks positionerede sig blandt andet flot med *Shrek* der udover en Oscar-statue for bedste animationsfilm i 2001 også opnåede at blive nomineret af den amerikanske filmindustri

- AFI - i hovedkategorien, nemlig som årets bedste film.¹²

Computerteknologiens indtog

Og hvorfor er animationsfilmene så pludselig blevet et hit igen? Der er selvfølgelig flere årsager, men den vigtigste er helt utvivlsomt computerteknologiens indtog i produktionsprocessen. Med computeranimerede figurer kan der efterhånden produceres visuelt lækre fortællinger på kortere tid og på markant mindre budgetter end det vi kender fra håndtegnede film.¹³ Det betyder at flere studier økonomisk og teknisk kan håndtere mediet hvilket naturligvis giver et bredere udbud af fortællinger. Den sikre, men trivielle historie er ikke længere et must. Hvor vi tidligere kun blev præsenteret for kendte værker som Disneys eventyrfilmatiseringer, så er der i dag mulighed for at se et langt bredere udvalg af film i biograferne; eksempelvis *Final Fantasy*, *Robots*, *Shark Tale* eller sågar den danske *Terkel i knibe*.



[Posters fra IMDB.com] En ny tidsalder med computeren som maskinrum for de kreative streger. Animationerne er i dag langt mere detaljerede end de tegnede filmstriber.

På trods af genre-diversitet i biografsalene er der dog ikke meget tvivl om at værkerne stadig serveres med det brede publikum for øje, og der er således langt mellem kunsthøj og eksperimenterende udtryk på spillefilmsniveau.¹⁴ Dette finder man til gengæld i rig mangfoldighed på Internettet. Som nævnt i indledningen er der ikke redaktionelle begrænsninger på den digitale servertrafik, og derfor findes der i dag en hel underskov af interessante udtryk i det digitale netværk; værker som ofte ikke vil være egnede til hverken tv eller biograf, men som i kraft af en anderledes tankegang og retorik helt sikkert fortjener at få opmærksomhed.

Kort introduktion til flash

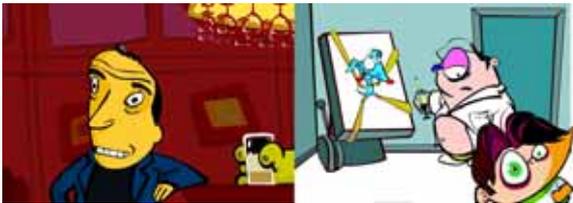
Den første serie af rigtige Internetbaserede animationer kom på nettet i 1997, lavet af John Kricfalusi og betitlet @ *The Goddamn George*

Liquor Program! Serien blev på mange måder en succes og var dermed en forløber for den udbredelse og popularitet animationerne har på nettet i dag. Først og fremmest beviste den at det rent teknisk kunne lade sig gøre at nå et nævneværdigt publikum igennem Internettet. Dernæst var det bemærkelsesværdigt hvor lavt et budget der lå bag produktionerne. De små studier fik på denne baggrund hurtigt øjnene op for mediets potentiale, og i løbet af de næste to-tre år dukkede der flere og flere værker op i alle mulige afskygninger.¹⁵ Et utroligt (og ret uoverskueligt) netværk var ved at blive født.

I første omgang var forhåbningen for de fleste animatorer nok at de via udbredelse på Internettet kunne opnå en attraktiv kontrakt med et tv-selskab. Der var i den henseende deciderede portaler hvor folk kunne få deres værker optaget som *'piloter'*.¹⁶ Men i løbet af 1999 sprængte Joecartoon - som nævnt i indledningen - pludselig alle grænser, og den kommercielle succes han i dag har opnået via Internettet lader sig på ingen måde stå tilbage for potentialet i andre medier. Derfor er hierarkiet nok blevet fladet mere ud i de seneste år. Internettets talentmasse agerer selvfølgelig stadig fødekæde for de etablerede selskaber, men omvendt er der

også eksempler på ellers etablerede tegnere der går den anden vej og hurtigt finder sig bedre til rette i Internettets ukontrollerede og liberale pionerånd.¹⁷

Flash er i dag det mest anvendte filformat til distributionen af computeranimationer på nettet. Mulighederne er ganske oplagte; lave produktionsomkostninger, gode tekniske værktøjer og en rendering baseret på vektorgrafik hvilket gør filerne meget håndterlige. Dertil kan man lægge at formatet er platformsuafhængigt hvilket gør det til et fleksibelt redskab der tåler en bred distribution uden at gå på kompromis med udtryksmulighederne. For en mere teknisk indsigt i formatet og dets virkemidler har jeg lavet en kort præsentation som kan findes i bilaget.



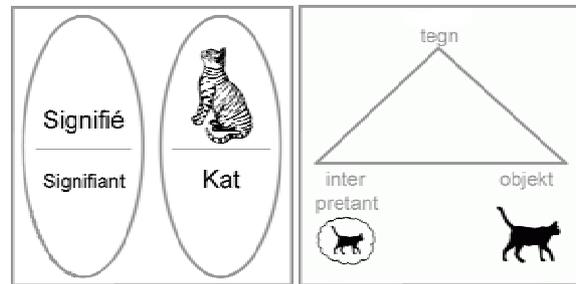
[Kunstbar og *Bad Clue*] To visuelle eksempler på flashbaseret grafik.

Metodisk diskussion og præsentation af teorifeltet

I dette afsnit vil jeg præsentere de teoretiske værker og tanker jeg vil bruge videre i projektet. Jeg starter med semiotikken hvor jeg vil forklare hvordan mit projekt arbejdsmæssigt placerer sig i den semiotiske tradition samt redegøre for hvordan denne tilgang skal supplere den efterfølgende narratologiske platform. Jeg forsøger løbende at argumentere for hvordan værkerne harmonerer indbyrdes, og håber på denne måde at beskrive hvordan jeg synes teorien generelt hænger sammen.

Semiotik og forskningstraditioner

Jeg har i mit tidligere arbejde på universitetet beskæftiget mig en del med semiotikkens optikker. Der er således to forskellige tilgangsvinkler hvorfra man kan antage sit perspektiv på tegnforståelsen. Den ene er statisk funderet og tager udgangspunkt i den teoretiske arv fra Saussure og Hjelmslev, den anden forgrening bygger på en mere dynamisk menneskeopfattelse og har sine rødder tilbage hos den amerikanske psykolog Charles Sander Peirce.¹⁸



[figur 1 og 2 konstrueret fra *Medier og Kultur*] Saussures model til venstre er opbygget som en toledet størrelse med *signifié/signifiant* også benævnt *det betegnede/det betegnende*. Peirces model til højre har et ekstra led, en *interpretant*, der i denne henseende fungerer som en individuel menneskelig faktor.

Som det ses her, fungerer de to modeller ret forskelligt. Den differentierende faktor er i denne henseende om tegnet i sig selv kan være meningsbærende, eller om dets betydning primært eksisterer i kraft af den menneskelige perception.

Det kan være svært at tage stilling til denne forskellighed, specielt fordi begge retninger historisk set har haft stor betydning og mange vigtige teoretikere bag sig. Den statiske tegnteori havde specielt i 60'erne og 70'erne sin storhedstid i sammenfald med strukturalismen. Denne 'isme' var utvivlsomt datidens største forskningstrend, og næsten alle mulige paradigmer blev dengang

behandlet og sat i faste systemer og strukturer.¹⁹ Blandt de vigtigste navne fra denne periode finder vi Claude Lévi-Strauss der anvendte strukturalismen i socialantropologiske undersøgelser, Jacques Lacan der brugte tankegangen til at forny den psykoanalytiske teori, Roland Barthes der med værket *Mythologies* systematiserede indholdet i alle tolkningsmulige (og umulige) værker samt Michel Foucault og Louis Althusser, der inddrog strukturalismen i filosofiske tænkninger.²⁰

Siden 1970'erne har der dog lydt flere kritiske end rosede røster til tankegangen. Mange mener at det er stift, og at strukturalisterne i høj grad skaber et uvirkeligt billede af den virkelighed de ellers så gerne vil beskrive. Forskningen har af samme grund konverteret mere til den dynamiske tegnopfattelse der i langt højere grad giver plads til det enkelte menneskes væsen og betydning. På det seneste har der dog også været en vis modreaktion mod denne tendens. Det udvidede rum for individuel opfattelse har nemlig på den anden side medført at meget - for ikke at sige alt for meget - i visse kredse er blevet accepteret som gyldige fortolkningsmuligheder, hvilket også er ødelæggende for den modale beskrivelse.²¹

På denne måde er der altså historisk set en væsentlig forskel de to retninger imellem, og det er langt fra blot et spørgsmål om hvorvidt tegnet bedst beskrives som en toleddet eller som en treleddet størrelse, men nærmest en filosofisk sondring af hele menneskeheden og individets perceptionsevne der ligger bag uoverensstemmelserne.

Spørgsmålet er hvilken af de to tilgange man bør vælge? Begge retninger har åbenlyse fordele, men desværre også tilsvarende ulemper. I mine øjne behøver det ene dog ikke nødvendigvis at udelukke det andet. For på trods af de fundamentale filosofiske forskelligheder mener jeg faktisk at det er muligt at danne en relevant tegnforståelse med rod i begge traditioner.

Transformationsbegrebet

Jeg opdagede således allerede på mit niende semester en vis opblødning af de 'stive byggesten' i strukturalismen formuleret af Frederik Stjernfelt i forordet til *Den vilde tanke* af Lévi-Strauss. I dette afsnit gør han rede for hvorledes strukturalisterne tilpasser indholdet af deres observationer for senere at kunne strukturere dem. Han eksemplificerer sin tankegang ved hjælp af en biologisk iagttagelse af et hestekranie.

Dette kranie ligner ikke et menneskekranie i udformningen, men forskellen er alligevel ikke større end at vi sagtens kan se at der er tale om to forskellige kranier og ikke fx et kranie og en lårknogle. I observationen modellerer vi objekterne på tankeplan og når derved frem til ligheden - det er denne proces Stjernfelt kalder for *transformationsbegrebet*.²²

Lad mig opridse den indledende uoverensstemmelse i de to semiotiske principper, men denne gang med transformationsbegrebet inkluderet som en medierende faktor.

I en verden hvor det ikke giver mening at fastlåse tænkningen i skemaer og strukturer, men omvendt heller ikke at tillade alt for subjektive tolkninger og flydende grænser, er det mest tænkelige vel netop at folk opfatter et givent tegn som variabler over det samme grundprincip, på samme måde som med hestekraniet. Det vil altså være forkert at sige at et givet tegn kun kan være en toleddet størrelse idet vi individuelt ikke nødvendigvis afkoder udtryk og indhold ens. Omvendt skal det treleddede tegnbegreb kunne styres inden for givne grænser så der ikke er tale om frie fortolkninger, men netop om 'transformerende variabler' over den samme indholdsside.

Her er det måske værd at bemærke at det toleddede tegnbegreb har sprogsystemet som sit forbillede som en statisk og konventionsbestemt konstruktion, men selv sådan et system er jo ikke engang konstant. Sproget undergår (og har altid undergået) en løbende udvikling, hvor betydningerne ændres - eller transformeres om man vil. Et godt eksempel på dette er ordet bjørnetjeneste der for tiden skiller generationerne ad i Danmark. I traditionel forstand er en bjørnetjeneste en tjeneste med flere ulemper end fordele, men med tiden har ordet ændret sin betydning til også at symbolisere en kæmpetjeneste.²³ Dette betydningsskifte opstår fordi vi netop *ikke* nødvendigvis opfatter indholdssiderne ens, (også selvom de er konventionsbestemte), og det bekræfter derfor at selv sprogsystemet ikke er statisk, sådan som det ellers formodes i den statisk-strukturalistiske tankegang.

I teoriets snit vil jeg uddybe Stjernfelts tankegang yderligere og præcisere hvordan den kan være med til at revidere vores opfattelse af semiotikken. Men først må jeg have afklaret en grundlæggende ting, nemlig hvilke faktorer der kan være med til at styre vores perceptuelle modelleringer så vurderingerne kan opnå en fælles logik.

Forestillingsevne og dømmekraft

Her vil jeg gerne inddrage en erkendelsesteori formuleret i Umberto Eco's *Kant og næbdyret*. I dette værk beskriver Eco hvordan vi anvender fundamentale kognitioner som erkendelsesværktøjer. Det er denne tanke om de almenmenneskelige kognitive skemata der skaber en iboende logik i omverdenen og hindrer at vi tolker tingene til at være noget de ikke er.

Hans kernebegreber i denne forbindelse er *forestillingsevnen* og *dømmekraften*.

Det er specielt dømmekraften vi skal have fat i når vi ønsker at forstå menneskets muligheder og begrænsninger i en fortolkningssituation. Ifølge Eco ligger der en implicit form for *væren* i alle begrebsmulige genstande; det at tingene er, at de eksisterer og fremtræder for os i en given form, gør dem også genkendelige i kraft af disse egenskaber. En fugl er således karakteriseret ved dens smidige form, dens fjer og vinger, og så længe vi ser at den har næb og kan flyve, tror vi ikke at det er en fisk eller en bjørn. Vi genkender attributterne, de egenskaber der netop definerer dets *væren*, og udfører vores tolkninger ud fra dette grundlag.²⁴

Eller mere tydeligt bliver det måske hvis vi vender situationen om og betragter et væsen som vi endnu ikke har identificeret. Vi ser at det ikke har næb eller vinger og ved derfor at det vil være forkert at tolke som en fugl. Vi ved således ikke altid med sikkerhed hvad et tegn eller en ting er, men derimod ved vi med sikkerhed hvad det *ikke* er. Det er i denne situation at vi bruger vores dømmekraft og adskiller det tolkningsmulige fra det umulige. Det spiller her ikke nødvendigvis en rolle om det er en kognitiv eller en indlært rationaliseringsproces der styrer tanken. Hovedsagen er at dømmekraften sætter rationelle begrænsninger for vores tolkninger og altså delvist opsætter de rammer vi tidligere efterlyste ved Stjernet.²⁵

For Eco er forestillingsevnen en lige så vigtig faktor i tegnforståelsen. Det er nemlig den der gør os i stand til at mediere udtryks- og indholdssider i givne symboler og fortællinger. Uden den evne vil filmoplevelsen fx ikke være andet end en lang række af flimrende billeder for os, eller endnu værre vil tegnefilm og animationer blot være omskiftelige former og figurerer på et lærred eller en computerskærm. Så når vi ser noget, ser vi altså ikke bare det der umiddelbart optræder for os, vi forestiller os og-

så hvad det *kan* ligne, hvilke sammenhænge det *kan* optræde i osv. Man kan sige at vi ser de mulige variabler af vores iagttagelser og vælger den (for hjernen) mest aprioriske løsning.²⁶

Det er i denne sammenhæng oplagt at trække en parallel til Stjernfelts transformationsbegreb der jo netop dækker over samme idé. Man kan formulere det således at begreberne reelt set dækker over den samme funktion, men hvor Eco konkret søger en teoretisk forankring i den menneskelige hjernes virkemåde, nøjes Stjernfelt blot med at iagttage forløbet som en latent, men dog iboende proces i den strukturalistiske metode.

Naturalisering og narrativisering

Eco hælder på denne måde til et kognitivt forklaringsprincip for det menneskelige virke, og dette udgangspunkt går faktisk fint i spænd med den næste teoretiske vinkel - Monika Fludernik og visionen om 'en naturlig narratologi'. Med sit værk *Towards a Natural Narratology* fra 1996 åbner hun op for en grundlæggende holdningsændring til vores traditionelle forståelse af det fundamentale omdrejningspunkt i en fortælling. I dag ser vi primært alle fortællinger

som handlingsbaserede værker, men ifølge Fludernik giver det måske mere mening at beskrive visse stykker som oplevelsesfunderede. Altså som en modus hvor det er vores egen forstand der må skabe de narrative koblinger i begivenheder vi ikke umiddelbart er i stand til at genkende som en fortælling i klassisk forstand.

Med udgangspunkt i Jonathans Cullers *naturalisering* opfinder hun derfor det tilsvarende begreb *narrativisering*. Når vi som læsere står over for en teksttype der virker inkonsistent eller uforståelig, søger vi automatisk at indsætte elementerne i en meningsfuld ramme, en ramme vi i forvejen har verificeret som 'naturlig' eller 'narrativ'.²⁷ Mange vil således kunne omdanne abstrakte tekster, digte eller lignende værker til handlingsfunderede udtryk også selvom der måtte mangle kontinuitet og fortællervinkel. Her bruger de netop *forestillingsevnen* som beskrevet af Eco; en kognitiv funderet erfaringsramme der hjælper os til at transformerer det uforståelige og fragmenterede over i retning af noget genkendeligt.

Fludernik skriver at: "sådanne tekster virkelig læses, ikke som en serie handlinger i traditionel forstand, men som fortællinger, der portrætterer menneskelig opleven og en menneskelig

historieverden."²⁸ Dette lader sig netop gøre fordi vi ikke stringent forholder os til de traditionelle rammer for narrativitet, men i stedet griber til en oplevelsesfunderet bevidsthed og altså primært anvender vores egne erfaringer som fortælleramme når fiktionerne ikke selv bidrager med disse parametre. Hun eksemplificerer dette ved at iagttage vores forståelse af apersonale fortællinger (fortællinger uden subjekt): "Læsere narrativiserer sådanne tekster ved at gribe til OPLEVE-rammen, idet de neutraliserer den mærkelige brug af pronominer, der gør sådanne tekster vanskelige at narrativisere i FORTÆLLE-rammen."²⁹

Det er netop denne proces jeg mener der er en vigtig iagttagelse hos Fludernik, og som bliver essentiel i forhold til mit videre arbejde med flashanimationerne. Flere af disse værker er nemlig tydeligt præget af de samme tendenser som hun her beskriver; opløsning af de traditionelle fortællerum, abstrakte persongallerier og til tider også apersonale synsvinkler. Af den grund virker det logisk at gå i dybden med den naturlige narratologi i teori-afsnittet - for det er ikke utænkeligt at den bedste beskrivelse af de outrerede flashudtryk faktisk opnås igennem en oplevelsesfunderede ramme - i de tilfælde hvor

den traditionelle fortællings rammebegreber ikke slår til.

Det er værd at bemærke at Fluderniks udgangspunkt egentlig er mundtlige narrativer hvilket principielt ændrer fokus en smule. Men som hun selv skriver, er teorien tænkt som en almen tilgang der kan dække de fleste fortælleformer, specielt de outrerede og eksperimenterende af slagsen.³⁰ Dette må siges at være en passende tilgang til flashanimationerne, hvis retorik ofte bryder de konventionelle rammer og dermed fungerer uafhængig af præcedens.

Som nævnt i indledningen af dette projekt vil jeg desuden forsøge at opstille en mere generel beskrivelse af animationerne mod slut. Dette kræver at jeg kan sammenflette min analyse af de enkelte værker i almene principper. Jeg vil her arbejde efter en induktiv metode og bevæge mig fra det konkrete frem mod det generelle.

Propps morfologi som udgangspunkt

Det mest naturlige udgangspunkt når man skal generalisere, er at se på hvordan andre tidligere har grebet lignende situationer an. Her er det oplagt at inddrage den russiske narratolog og formalist, Vladimir Propp, der har opstillet nogle generelle betragtninger om folkeeventyret

ud fra en komparativ analyse. Han har i denne forbindelse udledt et sæt af grundlæggende karaktertræk, 31 *narrative funktioner*, der i hans optik altid kan betragtes som konstituerende elementer for netop denne fortælletpologi.

Propps funktioner fremstår som et narrativt skelet der i sin grundform altid afspejler essensen af et hvilket som helst eventyr i klassisk forstand. Denne tilstand bliver mere præcist fundet i kraft af en reducerende arbejdsproces. Han fremdrager her alle væsentlige handlingsled i en fortælling, og reducerer dem til deres grundbetydninger, og det er således med denne optik at induktionen netop er mulig ifølge Propp.

De narrative funktioner er på denne baggrund defineret som "an act of a character, defined from the point of view of its significance for the course of the action."³¹ "Når skurken fx røver datteren, er det en handling, der får betydning for udviklingen, eftersom det er den, der sætter helten i gang med eftersøgningen."³² Det er dog ikke handlingen i sig selv, 'at stjæle en datter', der betragtes som en *funktion*, men derimod det overordnede niveau, altså bortførelsen eller tyveriet af et værdifuldt objekt. Der anvendes således operativt den samme form for

transformeringsproces som vi netop har set i Stjernfelts optik.

Kritik af de Propp'ske funktioner

På trods af den meget vellykkede kategorisering af elementerne, er det faktisk en smule bemærkelsesværdigt hvor svært det kan være at finde en præcis angivelse af hvilken teoretisk sondering Propp lægger til grund for sin afgrænsning - og ifølge Viggo Røder er dette da også en markant svaghed ved teorien.

Propp lægger således vægt på at funktionerne må udskilles i kraft af to kvaliteter: de skal fremstå som *mindsteenheder*, de må altså ikke være dekomposable, og de skal være *konstante* således at de kan optræde uforandret fortællingerne imellem.³³ Denne opdeling kan vi sagtens følge i *Morphology of the Folktale*, men det fremgår kun *hvordan* han dissekerer sig frem til funktionerne, og aldrig *hvorfor* hans procedure er bestemt som den er. Dermed savner man en eksPLICIT argumentation for hvorfor de reducerede størrelser i morfologiens optik må være mindsteenheder. Fremdeles er det en lettere arbitrær opdeling han får skitseret, og ifølge Røder er det da også muligt at opdele funktionerne i yderligere niveauer:

"En sammenligning med Greimas 'unité minimale' vil vise at der findes en række lavere niveauer, idet Propp's funktioner ikke er semer, men kan analyseres i disse. Hermed er det også sagt at funktionerne er dekomposable og at mindsteenhedstermen er en relativ størrelse."³⁴

Røder fortsætter sin kritik og påpeger endvidere at funktionerne til tider kan medføre absurde ligestillinger fordi de ikke er specifikke nok i betegnelserne. En helt kan således drives til 'at tage aktion' både ved at blive offer for en forbrydelse og ved at komme til som en ekstern problemløser. Det er problematisk at to så forskellige handlingselementer bliver dækket af én og samme funktion. Problemet opstår her fordi de Propp'ske funktioner i særdeleshed er defineret i forhold til hinanden; begge situationer leder mod den samme handlingsdel (aktivering af helten), og de fremstår derfor terminologisk set som transformationer over den samme funktion, selvom de åbenlyst er ganske væsensforskellige.³⁵

Der mangler altså en vis grad af konsekvens - eller indre logik - i det reduktionsniveau som Propp opstiller, og Røder stiller her spørgsmålstejn ved om opdelingsniveauet overhovedet har den determinerende værdi

det har den determinerende værdi som Propp selv anfører:

"Der er således hverken en logisk eller 'systematisk' forklaring på inventaret, og man kunne udmærket forestille sig et andet reduktionsniveau ud fra Propps procedure og dermed et funktionsantal, der om ikke var ubegrænset så langt oversteg de 31."³⁶

Man kan sige at opstillingen af netop 31 mindstetermer, frem for et hvilket som helst andet antal, principielt set kan virke lidt vilkårlig så længe der ikke argumenteres eksplicit for reduktionerne. I det samlede princip er Røders kritik således ikke en anfægtelse af Propps resultater med morfologien, men derimod af den opdeling han lægger til grund for *funktionerne*. Han stiller spørgsmålstejn ved om det overhovedet er nødvendigt at søge efter mindsteenheder, eller om teorien ikke har den samme funktionalitet aligevel?³⁷

Det vigtige i Propps metode er således ikke at elementerne er mindsteenheder - som han ellers selv påstår det - idet denne påstand med god rimelighed kan anfægtes. I stedet mener jeg at det centrale, og grunden til at morfologien virker, er at hans sondering (uanset redukti-

onsniveauet) faktisk formår at blotlægge de ting der har en *styrende* betydning for handlingsforløbet. Dette forklarer da også hvorfor Greimas senere kan opstille en narrativ model med samme funktionalitet, men med et andet reduktionsniveau.

På denne baggrund vil jeg altså mod slutningen af dette projekt sammenfatte mine iagttagelser af flash-kategorierne. Dette lader sig i henhold til Propp/Røder gøre ud fra en reducerende metodisk optik hvor det ikke nødvendigvis er forestillingen om mindsteenheder der skal jages, men hvor jeg i højere vil holde fokus på at fremdrage de elementer der har signifikant relevans for handlingsforløbet.

Teori 1 - med udgangspunkt i kognitiv semiotik

I dette afsnit vil jeg arbejde videre med de teoretiske vinkler der blev præsenteret i metoden. Primært handler det om hvorledes jeg konkret forstår og anvender Frederik Stjernfelts transformationsbegreb, samt hvorledes jeg mener at tankegangen kan finde en relevant kobling til Ecos erkendelsesteoretiske værktøjer. I det samlede perspektiv håber jeg at kunne opstille en model der sammenfletter og udnytter fordelene fra både den dynamiske såvel som fra den statiske semiotiks domæner.

Stjernfelt - betydning og transformation

Når narratologer vælger at sammenligne og sidestille mytefortællingerne med hinanden, sker dette i en påviselig overensstemmelse med transformationsbegrebet. Der udtrykkes dog kun sjældent eksplicit bevidsthed om dette, og tankeprocessen er på trods af sit essentielle indhold kun behandlet enkelte steder i strukturalismen. Således beskriver Stjernfelt transformationsbegrebet ganske kort.³⁸ Han har selv som skribent været fortaler for en tydeligere behandling af begrebet og har specielt fremhævet emnet i det danske forord til *Den vilde*

tanke af Claude Lévi-Strauss. Referencepunktet ligger her tilbage ved den skotske biolog D'Arcy Thompson der tidligt arbejdede med tanken om ligestillinger af sammenlignelige udtryk for at skabe en morfologisk metode til biologien.³⁹

Tanken har siden hen vist sig meget anvendelig for en lang række andre forskningsdiscipliner, og ifølge Stjernfelt er der væsentlige 'transformationer' i både matematikkens og sprogvidenskabens verdener.⁴⁰ Det er dog i de antropologiske studier under Lévi-Strauss at begrebet for alvor har en signifikant tilstedeværelse. Lévi-Strauss ønsker således i mytestudiet at koncentrere sit fokus på fortællingens kerne, og dette lader sig (i henhold til strukturalismen) kun gøre ved hjælp af en komparativ opsætning af flere forskellige myter. Til dette skriver Stjernfelt:

"Denne sammenligning er kun mulig på basis af transformationen; myten transformeres over i nabomyter, beslægtede myter osv., og først mytens placering i dette landskab af transformationer kan afgøre dens udsagn. En myte, hedder det, består af en gruppe af varianter. I denne optik bliver strukturbegrebet således solidarisk med transformationsbegrebet."⁴¹

Det er altså ikke den enkelte myte der i sig selv definerer det narratives væsen, men derimod er det en essens der fremdrages under sammenligning af relaterede mytestrukturer. Strukturerne kan således kun realiseres i en 'mangfoldighed af beslægtede objekter'.⁴² Her bliver transformationsbegrebet faktisk en forudsætning for strukturanalysen. Som Strauss udtrykker det, "[...] er det generaliseringen, der ligger til grund for og muliggør sammenligningen."⁴³

Transformationsbegrebet i semiotikken

Man kan i denne sammenhæng også overføre transformationsbegrebets modellerende tanke til de semiotiske modeller formuleret af Saussure og Peirce, (se figur 1 og 2 side 14).

Det er oplagt at forstå transformeringsbegrebet i Peirces treleddede model som de variable muligheder der foreligger i *Interpretanten*. Er tegnet fx en forestillet model af en hest, er det muligt for beskueren at tolke dette som et øg eller en krikke, eller måske mere konkret som en hingst, et føl eller en hoppe. Tolkningerne er alle gyldige i forhold til tegnet; der er blot tale om transformerede variabler over den samme grundidé. Variablerne opstår fordi den menneskelige hjerne ikke reagerer ens på de samme indtryk. Selvom vi ser det samme tegn under de

samme omstændigheder, er det ikke nogen garanti for at vi individuelt vil sammenkoble det med den samme indholdsside. Dette kan de fleste der har spillet *Tegn & Gæt* nok skrive under på. Så når det er hensigtsmæssigt at placere transformationsbegrebet i en dynamisk-semiotiske model, er det fordi dette bedst beskriver den pragmatiske virkelighed, altså den måde vores hjerne reelt fungerer på.

Transformationer og kontekstprincip

I Saussures teori kommer transformationsbegrebet ikke i spil i den konkrete model da denne beskrivelse ikke giver plads til en egentlig perception. Til gengæld har begrebet en væsentlig rolle i forhold til beskrivelsen af de relationelle forhold. Ifølge Saussure er det således altid i kraft af de kontekstuelle rammer at vi præcist kan aflæse et udtryk. Han betragter her tegnsystemet som en større enhed hvor de enkelte dele først for alvor kommer til udtryk når de sættes i relation til hinanden. Nedenstående figur uddyber dette princip:

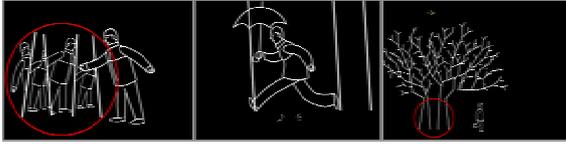
| | | | |
|----------|---------|-----------|---------|
| art | mandlig | kvindelig | ung |
| menneske | mand | kvinde | barn |
| hest | hingst | hoppe | føl |
| svin | orne | so | gris |
| høns | hane | høne | kylling |
| hund | - | tæve | hvalp |
| hjort | buk | hind | kid |

[Figur 3, Medier og kultur] I Saussures optik får hvert tegn sin indholdsmæssige identitet ud fra et sæt af kontrastsystemer. Et menneske er et menneske fordi det som art har en række unikke karaktertræk der adskiller dets væsen fra heste, svin, høns og hunde. På samme måde er manden også en mand i kraft af en given forskellighed mellem det mandlige og det kvindelige køn.

Vi kan her se hvilken betydning abstraktionsniveauet har for forståelsen. På et overordnet plan ser vi fx ordet 'menneske' der i specifikke termer kan dække over en mand, en kvinde eller et barn. Disse tre ord er således underkategorier af 'mennesket', eller man kan sige at de er transformerede variabler af hovedkategorien. Det er egentlig det samme princip som Stjernfelt anfører om de narrative mytestrukturer, men blot i en mere simpel opstilling. Konkret betyder det at hvis vi i en flashanimation støder på en 'menneskelig' figur, så er vi faktisk ikke nødvendigvis i stand til at identificere om der

tænkes på en mand eller en kvinde. Men oplever vi derimod figuren i en relationel sammenhæng, så kan vi måske nemmere skabe os et konkret indtryk på baggrund af kontekstens styrende egenskab.

Betragter vi fx et billede fra animationen *Willing to Try*, kan vi se at der her faktisk spilles på den kontekstorienterede betydningsdannelse. I det første skærmbillede møder vi således en række geometrisk grundfigurer ud fra hvilke vi kan vælge vores videre vej ind i fortællingen. Følger vi eksempelvis de lodrette linjer, ser vi efterfølgende i det næste skærmbillede hvorledes disse både kan opfattes som et galleri af spejle, en massiv regnbyge eller træer i en park. Grundfigurerne ændrer sig ikke, men de forskellige betydningspotentialer udløses i hvert tilfælde af ændringerne i det kontekstuelle miljø. Når vi pludselig hører lyden af massive regndråber, og ser figuren løbe væk fra de faldende streger, eller ser trækroneerne skyde i vejret højt oppe i toppen af de lodrette linjer, er vi næppe i tvivl om hvad der illustreres. Vi bruger i denne tolkningsproces vores *forestillingsevne* til at afkode elementernes indbyrdes relationer og skaber dermed den fornødne sammenhæng i fortællingen.



[Willing to Try] skaber sit udtryk med simple grundfigurer. I dette tilfælde er det et sæt af vertikale linjer der ændrer sit betydningsniveau afhængig af rammerne. Bemærk at linjerne i de to røde cirkler faktisk er helt ens - alligevel repræsenterer de henholdsvis spejle og træer.

Når vi ser et isoleret billedsemiotisk udtryk, kan det altså i princippet have mange forskellige betydningsnuancer, men i sammenhængende analyser vil vi ofte sikre os en korrekt afkodning ved at sammenholde og vurdere de betydende elementer i forhold til hinanden. Denne proces kan skitseres som en form for gradvis afsøgning af betydningsniveauet. Når vi ser et ord eller et objekt, søger vi i første omgang at skabe os et indre billede af det vi ser, men denne opfattelse bliver først endelig skærpet når vi samtidigt har en kontekst at forholde os til. Det kan være de øvrige ord i en tekstuel sammenhæng, eller det kan være de visuelle omgivelser i en animeret billedflade.

Den afsøgende proces munder altså ud i en perceptuel transformation hvilket leder os frem til den næste fase af teorien. For når vi giver

plads til et større udbud af 'mulige' transformationer, må der nødvendigvis også være en determinerende faktor for denne forståelse.

Eco - *Væren* som forudsætning for tolkning

Det er tydeligt at vi generelt vurderer og ligestiller fænomener med hinanden ud fra deres visuelle lighedspunkter. Omvendt er det i denne forstand også muligt at udelukke tolkninger der ikke ligner og dermed strider imod grundprincippet. Vi vender her tilbage til Ecos beskrivelse af den kognitive begrebsliggørelse og den implicitte *væren* der må foreligge i alle objekter. Når vi således ser et tegn som fx de vertikale linjer i *Willing to Try*, er forestillingen om spejle, regn og træer alt sammen gyldige tolkningsmuligheder fordi det gradvist ligner det tegnede og dermed harmonerer med linjernes *væren*. Havde det omvendt været vandrette linjer, kunne vi stadig se spejle og træer - selvom det nok ikke var de åbenlyse forestillinger - men til gengæld ville regnen ikke længere være en mulig tolkning da dette fænomen ikke naturligt kan forekomme horisontalt. Det er således denne skelnen mellem det værens-mulige og ikke-mulige i tegnet der opsætter transformationernes rammer.

Jeg vil i analysen sætte fokus på computeranimationer - primært grafiske figurer - og dermed bliver min indgang til semiotikken naturligt fundet omkring en billedflade (i modsætning til fx socio-semiotik). I denne forbindelse har det tidligere været fremført af blandt andre Eco at billedet kunne opsplittes i mindre enheder (*figurer*) med de samme kompositoriske egenskaber som sprogets morfemer.⁴⁴ Generelt er det dog ikke en teoretisk tilgang jeg selv er tilhænger af, primært fordi jeg ikke mener at vores synsindtryk er opbygget i koder som sproget. Vi har derfor ikke et behov for at lære at 'læse' verden, men er faktisk i stand til at opfatte den rent kognitivt. Filmteoretikeren Torben Grodal understøtter da også dette synspunkt:

"Når vi ser på faste og levende billeder foretager vi primært en sanseaktivitet, der er af samme type, som den vi udøver, når vi orienterer os i den naturlige verden."⁴⁵

Det vil derfor være unødigt og abstrakt at søge efter minimale enheder i den visuelle iagttagelse når det i virkeligheden kan være mere præcist at tage udgangspunkt i hjernens kognitive processer. Ifølge Peer Bundgaard er det således også først med denne optik at vi for alvor

kan opstille en videnskabelighed der ikke kun eksisterer på egne præmisser (selvreferentiel), men som også har relevans og dybde i forhold til andre videnskabelige discipliner. Således kan vi semiotisk set bruge den kognitive faktor til i højere grad at 'redegøre for den *naturlige* verdens strukturer - den verden vi interagerer med og lever i'.⁴⁶

De rammer Eco opsætter med *væren*, har netop denne kvalitet. Samtidig er det interessant at teorien refererer til et almenmenneskeligt princip hvilket gør det muligt for os at overføre tankegangen til en almen semiotisk model, en model der konceptuelt vil tåle sammenligning med Saussures tanke om sprogsystemet:

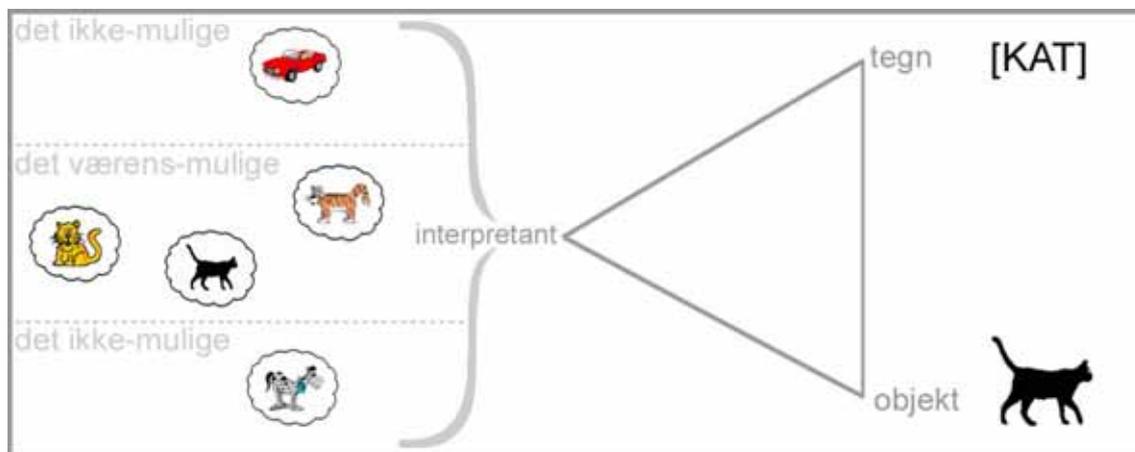
Ved sprogsystem forstås den del af sproget, der ligger uden for individet, og som det hverken kan skabe eller ændre, men som derimod befinder sig virtuelt i individernes hjerner som de sproglige konventioner, der gælder inden for et givent sprogfællesskab, og som overhovedet gør det muligt at foretage den individuelle sprogudøvelse.⁴⁷

Det vigtige i denne sammenhæng er at skelne transformationsbegrebets dynamik fra dets for-

melle ramme (bestemt af *væren*). Det er altså *ikke* transformationerne selv der er interessante i denne sammenhæng, men derimod det rum af mulige variabler som tegnet implicit tillader i kraft af sit *værensgrundlag*. Det er også på dette grundlag at vi kan tale om et system der ligger uden for det enkelte individ. Transformationerne er individuelle og vores egne, men selve *grundlaget* for transformationerne udspringer af det *værens*-mulige i tegnet og er derfor ikke bestemt af enkeltindividet.

Kognition og struktur - en ny semiotisk model

Jeg har på baggrund af den gennemgåede teori valgt at opstille en ny model der skal beskrive den reviderede forståelse af semiotikken. Det ligner i udgangspunktet Peirces model med de tre led, men der er her indtegnet rammer for det tolkningsmulige rum hvilket indsnævrer interpretanten så denne dynamik ikke længere er uden grænser. Omvendt er der i forhold til Saussures 'virkelighedsfjerne' model inkorporeret en dynamik der nu skaber plads til variationer - også tænkt som transformationer - af tegnforståelsen.



[Figur 4 - egen model] Interpretanten er i denne model ikke blot en individuel forestilling om tegnet, men dens art er fast berammet af Ecos forestilling om tingenes væren.

I modellens højre side ser vi således den traditionelle tegnrelations tegn og objekt. Til venstre er interpretanten skitseret som et tolkningsmuligt rum der giver plads til forskellige transformationer over samme begreb. Uden for disse rammer ligger de ikke-mulige fortolkninger af tegnet - en afgrænsning styret af den menneskelige dømmekraft. Ser vi som i dette eksempel et tegn [kat], er der en lang række potentielle indholdssider vi hurtigt kan udelukke - ganske enkelt fordi det ikke er muligheder der foreligger i dets væren. Tegnet kan altså godt være en kat, en tiger eller en løve, men det kan hverken være en hest eller en rød bil.

Den vigtigste bemærkning til figuren er nok at Ecos begreber for afgrænsningen er funderet i en almenmenneskelig lovmæssighed. Dermed flytter vi fokus fra Peirces interpretant der har sit fodfæste i en individuel forestilling om tegnet og tilnærmer os i stedet et alment koncept. I forhold til Saussures metode kan vi altså stadig arbejde med en nogenlunde stabil forståelse af tegnsystemet hvilket betyder at vi forholdsvis problemfrit kan sammenknytte modellen med den tidligere skitserede relationelle kontekstforståelse.

Dette leder os frem mod en fuldbyrdet semiotisk tilgang der lægger sig ind imellem Saussure og Peirce, og på denne måde - forhåbentlig - regulerer de tidligere nævnte kritikpunkter ved de traditionelle metoder. I et kort analytisk eksempel kan et potentielt tolkningsforløb skitseres med en ny scene fra *Willing to Try*:



[Willing to Try] Et nyt eksempel fra *Willing to Try*, denne gang med cirklen som geometrisk grundfigur.

I denne sekvens er der en god sammenhæng mellem handlingsforløbet, og de tanker der reelt løber igennem hovedet på os når vi støder på et givent tegn. Vi ser cirklen og opstiller kognitivt en række mulige indholdssider til dette objekt ud fra dets væren. I næste sekvens inddrager vi de omgivende elementer i vores betragtning. Vi ser i animationen at zoomperspektivet forandres, og opdager at cirklen står i forhold til et andet objekt. Vi kan herefter beskue de to objekter i et relationelt forhold, og på samme måde som Saussure betragter *manden* som en mand i forhold til kvinden og barnet, så forestiller vores cirkel i dette tilfælde også en måne set i forhold til det hvide objekt der her ligner en jordklode.

Opsamling

Man kan selvfølgelig spørge sig selv om der overhovedet har været grund til at starte denne revision af tegnforståelsen - altså om de konstituerede modeller da ikke er gode nok?"

Jo, selvfølgelig er de det. Jeg mener da heller ikke at der er pillet så meget ved forståelsen af hverken Saussures eller Peirces semiotik i denne henseende. Min mission har udelukkende været at forsøge at lappe et teoretisk hul og opbløde den noget stive dogmatik som Saussure og senere strukturalismen har lagt for dagen. Det er således min forhåbning at jeg her kan imødekomme tidligere tiders kritik, og jeg synes faktisk at den nye vinkel på semiotikken i høj grad rammer en virkelighedstro beskrivelse af vores tankestrukturer.

Generelt anser jeg semiotikken som det bedste værktøj til begrebsliggørelse af flashanimationernes udtrykssystem. Vi får her god mulighed for at skabe teoretisk sammenhæng mellem de enkelte filmkomponenter, og det betydningsindhold de formodes at besidde. I den endelige analysefase er der dog ét format ved billedfladen som den ikke synes at dække fyldestgørende, nemlig alt det der relaterer sig til den

kunstnerisk/æstetiske oplevelsesdimension. Derfor har jeg valgt at supplere den semiotiske teori med et par ekstra perspektiver: Barthes på grund af hans æstetiske tilgang til billedfladen samt Klee og Kandinsky på grund af deres forhold til maleriet og musikkens sammenkoblingsmuligheder.

Teori 2 - tanker om æstetik og musik i billedfladen

Jeg har efterhånden arbejdet med flashanimerede udtryk igennem flere år nu, og denne erfaring har med tiden belært mig om hvilke supplerende vinkler der kan have relevans i forhold til udtryksformen. I det følgende afsnit vil jeg derfor kort tilføje en række teoretiske betragtninger omkring billedets æstetiske potentiale og affekt. Kapitlet er på denne måde tænkt som et centralt tillæg til det almensemiotiske princip jeg netop har gennemgået.

Barthes - om studium og punctum

På mange måder er semiotikken en ganske rationel videnskab, og den fungerer da også til tider efter næsten matematisk-logiske grundpræmisser. I denne proces kan der dog godt gå en vigtig dimension tabt såfremt målet er at skabe en virkelighedstro beskrivelse. Her tænker jeg på de tegnkonstruktioner der ud over at mediere en indholdsside, også vækker bestemte følelser i beskueren. Som vi senere vil komme til at se i analysen, er mange af animationerne meget eksplicitte i deres udtryk. I andre tilfælde er figurtegningen så abstrakt og kunstnerisk at det helt sikkert giver os en oplevelse, men langtfra på en måde vi kan forklare ud fra

den almensemiotiske terminologi. Derfor vil jeg gerne supplere projektet med en indsigt i Roland Barthes' tanker om billedoplevelsen fra værket: *Det lyse kammer*; en indsigt der i høj grad er opbygget i forhold til den følelsesladede dimension ved billedanalysen.

De to mest centrale begreber fra bogen er uden tvivl *studium* og *punctum*. Ifølge Barthes relaterer ordet studium sig til det der kan opfattes med stor fortrolighed fordi det minder om noget genkendeligt og identificerbart i forhold til beskuerens viden og kultur. Her er der tale om en midlaffekt. Vi bliver bevægede og berørte ud fra etiske og politiske synsvinkler, altså ud fra det genkendelige og indlærte ved billedet.⁴⁸ Anderledes forholder det sig med *punctum* - et fænomen der på en måde bedst beskrives som 'forstyrrelsen' i et studium. Det er et udefineret objekt eller karaktertræk ved billedet der griber fat i os, der prikker til os og sårer os, eller endda ligefrem piner os ved dets tilstedeværelse i billedfladen. Det medfører - som givet - en væsentlig affekt, og alligevel besidder dets væsen en ambivalens, en fascination der også fastholder os ved billedet og låser vort blik mod dets overflade.⁴⁹

En anden vigtig pointe ved Barthes' billedstudier er hans betragtninger om billedets dynamik. Når billedfladen rummer én eller flere muligheder for forandringer, opstår der et såkaldt blindt felt, et rum for de potentielle udviklinger hvor også fantasien har spillerum. Som eksempel på dette fremhæver han det erotiske foto i forhold til den pornografiske billedkultur:

"Pornografien fremviser almindeligvis kønnet, den gør det til en virak, som en gud der ikke forlader sin niche; for mig er der intet punctum i det pornografiske billede; det kan højst mere mig (og selv da kommer kedsomheden hurtigt). Det erotiske foto derimod (det er endda dets betingelse) gør ikke kønnet til et centralt objekt; det kan meget vel lade være med at vise det..."⁵⁰

Det er for Barthes hele legen, spillet mellem billedflade og beskuer, der er det centrale ved et interessant billede. Når fotografiet ekspliciterer sig selv og sit indhold på lige fod med pornografien, dræber det også dette spillerum for fantasi og blinde felter. Der er ganske enkelt ikke et potentiale for videreudvikling hvis alt blotlægges i det umiddelbart tilgængelige.

Det er vigtigt at bemærke at Barthes' tekst i denne sammenhæng er funderet i fotografiet og ikke i fiktive udtryk som animationer. Alligevel mener jeg ikke at denne forskel bør lede til en egentlig problematik i adaptationsfasen. I forhold til Ecos teori opnår vi jo en fuldgyldig oplevelse af fiktionsrummet i kraft af vores forestillingsevne, hvilket principielt betyder at denne proces må være uafhængig af mediet. Studium, punctum og blinde felter fremkommer altså lige så hyppigt i flashanimationer som de vil gøre det i mødet med gamle papirfotografier.

Kandinsky og Klee - maleri og musik

En stor del af de tilgængelige værker på Internettet anvender musik eller musikalske udtryk i forbindelse med deres handlingsgang, derfor vil det også være relevant at se på forbindelsen mellem den visuelle og den auditive kanal i disse flashfilm. Min hensigt i denne forbindelse er at undersøge hvorvidt der kan siges at være en generel sammenhæng mellem visse musikformer og den tilsvarende brug af visuelle tegnsystemer. Altså om der kan siges at være en systematisk kobling mellem lyde og farver eller lyde og figurer.

Emnet er i og for sig en smule abstrakt, for hvornår kan man påpege en forbindelseslinje der kan vise sig holdbar også på et teoretisk plan? Måske lader dette sig ikke for alvor gøre i en normal teoretisk optik, alligevel er der visse relationer som man i det mindste kan forholde sig til ifølge de to musik-malere Paul Klee og Wassily Kandinsky.

Kandinsky er meget interesseret i tanken om *synæstesi*, altså hjernens sammenblanding af sanselige indtryk. Han fokuserer specielt på oplevelsen af et lydbillede i forhold til bestemte synsindtryk. Faktisk er idéen så essentiel i hans malekunst at han med tiden opsætter et helt regelsæt for hvilke instrumenter der harmonerer med bestemte farver. Her forbinder han eksempelvis gul med lyden af en trompet, rød med tuba, blå med cello og grøn med violinen.⁵¹ Dette er dog ikke en sammensætning jeg vil tilslutte mig idet der foreligger en noget subjektiv vinkel i dette arbejde. Det vil således nok blive problematisk at hævde at alle trompeter nødvendigvis er gule i øregangene på folk, og så selvom de givet har været det for Kandinsky selv. Men grundtanken er alligevel interessant, og idéen om at opfatte musikkens bestanddele ud fra forskellige nuancer af farvepaletten skal

nok vise sig at være brugbar i den videre analytiske sammenhæng.

Endnu bedre bliver idéen når vi sammenkobler den med Klees tilgang til musikmaleriet. Med udgangspunkt i det polyfoniske udtryk søger han nemlig at portrættere sammenspillet, altså de instrumentale niveauer, i musikken. Klee er ikke besat af synæstesibalancen i samme grad som Kandinsky, men fokuserer mere på selve afbildningsprocessen hvilket leder ham frem til to grundlæggende problemstillinger ved de musikinspirerede malerier. Det første er forholdet mellem tid og ikke-tid. Musikken udfolder sin kunstart over tid og er derfor svær at indkapsle i et statisk maleri. I forhold til flashanimationerne er dette dog ikke et problem idet vi jo netop her har at gøre med et tidsdynamisk medie.

Det andet problem han arbejder med, er optimeringen af det fulde musikalske spektrum. For Klee lader dette sig bedst gøre i kraft af det polyfone - altså det flerstemmige - udtryk. Han opdeler på denne baggrund sine malerier i farvebelagte felter der udtryksmæssigt skal opfattes som summen af de instrumentale sekvenser i musikken.⁵²



[Painting Music] Tre Klee-malerier: *Rhythms of a Planting*, *Variations* samt *Harmony of Northern Flora*.

På disse billeder kan vi se hvordan Klee arbejder med hele billedfladen for at skabe en mere præcis musikalsk afbildning. Det interessante i denne sammenhæng er at han også levner plads til at anvende andre virkemidler end blot farvevariationerne. Som det ses, er det også stregtegningernes form, retning og tykkelse der opdeler billedet i de ønskede rum, og i andre værker anvendes teknikkerne sågar også i sammenspil med reelle figurer. Denne tankegang minder en del om den flashkunst der efterhånden har fundet sig tilrette på Internettet, og derfor anser jeg Klee og Kandinskys betragtninger som en god ballast i den videre udforskning af flashanimationerne.

Teori 3 - På vej mod en naturlig narratologi

Jeg har tidligere opstillet en hypotese om at den specielle fortællemodus i flashanimationerne ikke fuldbyrdet lader sig forklare ud fra en konventionel fortælle teori. Derfor er det næste afsnit ganske vigtigt i forhold til min kommende analyse da det er her jeg skal udrede hvilke teknikker og analytiske metoder jeg ønsker at gøre brug af i projektets anden del. Mit udgangspunkt ligger hos Monika Fludernik, hos hvem jeg vil uddybe pointen omkring den oplevelsesfunderede narratologi.

Fludernik - mod en 'naturlig' narratologi

I Fluderniks tilgang til narratologien findes der fire niveauer af oplevelse hvori vi som mennesker kan bevæge os rundt. Her er det interessant at hæfte sig ved den skelnen hun foretager imellem det kognitive grundprincip der udtrykker vores færden på niveau ét og to, sammenholdt med de socialt indlærte kompetencer der fordres på niveau tre.

Det første niveau i hendes opdeling refererer således til vores oplevelse af det naturlige; den virkelige verden. I denne fase reagerer vi ud fra grundlæggende kerneskemata baseret på

handling og mål, motivation og emotion samt tankevirksomhed.⁵³ Alt i alt udtrykker dette niveau således den mest 'naturlige' reaktion, hvor vi i kraft af vores indlevelse nærmest sammenbinder os selv med den givne fortællings aktører. Vi bruger vores *forestillingsevne* til at glide ind i historien, og når vi først er indtrådt i universet, oplever vi følelser, forpligtelser, stemninger og mål på lige fod med det øvrige persongalleri.

På niveau II ligger udgangspunktet ikke alene i indlevelsen, men også i den mediering hvor igennem vi møder det fortalte. Der distinkteres således mellem om det er et *fortalt*, *set* eller et *erfare*t handlingsfænomen vi står overfor. I et yderligere led kan der også tilføjes et aktivt modul til niveauet, idet Fludernik også angiver rum til *handling* og *refleksion*.⁵⁴ Der skabes på denne måde en mere bevidst holdning til fortællingen og fortælleformen, men dog kun med udgangspunkt i det vi umiddelbart oplever - det der fuldt ud kan beskrives som en naturlig kognition.

Til gengæld udvides dette parameter i markant stil på tredje niveau. Dette stadie er funderet i et kulturelt indlært fænomen, og dermed bliver den kognitive genkendelighed på dette niveau af en helt anden karakter end tidligere. Ifølge Fludernik fremkommer det tredje trin når vi møder

velkendte scenarier ved fortælleteknikken.⁵⁵ Eksempelvis kan flere klassiske litterære tekninger beskrives efter dette princip; *in medias res*, *flashback*, *setup* og *payoff* osv. er gode eksempler på virkemidler der kan vække genkendelse. Fælles for niveauet er at der er tale om kulturelt indlærte forståelsesrammer, og dermed er kategorien - i et 'naturligt' perspektiv - helt igennem abstrakt. Alligevel er de fleste kulturspecifikke virkemidler i dag så inkorporeret i vores læsning at de rent faktisk konsumeres på et næsten ubevist plan. De er ikke-refleksive og refererer derfor kognitivt til vores praktiske erfaring med at høre og læse fortællinger.⁵⁶

Fludernik beskriver dette således:

"Due to our long history of exposure to written narratives, generic parameters on level III have simply turned into available cognitive schemata and are no longer the result of a conscious process of interpretation and naturalization."⁵⁷

Vi oplever altså de indlærte fænomener ud fra helt samme mekanismer som de naturlige parametres kognition. Dette minder i høj grad om Torben Grodals tilgang til fortælleteorien idet han heller ikke mener at vi i oplevesituationen

skelner mellem et naturligt og et fiktivt univers. Hvis vi skulle sidde og reflektere over alle klip og kameravinkler i en film, ville vi da heller ikke være i stand til at skabe os en fuldbyrdet oplevelse af de fiktive dimensioner.⁵⁸

Fjerde niveau - narrativisering

I den sidste tilstand af narrative parametre bevæger vi os over i et relativt ukendt land. Det er denne tilstand vi befinder os i når vi konfronteres med narrativer vi ikke umiddelbart er i stand til at genkende eller skabe sammenhæng i. Vi anvender her konceptuelle kategorier fra de tidligere niveauer som et fortolkningsmæssigt udgangspunkt, når vi i denne fase forsøger at skabe mening i en tekst - en proces Fludernik genkender som en *naturalisering* af teksten, men i denne henseende mere præcist betegner som en *narrativisering* af fortællingen.

"Narrativization is that process of naturalization which enables readers to recognize as narrative those kinds of texts that appear to be non-narrative according to either the natural parameters of levels I and II or the cultural parameters of level III."⁵⁹

Dette er faktisk en meget god beskrivelse af den fase vi befinder os i når vi bliver stillet over

for flashanimerede værker på Internettet. Som nævnt tidligere er det meget selvstændige og eksperimenterende udtryk, og i udgangspunktet ligner det ikke rigtigt noget af det vi har set og kan genkende fra tidligere tiders medietypologier.

Dermed foreligger det også en smule implicit at det primært vil være modellens fjerde niveau som jeg vil forsøge at anvende på flashværkerne. Ja faktisk er det således, ifølge Fludernik, at alle nye narrative modi bør betragtes som tilhørende niveau IV idet de endnu ikke har en naturlighed der kan optræde på et ikke-refleksivt niveau i vores perception. Men hvis en bestemt genre eller typologi vinder frem, vil den med tiden kunne manifestere sin fortællekultur og således glide ned på tredje niveau hvor den vil indtræde som en kognitiv kultur-naturlig referencemodel.⁶⁰

Narrativisering og transformationer

Men hvad er denne *narrativisering* konkret, og hvordan kan vi anvende optikken i forbindelse med den kommende analyse af flashanimationerne?

Faktisk anser jeg begrebet som en af de væsentligste pointer i min teorisamling. Først og

fremmest fordi Fludernik med teorien skaber plads til de specielle og nye fortælleformer som web-animationerne unægtelig er en del af, men i lige så høj grad fordi at den grundlæggende filosofi bag begrebet i høj grad korrelerer med Ecos erkendelsesfilosofi fra *Kant og næbdyret*.

Det gode ved *narrativiseringen* i forhold til flashværkerne er at det meget præcist beskriver den reelle virkelighed vi befinder os i når vi står overfor disse udtryksformer. Der er i høj grad tale om fragmenter af konstituerede fortælleformer, og på andre måder refereres der lystigt til både den virkelige verden såvel som begivenheder fra andre fiktive universer. Dette giver de fornødne rammer for kognitive tolkninger baseret på niveau I og II såvel som niveau III. Det understreges i denne sammenhæng at det ikke er de naturlige parametre der i sig selv skaber *narrativiseringen*, men at det er et menneskeligt arbejde, hvor vi blot bruger parametrene som en del af en større proces. Det er en strategi der hjælper os til at gøre det ukendte genkendeligt og således reducere de fornødne elementer til håndterbare størrelser.⁶¹ Og netop denne reduktion er interessant at hæfte sig ved, for her bevæger Fludernik sig reelt set i samme tankebaner som Stjernfelt og Eco.

Tanken om at skabe narrativ sammenhæng med udgangspunkt i de genkendelige elementer kan således sidestilles med transformasjonsbegrebets funktionalitet i den semiotiske optik. Her er dog indføjet den forskel at vi ikke længere taler om fællesreferentielle tegn, men derimod om en sammenlignelighed funderet i fortællermæssige principper. Baggrunden for denne sammenlignelighed skal selvfølgelig findes i det faktum at teorierne bygger på det samme grundprincip - med udgangspunkt i naturlige og kognitive processer. Eco og Stjernfelt søger at beskrive de grundlæggende mekanismer ved erkendelsesprocessen, imens Fluderniks ærinde er at finde en 'naturlig' vinkel på den narratologiske optik.

Narrativiseringen som generelt princip

Fluderniks tankegang giver os altså ikke blot mulighed for at opdele betragtningerne efter kognitive parametre, men vi får også et værktøj der kan reducere og gruppere de narrative funktioner. Det er netop denne proces der er vigtig i forhold til min tidligere gennemgang af de Propp'ske funktioner - hvor det blev fremført at de generelle principper netop kunne udledes ud fra reducerede størrelser.

Fortælletypologien er dog en helt anden i flash-animationerne end i de russiske folkeeventyr, og derfor vil det i praksis ikke give mening at overføre Propps 31 funktioner direkte til dette projekt. Tematik og persongallerier er eksempelvis grundlæggende forskelligartede for de to områder, og centrale omdrejningspunkter i eventyret som helte og skurke, prøver og dueller, er således kun sjældent identificerbare i Internettets fortællekultur. I stedet handler det om at tage fat i de elementer vi kan udlede med den valgte teori - altså Fluderniks model.

Som jeg tidligere har redegjort for anser Fludernik *fortællingen* som "noget vi skaber i kraft af vores applikation af bestemte kognitive skemaer."⁶² Det betyder at jeg vil koncentrere mig om de oplevelsesparametre i animationerne der igangsætter de almenmenneskelige kerneske-mata - altså de elementer eller sekvenser der hensætter os i bestemte tilstande, opildner vores følelsesregister eller aktiverer vores hjerner på andre måder.

Ifølge Grodal kan dette være tilstande af frygt, begær, had eller vemod. Fiktionerne kan lokke os med lystbetonede effekter, forføre os i eksotiske omgivelser eller frastøde os med tendentiose perversiteter.⁶³ Når jeg vil reducere og

gruppere elementer fra flashfeltet, vil det således ikke blot være de konkrete handlingssekvenser jeg vil lægge vægt på, men i høj grad også den funktion eller affekt der aktiveres på brugersiden. Man kan sige at hvor Propp kun sidestiller karakterernes funktioner i forhold til handlingsgangen, så er mit mål også at fremdrage og gruppere elementerne i forhold til en potentiel brugeroplevelse.

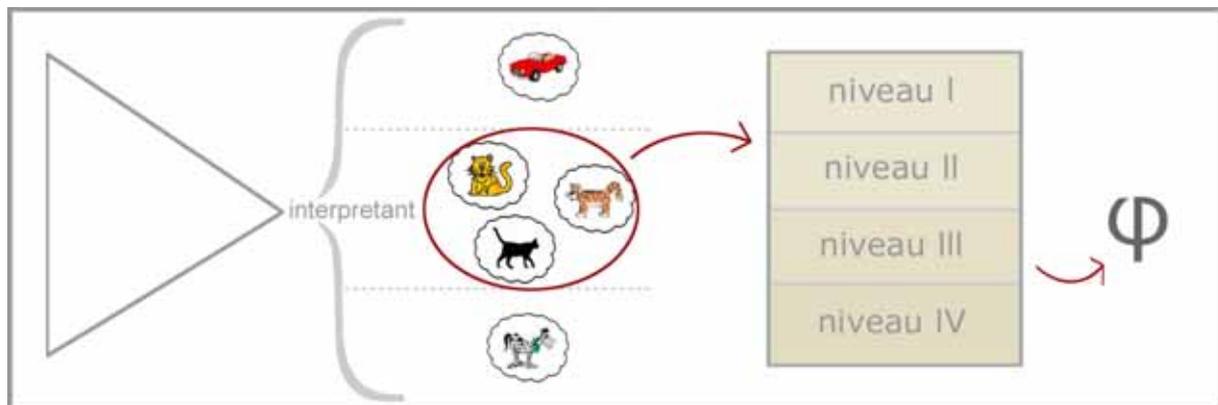
En samlet analysemodel

Dette leder os endelig hen mod en samlet analysemodel.

Kort opsummeret vil jeg anvende den semiotiske model til at begrebsliggøre det individuelle

sprog som animationerne skaber med deres symbolik, figurer, former og farver. Jeg vil på baggrund af transformationsbegrebet skabe mig en relevant forståelse af det visuelle niveau, og med dette udgangspunkt kan jeg *opleve*, og dermed *narrativisere* handlingselementerne i henhold til Fluderniks model. Efterhånden som analysen skrider frem vil der formentligt opstå nogle generelle mønstre på tværs af de forskellige kategorier, og i den sidste del af analysen vil jeg forsøge at sammenfatte disse ved hjælp af en reducerende metode.

Man kan grafisk skitsere en oversigt over min analysemodel således:



[model 5 - egen model] Et samlet overblik over den analytiske proces

Den semiotiske analysefase er i denne forestilling lig den jeg tidligere har afbildet i teorien. I denne videreudvikling af modellen har jeg indtegnet de gyldige transformationer i en rød cirkel. Det er denne forestilling om 'den mulige interpretant' der danner grundlaget for vores oplevelsesparametre i Fluderniks model. Efterhånden som iagttagelserne mangfoldiggøres vil der opstå mulighed for at sammenfatte vores narrativisering i generelle mønstre. Dette leder os frem til analysens sidste fase der handler om at opstille animationernes almene karaktertræk - eller funktioner om man vil - i dette tilfælde afbildet med det græske bogstav 'fi'.

Analyse - Overvejelser om udvælgelse og opdeling

Det er nu blevet tid til den analytiske del af projektet, og jeg skal se på anvendeligheden af min teoretiske konstellation i praksis. Animationsfeltet er ikke blot stort, det er også uoverskueligt at navigere i. Jeg mener dog efterhånden at have opnået den fornødne indsigt i feltet således at jeg i dag har kendskab til de fleste toneangivende webanimatorer. I denne fase er der god inspiration at hente i flashportaler og flashfestivaler som fx Flash Forward der hvert år belønner de bedste værker på nettet.

Udvælgelsen

Jeg har i optakten til projektet surfet utallige flashportaler og studiehjemmesider tynde for at finde et bredt og repræsentativt udvalg af animationer. Denne proces har ført frem til et empirisk materiale bestående af 18 flashfilm som jeg mener bredt kan være med til at beskrive de vigtigste tendenser inden for udtryksformen. Flere af værkerne har fået kvalitetsstempler fra brugergruppen i form af høje ratings på portalerne, andre har gjort sig bemærket på flash- og animationsfestivaler, og endelig er der en del der er fundet ved referencesystemet - altså ved indbyrdes anbefalinger animatorerne imellem.

Opdelingen

Jeg har i det følgende opdelt de 18 stykker i tre hovedkategorier: *kunstneriske*, *musikalske* og *humoristiske værker*. Dette er dog mest et principielt skel idet rammerne ikke er mere konstante end at flere værker reelt kvalificerer sig til to - måske tre - af kategorierne. Et værk der spiller på en kunsthistorisk referenceramme som eksempelvis *Kunstbar*, er således stadig lige så underholdende som mange af de 'humoristiske' værker, men jeg har i tilfældet valgt at genkende den kunstneriske kvalitet som den primære i forhold til analysen.

Det vil derfor være mest korrekt at opfatte mine kategorier som en funktionel opdeling til analytisk brug hvor grænserne reelt er mere flydende end grupperingerne indikerer, og jeg bestræber mig således på at samle trådene sammen på tværs af alle værker i den opsamlende del af analysen hvormed der forhåbentligt ikke udledes væsentlige betragtninger om de enkelte animationers tværgående kvaliteter.

Man kunne reelt sagtens have opereret med flere kategorier i opdelingen idet genrediversiteten på Internettet efterhånden er blevet ret stor. Men i forhold til mit projektfokus mener jeg ikke

at en sådan tilgang nødvendigvis vil tilføre mere dybde til analysen. Jeg vil jo som nævnt sætte fokus på hvorledes flashanimationerne virker og kommunikerer, og derfor har jeg mest behov for en tilgang der kan anskueliggøre genstandsfeltet uden at problematisere opdelingen unødigt. Dette kunne fx blive tilfældet hvis jeg gik ned i mere specifikke genretermer. Det kan således hurtigt vise sig svært at indplacere flere af værkerne i en traditionel genrekasse, og på den baggrund har jeg i stedet valgt at arbejde med tre meget overordnede kategorier hvor det rimelig let (uden analytisk afsøgning) kan fastslås om et givent værk passer ind i de opsatte rammer eller ej - idet afgrænsningen hverken hviler på et semantisk eller et tematisk niveau, men blot i den konkret tilgængelige oplevelse.

Min forståelse af de enkelte kategoriernes indhold og afgrænsning er skitseret som en infotekst i starten af hvert afsnit. Jeg analyserer de fleste animationer separat i gennemgangen, og afrunder hver gruppering med en opsamling. Dette skal gerne lede mig frem mod en generel beskrivelse af de tre hovedområders form og virke (formålsbeskrivelsens første del). Til sidst vil jeg endvidere forsøge at opsamle de mest relevante betragtninger i et tværgående analytisk

perspektiv og således også skabe et grundlag for at besvare formålsbeskrivelsens anden del - en generel beskrivelse af genstandsfeltets almene karaktertræk.

De kunstneriske værker

I den første gruppering har jeg de værker der udtryksmæssigt spiller på nogle kunstneriske kvaliteter, enten som en refleksion over etablerede kunstarter eller også som et forsøg på at skabe en selvstændig kunstnerisk udtryksform. Et udpræget eksempel på sidstnævnte kategori ses i animationen *Flow*, et fusioneret eksperiment mellem den hollandske billedkunstner Han Hoogerbrugge og bandet Wiggle (hvis medlemmer er bosat i henholdsvis Japan, USA og Australien og derfor indspiller alle sange via Internet).

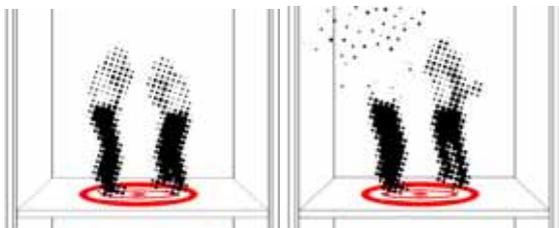
Han Hoogerbrugge - Flow

Animationen starter med en kort præsentation: "Hoogerbrugge and Wiggle presents Flow. An interactive Neurotica music clip", står der med sorte bogstaver. En lille globus drejer rundt, og i baggrunden kører en jævn musikalsk grundrytme. Det er som sagt et interaktivt værk, og man må derfor aktivere den videre proces ved at klikke på globen.

Så starter galskaben! Vi bevæger os ned i et rum der mestendels ligner en etagebygning. På hvert niveau sidder eller står en figur - en model af Hoogerbrugge selv. Vi kan aktivere figurerne til enten at bede en eksplosiv bøn eller at fiske

deres underboer op i slipset. Da vi når bunden begynder en ny opstigning. En ny Hoogerbrugge-figur sidder på et gigantisk øje og venter blot på at vi klikker os videre til næste skridt. Dette niveau er ikke umiddelbart til at beskrive som andet end en lodret hvid streg på en sort baggrund. Vi har efterhånden lært at nøglen til værkets progression ligger i vores interaktion med elementerne, og derfor må vi atter forsøge os med musen. Dette medfører en gradvis zoomfunktion hvor vi kommer tættere ind mod billedets centrum samtidig med at musikken igen stiger markant i styrke.

I midten af billedet opdager vi efterhånden at det vi klikker på, er en gruppe prikker der ligner to bokser. Her er det værd at bemærke at den semiotiske afkodning faktisk mere sker i kraft af figurens funktionalitet end dets form. Når vi klikker på en af de to bokser, kommer der nemlig et slag - en tolkning der også understøttes af lydbilledet. Uden slag og lyd tror jeg ikke at vi nødvendigvis vil kunne afkode prikkerne til ret meget andet end prikker, for vi ser faktisk ikke andet end en primitiv rasterisering af den menneskelige figur. Alligevel fungerer princippet ganske godt i situationen på grund af den kontekstuelle understøttelse.



[Flow] Slagets styrke i denne scene er effektivt visualiseret ved hjælp af den figurative dekonstruktion.

I næste fase af animationen går det opad igen. Vi ser en abstrakt blanding af en rulletrappe og en fodboldbane der folder sig ud foran os. På hvert trin står en figur, og ved et par klik kan vi få dem til at spille bold med hinanden. Øverst i denne konstellation finder vi en anden figur stående med hænderne i lommen og stift blik ud mod skærmen. Vi kan vende ham rundt og synliggøre forskellige budskaber på hans ryg. Det kan være 'I Suck', 'Soulman' 'Superman' eller 'Freak'. Endnu engang glider vi opad i animationen, og pludselig befinder vi os i et nyt rum konstitueret af en lang tekstmasse der folder sig ud over væggene.

Teksten lyder: "If you are reading this because you have experienced panic attacks, you probably already know what will trigger the physical symptoms that trigger an attack. Making a presentation, driving on the freeway,

entering a market, going to church, being at work, exercising, excitement, relaxing, traveling. It's only logical that a person avoids trigger situations in order to avoid having panic attacks. The problem, of course, is that this limits your life to living only in the safety zone, places where you believe you are safe from attacks or can be quickly rescued by trusted family members."

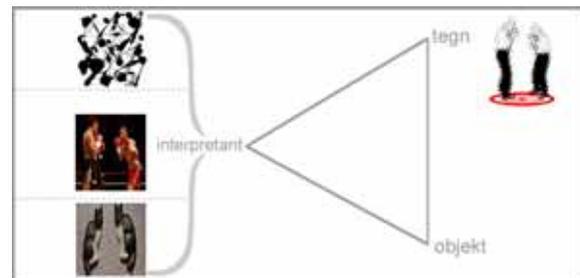
Samtidigt glider et hjul op over skærmen med en masse figurer. Hvis man ruller over dem med musen, vender de sig rundt nærmest i ubehag, og endelig slutter sekvensen af med et hurtigt glimt og et taktslag, en situation vi måske ikke umiddelbart når at se, men en langsom gengivelse viser at glimtet faktisk forestiller et hjerte. Sammenholdt med lyd billedet er det altså et hjerte/slag vi oplever ovenpå det noget neurotiske stemningsbillede der ligefrem står malet på væggen i animationen. Herefter får vi til gengæld lov til at skribe aggressionerne ud. En ny Hoogerbrugge-figur glider op over skærmen med en megafon. Ved at klikke på ham kan vi generere et brøl så kraftigt at væggene ligefrem begynder at skælve.

En ny scene bygges op, og denne gang får vi mulighed for at se ind i hovedet på kunst-

neren. Et stort ansigt toner frem med toppen af hovedskallen blottet. En sort og aktiv suppe bobler i hjernen, og de blå øjne følger nysgerigt musen rundt i animationen. Til sidst kommer der en vippe ned med en ny figur, og klikker vi her, springer animationen samtidigt videre til næste sekvens. Denne gang er det ikke til at sige om vi glider op eller ned. Rummet er nærmest psykedelisk hvilket også understreges af de piller der skyder frem fra væggene samt den meget kulørte farvepalet. Ved at rulle musen henover pillerne kan vi udskifte dem med Hoogerbrugge-figurer, der igen kan aktiveres fra brugersiden til morgengymnastik. Til sidst toner et stort øje frem i baggrunden, og når vi aktiverer dette ikon, lukker animationen sig sammen omkring handlingsrummet som to elevatordøre, og herefter ryger vi tilbage til animationens udgangspunkt og den drejende globus.

Ud fra et semiotisk perspektiv er der nok kun ét sted i animationen hvor tegnkonstruktionen for alvor udfordrer vores perceptionsevne, nemlig i forbindelse med de to boksere. Egentlig er denne scene ikke andet end en sporadisk spredning af sorte prikker på en hvid flade, men alligevel opfatter vi det uproblematisk som to personer i tvekamp, en opfattelse der primært

aktiveres når vi ser dem slå på hinanden - og igen er dette slag jo ikke andet end en hurtig spredning af prikkerne - en animering der i sin overdrevne konsekvens ikke engang efterligner bevægelsesmønstret fra en rigtig boksekamp.

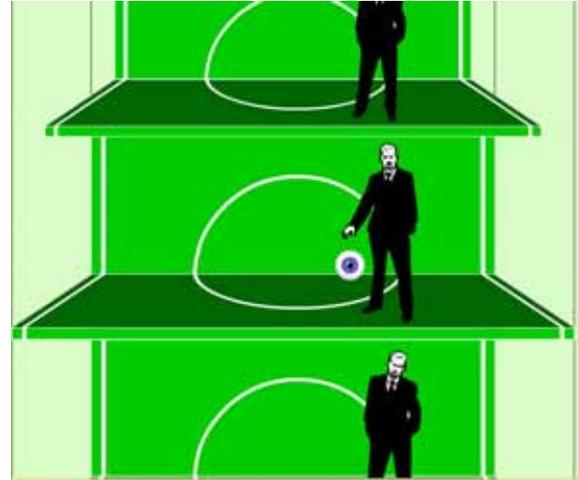


Et analyseeksempel af den semiotiske tankeproces i Flow.

Hvis vi indsætter figuren i den semiotiske model, kan vi opstille et udvalg af potentielle interpretanter. Når vi observerer et tegn vi ikke umiddelbart genkender, er det nemlig denne proces der på millisekunder dannes inde i hovedet på os. I dette tilfælde kan vi vælge at fokusere på billedfladens struktur og dermed se prikkerne som et sporadisk mønster lignende den øverste mulighed - et abstrakt maleri. Vi kan også fokusere mere på farvernes fylde og dermed se tegnet som to tofarvede figurer, som de to katte nederst i modellen. Men når vi interagerer med figuren og får delene til at 'bekæmpe' hinanden,

retter vores forståelse sig hurtigt ind således at vi i stedet vælger den midterste løsning, to boksere, og selvom denne idé kan være forskelligartet i vores hjerner, er det alligevel ret besat et stabilt koncept der ligger bag vores tolkning. Jeg har ikke indtegnet noget objekt i modellen. Denne dimension findes nemlig kun i forfatterens fantasi, og vi møder den derfor ikke selv i animationen. Vi opnår dog implicit en genkendelig forståelse af objektet igennem vores interpretant.

Udover de to bokserer er der ikke mange andre steder i animationen hvor vi kan komme i tvivl om tegnniveauet. De fleste objekter er ret virkelighedstro gengivet, og det er tydeligt at Hoogerbrugge har konverteret realbilleder til vektorgrafik, i modsætningen til flere af de 'tegnede' film vi senere skal se på. Det betyder også at det abstrakte ved animationens udtryk ikke er tilknyttet elementerne selv, men mere den måde de er sammenknyttet på. Der er fx intet underligt ved at se en animeret gengivelse af et menneskeøje, men det virker derimod bizart når det som i nedenstående eksempel bliver anvendt som en basketball.



[Flow] 'Game on' står der i animationen, og så spiller figurene ellers *eyeball* med hinanden.

I forhold til Fluderniks parametre for oplevelse er det altså en ret virkelighedstro genkendelse af de semiotiske objekter vi oplever i *Flow* hvilket normalt vil indikere en perception på første niveau. Men når vi skal beskrive sammenhænge i forhold til den potentielle narrativisering, sker der alligevel et skred fordi elementernes interne relationer ikke kan forankres i en logisk kognition. Én figur fisker underboen op med en fiskestang i slipset, en anden figur svæver frit rundt i luften siddende på et kæmpe øje, en tredje brøler så højt at væggene skælver, osv.

Derfor hensætter animationen os konsekvent i en refleksiv oplevelsestilstand, altså i dette

tilfælde på fjerde niveau af parametermodellen. Der er ikke noget konkret sammenligningsgrundlag fra virkeligheden eller andre fiktioner, men måske kan vi hente inspiration til afkodningen i drømmenes verden. Animationen afspejler jo på én gang noget velkendt, men også intenst og forvirrende. Dette minder faktisk lidt om de situationer vi kan opleve i drømmeland. I det mindste virker det som en oplagt kobling at betragte sekvenserne som udtryk for tilstande i underbevidstheden. Der er nemlig flere indikatorer i denne retning. Primært den boblende suppe i hovedskallen på den ene figur, men også den konstant glidende bevægelse op og ned i niveauerne kan supplere opfattelsen. Hvis vi dertil lægger tekstsekvensen der handler om hvorledes man undgår tilfælde af panisk angst, og den indledende betegnelse 'a *Neurotica music clip*', begynder der at tegne sig konturerne af noget sammenhængende.

Som et digt der udtrykker en stemning eller en sindstilstand, er *Flow* måske en skildring af en latent angstneurose som Hoogerbrugge her slipper løs i et overvældende surrealistisk rum.

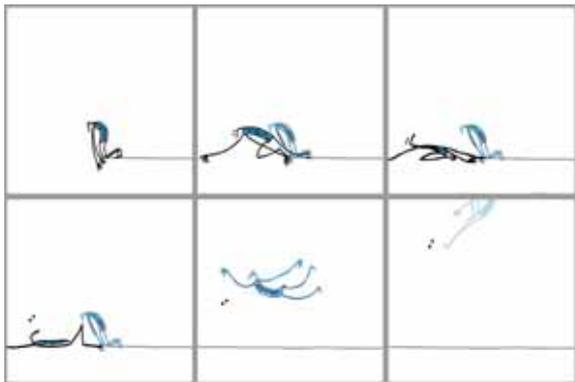
Dette vil samtidig give en forklaring på hvad der *kan være* animationens immanente kvalitet. Ligesom den dygtige poet kan give sproget vin-

ger, ser vi her Hoogerbrugge skabe en tilsvarende dimension på det visuelle plan. Uden at sammenligningen skal blive mere udtrådt end dette, er det værd at bemærke at digtet ofte faktisk skaber sit udtryk ved hjælp af utraditionelle sprogsammensætninger. Der eksisterer således en fælles virkemåde de to udtryksformer imellem. Man kan sige at de begge har til hensigt at forføre publikummet ind i en abstrakt og egenhændig verden hvor kun forfatterens fantasi reelt kender begrænsningen. Og netop forførelsens kunst bliver tydelig i *Flow* på grund af værkets interaktive opbygning. Man kan med Barthes' betragtning om billedets dynamik sige at animationen i høj grad pirrer og lokker ved dets konstante 'flow' af uforudsigelige begivenheder. Der vækkes en konstant nysgerrighed i vores sind når vi opdager at vi kan påvirke figurerne i alle mulige retninger. Vi får lyst til at lege med og udforsker derfor billedfladen gennem hele forløbet med musen; i den henseende virker det interaktive element som en åbenlys kvalitet ved animationen.

Theodore Ushev - *Walking on by*

En anden animation i samme kategori, *Walking on by*, er ikke interaktiv, men den besidder alli-

gevel flere af de samme kvaliteter som *Flow*. I dette værk følger vi en mandlig hovedperson igennem en række begivenheder. Animationsrummet er i udgangspunktet kun en grå linje som han lystigt travler hen ad. Lidt samme princip som den klassiske tegnefilmfigur *La Linea*, blot med den forskel at figuren her ikke er fastbundet til sin grundlinje. Begivenhederne virker umiddelbart lidt sporadiske, vi ser ham i regnvejr, solskin og tordenvæjr, svømme hen over havet, blive overdænget med blomster, overhallet af folk med mapper, jagtet af hunde, gøre militærtjeneste, drikke sig beruset og være sammen med kvinder. Sidstnævnte aktion kaster et par kravlende børn af sig som han flygter fra, inden han rammes af en hammer for til sidst at nå enden af den grå linje.



[Walking on by] Den sidste scene i værket - grundlinjen ophører, og figuren har nået kanten af sit univers.

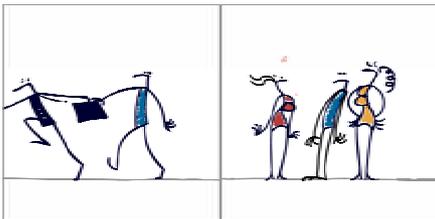
Her sker der faktisk noget ret interessant. Idet den grå linje stopper, er det tydeligt at figuren ikke er i stand til at komme videre. Han kigger søgende ud over kanten og læner sig til sidst fremad i en langsom og blød bevægelse hvor han til sidst ender med at blive ét med linjen. Samtidig sker der en opspaltning, en delvis transparent udgave af figuren bliver siddende på hug, statisk, og helt upåvirket af det øvrige forløb. Pludselig begynder han at svæve opad for til sidst at forsvinde væk i himlen.

Sidstnævnte sekvens er interessant fordi den taler til en kulturelt indlært læsekompetence - Fluderniks tredje niveau. Når vi ser ovenstående billedsekvens, er den sandsynlige tolkning af situationen således at figuren afgår ved døden. Dette bunder primært i en religiøs forestilling om livets ende. Ikke blot det kristne udsagn, "af jord er du kommet, til jord skal du blive", men også i hele sjæleidéen og forestillingen om det evige liv som vi ser afbildet i kraft af den udspaltede figur der stiger til himmels. Afkodningen hviler i dette tilfælde på en indlært kompetence idet vi ikke kan have en naturlig kognitiv erfaring med sjælens udseende.

Situationen gør os samtidig opmærksom på et andet perspektiv ved animationen, nemlig

at den grå grundlinje muligvis har en symbolsk funktion som figurens livslineje. Dermed kommer de sporadiske situationer i løbet af værket også i et andet lys, som en afspejling af centrale begivenheder i et livsforløb, en forståelse der er helt central for vores *narrativisering*.

I det semiotiske perspektiv befinder vi os på et noget mere forsimplet stadie end *Flow*. Figurerne er ikke menneskelignende, men simple stregtegninger hvor ansigtet fx blot er opbygget af to prikker (øjne) og en forlænget vandret streg (næsen). På trods af den enkle tegnestil ser det ikke ud til at vi har problemer med at afkode animationen, figuren ligner nok ikke et rigtigt menneske, men den tangerer vores basale forståelse af en grundskikkelse med et ansigt, en krop, to arme og to ben. Dermed er det måske mere interessant at se på hvorledes kunstneren i dette tilfælde anvender tegnene til at differentiere figurene fra hinanden:



[Walking on by] Hovedpersonen i selskab med nogle af animationens andre karakterer.

I de to ovenstående eksempler ser vi først hovedfiguren blive overhalet af en mørk skikkelse med en mappe i hånden og øjnene substitueret med tal. I det næste billede, to kvinder der øjensynligt virker meget interesserede i vores hovedperson - i så høj grad at der bobler små røde hjerter ud af dem. Den sorte figur med mappen og de lange hastige skridt minder os om et karrierefokuseret menneske, og de små tal i øjnene på ham kan i henhold til den kulturelle afkodning være en indikator af dette; hans fokus er sat på beløb - eller måske mere præcist penge. De to kvinder i animationen viser ganske åbenlyst deres interesse for manden i kraft af deres bevægelser, og igen understøttes opfattelsen af en kulturel indlært semiotisk effekt, nemlig de små røde hjerter. I forhold til disse omgivende figurer får vi altså indtrykket af en hovedperson der *ikke* er særlig stræbsom, og som *ikke* udtrykker kærlighed, men blot udviser seksuel lyst - uden vægt på de forpligtende konsekvenser. Det er hermed på samme måde som i Saussures sprogsystem i kraft af de relationelle forhold at vi kan sige noget konkret om figuren målt ud fra hans omgivelser.

På denne måde narrativiserer vi faktisk fortællingen. De små semiotiske objekter skaber

en merværdi til de agerende figurer, og det giver os grundlag til at 'opleve' menneskelige relationer i forløbet. Her mener jeg faktisk at de små tegn besidder en vigtig kvalitet overfor det samlede udtryk. Det er nemlig deres valører der får os til at se nuancerne i de enkelte figurer, man kan sige at de puster liv ind i aktanterne ved at give dem en profil. Det er på samme vis som vi også oplever karaktererne i en spillefilm ud fra relationelle forhold af had, kærlighed, intriger osv. I animationen springer vi bare let og elegant hen over selve processen, men får til gengæld serveret visuelle indikationer af følelser, tanker og målsætning igennem de små værdiladede tegn.

På trods af denne mulighed for narrativisering er der stadig ikke tale om et sammenhængende forløb, men mere om små sekvenser af udvalgte højdepunkter fra figurens gang igennem livet. På denne måde minder animationen lidt om *Flow* i sin abrupte fortællestruktur, og faktisk kendetegner dette flere af værkerne - fx Inna Volosovs *Lullaby*.

Inna Volosov - Lullaby

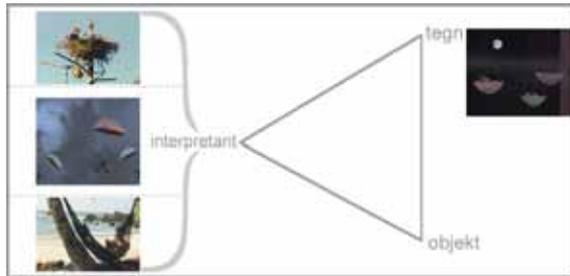
I *Lullaby* ser vi tre grå skikkelser i noget der ligner fuglereder eller hængekøjer. Hvis vi holder

musen hen over figurerne, hæver de overkroppen, og vi kan se at det er mennesker. I baggrunden er der fuldmåne, og en enkelt ildflue svæver langsomt rundt. Klikker vi på en af rederne, går animationen for alvor i gang.

Pludselig ser vi tre personer der sejler væk i kanoer, efterfølgende krydser de skærmen, først i løb og derefter på hesteryg. De tre personer forsvinder kortvarigt fra synsfeltet da de 'opsnapes' af en ambulance, og vi glider herefter i høj fart frem ad en landevej. I næste scene er de synlige igen, løbende i en ørken. Her øges dramatikken pludselig markant; en flyver kommer drønende fra oven og dropper bomber over vores tre figurer. De undslipper dog, og i stedet for eksplosioner vokser der gigantiske paddehatte frem hvor bomberne slår ned. Til sidst falder de tre ud over en kløft og daler ned med udslåede faldskærme, vi ender tilbage ved udgangspunktet, og opdager således at 'hængekøjerne' i virkeligheden er faldskærme som de tre figurer er landet i.

For at starte ved det semiotiske så er faldskærmene/hængekøjerne et meget godt billede på hvordan vores erkendelsesproces forløber gradvis i relation til konteksten. I første omgang er vi ikke i stand til at definere objekterne

helt præcist, men da fortællingen mod slut lukker sig sammen, øges vores viden om animationens sammenhæng, og vi opdager derfor at der må være tale om de tre faldskærme vi netop har set udfolde sig i et fald mod jorden.



Et analyseeksempel fra *Lullaby* hvor tre halvrunde 'menneskereder' aktiverer den semiotiske proces.

Vi ser i starten blot de tre hængende objekter og har i denne fase ikke fulgyldig mulighed for at tolke dem. Hvis vi tager udgangspunkt i formen samt det faktum at der ligger nogen i dem, minder det måske mest om tre store fuglereder. Men hvis vi negligerer formens betydning og i stedet fokuserer på de lange snore der er fastbundet til objekterne, er det måske mere idéen om en hængekøje der dukker op i hjernen. Til sidst ser vi dog den rette sammenhæng i kraft af den kontekstuelle ramme, og dermed glider de tidligere tolkningsmuligheder ud i det ikke-mulige rum.

En andet interessant tegnkonstruktion ses i forbindelse med paddehattene der skyder frem over bombernes nedfaldssted. Netop svampeformen har været hyppig anvendt som en metafor for den visuelle form af en atombombeeksplosion. I dette tilfælde konkretiseres tanken pludselig visuelt som en form for metarefleksion over netop denne forestilling. Dette er samtidig et oplevelsesparameter der fordrer et kendskab til koden, og dermed indtræder vi i dette tilfælde på det kulturelt fordrerede tredjenniveau i Fluderniks model. Bortset fra dette element er det dog udelukkende en naturlig kognition der ligger bag vores oplevelse af værket. Elementerne genkendes naturligt som i *Flow*, og samtidig er der logisk sammenhæng sekvenserne imellem hvilket giver en regulær kontinuitet fra start til slut.

Til gengæld mangler figureerne den form for vælør der i *Walking on by* er med til at give dem karakter og følelser. Dette bevirker at vi får lidt svært ved at danne os et indtryk af formålet med handlingerne. Hvorfor løber de? Er de på flugt og fra hvem? Lykkes missionen mod slut, eller havner de blot tilbage hvor de startede? Mit bud i denne forbindelse er at animationen nok er smukt udført, men den fremviser ikke noget tematisk indhold. Dermed ser vi også en inte-

ressant forskellighed i forhold til *Walking on by* da det ser ud til at en eventuel tematisering er afhængig af karaktertegningerne.

Lullaby giver desuden som *Flow* mulighed for at interagere med figurerne, vi kan få dem til at hoppe når de løber, og stoppe op når de kravler. I modsætningen til Hoogerbrugges værk er denne interaktion dog ikke essentiel, og hvis vi intet foretager os, løber animationen fint videre uden vores hjælp.

Steve Whitehouse - Kunstbar

Den næste animation jeg vil sætte fokus på er *Kunstbar* af Steve Whitehouse. Animationen starter med et øde gadebillede. Vi ser en person komme gående imod os idet hans vej pludselig krydses af en skrigende figur. Dette aktiverer personens blik, og han vælger nysgerrigt at træde ind i den bar hvorfra 'skriget' netop er udkommet.



[Kunstbar] sammenkobler visuelt form og indhold, og stedets drinks aktiverer hver for sig en unik proces funderet i kunsthistoriske referencerammer.

Vi ser personen gå op i baren og bestille forskellige typer af drinks. Det interessante ligger her ikke så meget i handlingsforløbet, som det ligger i den tegnestil der benyttes undervejs. Det er nemlig en rigtig 'kunstbar' vi befinder os i, og betydningen af dette ser vi første gang han får et menukort stukket i hånden.

Det er ikke almindelige cocktails der serveres her, derimod skal der vælges mellem navne som Matisse, Dali, Chagall, Klee, Pollock og Picasso med flere. Figuren beslutter sig for en Pollock. Bartenderen modtager bestillingen og hælder en tyk grå og sort væske op i et glas. Vores figur rækker ud efter sin bestilling, men i stedet for at modtage den i hånden, får han den smidt lige i ansigtet:



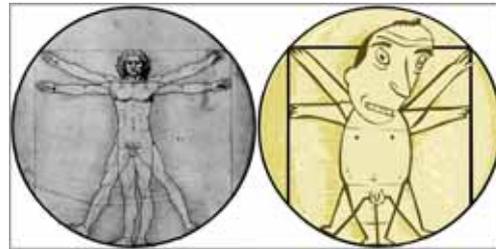
[Kunstbar] leder i denne scene vores tankegang hen mod maleriet *Autumn Rhythm*.

Væsken i glasset viser sig at være maling, og idet den rammer figurens ansigt former den sin overflade nøjagtig som Jackson Pollocks *Autumn Rhythm*. På denne måde opstår der en

kraftig konkretisering af indholdssiden bag den valgte drink. Princippet minder om de tre paddehatter fra *Lullaby* hvor et metaforisk begreb bliver visualiseret fysisk i værket. I dette tilfælde spilles der måske lidt på tankegangen bag nogle af de almindelige drinksnavne. *Screaming orgasm* og *Sex on the beach* er fx drinks der bevidst eller ubevidst kan fylde vores hoveder med muntre associationer. I en kunstbar skal drinksene selvfølgelig have samme egenskab, men i animationen bliver dette ikke blot ved ordlegen, den potentielle association bliver også fysisk virkelig - hvilket skaber en ret forunderlig leg med billedsproget.

Det specielle ved *Kunstbar* i en narrativ optik er at der ganske enkelt ikke sker noget nyt fra dette punkt. Vi ser hovedpersonen (og andre af værtshusets gæster) indtage kunstholdige drinks med sprudlende reaktioner til følge, én person drikker Van Goghs *Starry Night* og taber efterfølgende sit øre, andre er blevet påvirket af Picassos *Les-Demoiselles-d-Avignon* i baren, og vores hovedfigur bliver forvandlet til en Marc Chagall inspireret gedebuk med cello da han forsøger sig med drink nummer to. I den sidste scene er det renæssancen der rammer ham fra oven idet en lille udgave af Leonardo Da Vincis

flyvemaskine dropper en drink ned på disken. Efter lidt tøven vælger han at prøve lykken med dette glas, og effekten kommer selvfølgelig prompte. Straks efter at have tømt glasset forvandles han til et eksemplar af maleriet *Study of Proportions* og triller efterfølgende ud af baren igen.



[Kunstbar] Leonardo Da Vincis *Study of Proportions* bliver her relanceret som flashfigur i *Kunstbar*.

I forhold til den konventionelle forståelse af en fortælling er der altså ikke meget dramatik eller udvikling at gribe fat i. Til gengæld afspejler animationen ret kreativt en lang række kunstværker igennem forløbet, og det er dette meta-refleksive indhold der gør udtrykket interessant for os. Vi fænges af den opfindsomme gengivelse af malerierne, og vores nysgerrighed vækkes på samme vis som når vi i en god fortælling higer efter de dramatiske sekvensers udvikling og afslutning. Den konsekvente leg med kunsthistorien gør at vi oplever begivenhederne

ud fra et forhåndskendskab til værkerne. Dermed er det en kulturel indlært oplevelsesproces vi indtræder i - en refleksiv tilstand der samtidigt betyder at vi narrativiserer elementerne ud fra Fludernikmodellens fjerde niveau; vi bruger den kulturelt funderede kognition til at begribe de abstrakte betydningselementer og aktiverer herved den reelle læseoplevelse ved værket.

Således er *Kunstbar* et godt eksempel på hvordan vi i flashanimationerne kan benytte vores oplevelsesmodus som et narrativt omdrejningspunkt. Det er her Fluderniks teori får relevans i forhold til semiotikken, fordi det faktisk er *processen* i den semiotiske tanke - den kognitive sondering af tegnets interpretatanter - der giver os en oplevelse ved animationen. Det er som om værket med sine mange intertekstuelle referencer indsætter os i en aktiv proces hvor vi nysgerrigt søger at gætte sammenhængene mellem de enkelte scener og den kunstart der må ligge bag. Ud fra et rent oplevelsesmæssigt parameter vil det nok ikke være helt forkert at sammenligne denne tilstand med den aktive og afsøgende modus vi befandt os i under oplevelsen af *Flow*.

Men inden jeg for alvor begynder at trække trådene sammen på tværs af animationerne, vil

jeg først inddrage værket *Lost* hvor vi bliver præsenteret for en noget mere alternativ integration af kulturelt genkendelige elementer.

Edgar Beals - Plickey+Muto: Lost

Jeg har valgt at inddrage Edgar Beals' animation fordi den tydeligt spiller på genkendelige elementer fra flere forskellige fiktive universer. Hvis vi starter med at tage udgangspunkt i de to hovedfigurer, ser vi allerede i titlen en sproglig reference til Walt Disneys Mickey og Pluto. I modsætningen til Disney-figurerne er Plickey og Muto dog sammenbundet med et '+' frem for det mere almindelige 'og'. Dette leder tankerne hen mod en mekanisk eller matematisk kobling, og vi får således indtrykket af den digitalisering der synes gennemgående i værket.

I starten af animationen møder vi Muto, navnet leder tankerne hen mod en hund, men visuelt ligner figuren mere en gul arkitektlampe med en saks som hoved. Der er dog enkelte fællestræk mellem Muto og Pluto i kraft af farven og det grønne halsbånd de begge deler. Muto springer hen til Plickey der sidder helt opslugt foran en computerskærm. Plickey har ligesom Mickey store runde ører, men bortset fra dette, er der ingen synlige fællestræk. Figuren har røde

usymmetriske øjne, et fastlåst smil med blottede tænder og ingen næse i ansigtet. Hans bukser er overdimensionerede og gule, og skoene ligner store røde sugekopper. Fælles for animationens to figurer er at de begge har en forholdsvis simpel anatomi der leder tankerne væk fra det organiske og i stedet hen mod det mekaniske udtryk.

Muto forsøger at komme i kontakt med Plickey, blandt andet med en lille bold, men dette ser ikke ud til at lykkes. Herefter stikker figuren af ud i venstre side af skærmen. Vi følger hans små hop igennem flere skærbilleder og kommer dermed rundt på helt andre hjemmesider. Det ser ud til at Muto er stukket af fra sit normale animationsrum og nu befinder sig ude på selve Internettet. Men pludselig går det galt for det lille væsen; han springer ind på en blank browserside, og derfra kan han tilsyneladende ikke komme ud igen.



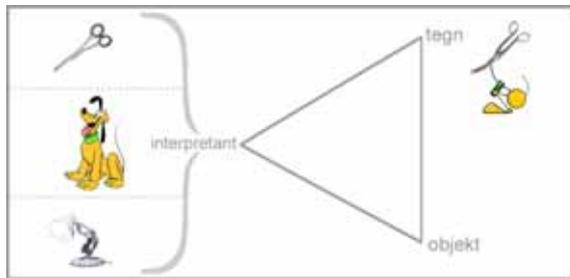
[Lost] Muto er i sandhed 'lost' i denne scene. Uanset hvor figuren springer hen, ender han på den samme side igen. Rummet ligner fejlsiden fra

Microsofts Internet Explorer, men teksterne er ændret så de her fremstår med et mere ironisk budskab.

I løbet af kort tid bliver det nat, og Muto må uforløst lægge sig til hvile i det lukkede rum. Skiftet mellem dag og nat visualiseres her med en velkendt computerterminologi idet vi ser et par klassiske Windows-timeglas glide hen over skærmen. Da det bliver lyst igen, opdager Muto pludselig 'seach' teksten foroven. Han hopper op og berører linket med saksen hvilket aktiverer en pil magen til musen fra Windows. I løbet af kort tid når pilen frem til Muto, og i bedste computerstil foretager den et cut/paste og bringer dermed figuren tilbage til startrommet igen. Her sidder Plickey stadig helt opslugt ved sin computerskærm, og Muto vælger efter en kort pause at hoppe om bag computeren. Han hopper hen til ledningen, åbner saksen og bider til. I det samme går animationen ud. Som en computerskærm der slukkes, ryger vi selv ud af fiktionssrummet, og som det sidste hører vi ordene "Good Muto!" komme ud af højttalerne.

Inspirationskilden for værket er som sagt forankret i de velkendte disneyfigurer, men også i computerverdenens retorik lånes der lystigt en række virkemidler. I en tid hvor der fokuseres meget på *sampling* blandt musikere, er det næsten oplagt at inddrage samme begreb i analysen af dette værk. Beals bruger i hvert fald

gerne andres arbejde som kreativt forlæg. Alligevel formår han at skabe nogle unikke figurer der tydeligt rækker langt ud over det originale forlæg.



Pluto opstillet som en potentiel interpretant af Muto: Semiotisk set er det ikke sikkert at vi vil lave en sammenkobling som denne hvis vi kun havde Mutos udseende som forlæg, men navnet giver os i denne sammenhæng et fingerpeg om ligheden og hjælper os dermed frem mod afkodningen.

Den visuelle sampling betyder at vores afkodning, semiotisk såvel som narrativ, er afhængig af vores kendskab til originaldelene. Har vi fx aldrig hørt om Pluto, vil ovenstående ligestilling næppe forekomme særlig intuitiv - for ikke at sige overhovedet. Og det samme gælder faktisk en lang række ting i værket; Plickey, hjemmesiderne og browserfejlsiden, de rullende timeglas og computermusen. Specielt sidstnævnte element kan jo nok skabe forvirring hvis vi ikke kender den kulturelle kode. Har vi ikke et

begreb om kontekstmenuen der kommer frem når vi højreklikker, eller cut/paste funktionen i Windows, ja så er det svært at begribe hvad der egentlig foregår i scenerne efter redningsaktionen er startet. I modsætning til *Kunstbar* er det altså ikke blot selve oplevelsen der er funderet i vores kulturelle forskoling, men flere af de essentielle narrative omdrejningspunkter afhænger også heraf.

Man kan sige at *Kunstbar* anvender sine referencer passivt i forhold til handlingsforløbet. Det betyder at selvom man ikke kender alle malerierne så ødelægger det ikke den overordnede forståelse af hvad der sker. Men i *Lost* taber vi faktisk tråden hvis vi ikke har den relevante referenceramme på plads. Dermed er det også sandsynligt at der vil være større spredning i brugernes begejstring for dette værk end med *Kunstbar*. Der er større forskel på hvordan vi opfatter elementerne, og dermed også på hvordan vi narrativiserer værket. Men bortset fra dette er der ikke tvivl om at vores oplevelsesmodus af værkerne er den samme - altså placeret på fjerde niveau hvor vi selv er nødt til at reflektere og skabe os en læseoplevelse.

Opsamling

Vi kan nu begynde nu at se omridset af flere væsentlige tendenser på tværs af værkerne. Vi har således både set abstrakte udtryk i form af originale figurtegninger og besynderlige elementsammenkoblinger. Dette leder tankerne hen mod en oplevelsestilstand hvor nysgerrighed og eventyrlyst fungerer som primære drivkræfter. For at underbygge denne tilstand kan man i *Flow* og *Lullaby* endvidere selv påvirke figurene og dermed udforske de potentielle rum eller muligheder i billedet. Dette harmonerer fint med Barthes' beskrivelse af den dynamiske billedflades immanente kvalitet hvori vi vil drages mod det ukendte og ikke blotlagte. Samtidig vil det være oplagt at fremhæve de surrealistiske karaktertræk som et grundlag for punctum i billedet. Den mærkelige figurtegning af Plickey og Muto samt de abstrakte rum i *Flow*, *Kunstbar* og *Lullaby* er alle uforståelige på en måde der prikker til os og forstyrrer os i den konventionelle aflæsningsmodus (studium). Den visuelle æstetik er meget i fokus i disse værker, og hver for sig formår de fem animatører da også at skabe en speciel og personlig udtryksform. I denne henseende virker to teknikker særligt udslagsgivende. Den første er

opblødningen mellem de verbale og de fysiske metaforer. I animationer som *Lullaby*, *Kunstbar* og *Walking on by* ser vi gode eksempler på hvordan sproglige begreber bliver omsat til animeret virkelighed. Dette giver en kraftig visuel effekt, og animationerne får måske nemmere ved derigennem at aktivere vores følelsesregister? Den anden tegneteknik der bør fremhæves, er anvendelsen af små valør-tegn i forbindelse med den figurative afbildning. I udgangspunktet er de fleste figurer faktisk karakterløse, men ved hjælp af små tegn som hjertes og tal kan animatorerne indkode et budskab om figurerens følelser, tanker og målsætning. Det er også på dette grundlag at vi senere kan indkode en tematisk vinkel i værkerne på baggrund af de relationelle forhold.

Endelig er det værd at bemærke at kun *Lost* og *Walking on by* synes at have et reelt handlingsforløb hvor der er en niveaumæssig forskel på animationens start og slutning. De andre værker lukker sig i stedet sammen som en ramme hvor enderne principielt er ligestillede. Dette betyder også at det ikke så meget er handlingerne vi fænges af, som det er selve det sanselige niveau. På dette plan ligger der til gengæld en fin palet af bemærkelsesværdige sekvenser

hvorigennem værkerne skaber en merværdi der ligger ud over det rent narrative. Man kan i mere traditionelle termer sige at den kunstneriske kategori i højere grad afspejler lyriske end episke værker - abstrakte, men intelligent udformede animationsrum hvor begivenhederne til tider tangerer en næsten drømmende udtryksform. Denne tendens er specielt tydelig i kategoriens sjette animation, *Eclipse*, der mest af alt ligner et visuelt understøttet digt og tilmed indeholder små tekstfragmenter med samme karakter.

De musikalske værker

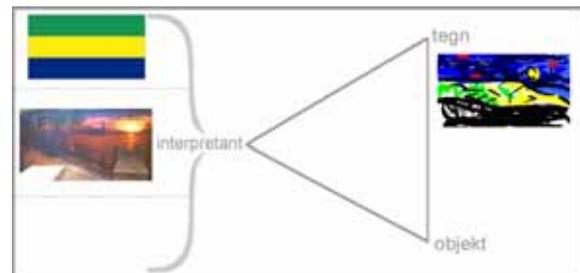
Jeg vil nu sætte fokus på de værker der har musikvisualisering som sit primære formål. Det er enten værker der forsøger at udtrykke musikken og lyrikken igennem visuelle teknikker, eller også er det 'musikalske narrativer' bygget over nummerets stemning og rytme. Det bliver principielt set en glidende overgang fra forrige fase da specielt værker som *Piazzolla*, *Flow* og *Walking on by* reelt kvalificerer sig til begge kategorier.

Mirek Niesenbaum - Piazzolla

På en måde ligner Mirek Niesenbaums animation en levendegørelse af Klee og Kandinskys gamle drøm om musikmaleriet. Først og fremmest fordi værket har mulighed for at præsentere sin farvesymfoni i et tidsdynamisk spektrum hvilket betyder at kunstneren kan kreere den relevante sammenkobling løbende i animationen. Vi ser således hvordan stregerne rent faktisk bliver nedfældet på lærredet i takt med musikkens udvikling.

I starten ligger tonerne i et halvdybte leje, og der spilles en grundrytme baseret på kontrabas, klaver og bandoneon (en harmonikavariant der er meget i centrum i Astor Piazzollas musik).⁶⁴ Kompositionen er grå og sort, og det ligner en

indledende skitsering af værkets grundlinjer. Efter to rundgange kommer de lyse elementer så på banen. Først fra et par korte klaveranslag, men ret hurtigt også igennem violinens mere insisterende temperament. Dette bevirker samtidigt et skifte i billedfladen hvor nu også grundfarverne grøn, blå og gul kommer på lærredet for efterfølgende at blive fortrængt af en massiv rød og dernæst sort farve. Dette giver et indtryk af et landskabsbillede. En gul sol, en blå himmel og grønne græsmarker. Da solen går ned, bliver fladen først rødlig, indtil solen viskes ud, og alt bliver sort som natten.



De kraftige penselstrøg i *Piazzolla* leder tankerne over mod et landskabsmaleri. Farvekombinationen er i denne forstand ikke så vigtig så selvom den trefarvede tæthed principielt godt kunne ligne et flag - fx Gabons - er dette næppe en tolkning der kan være indeholdt i billedfladens værensmulige rum.

Vi forventer måske at det næste skifte vil lede tilbage til dagen igen, men i stedet for den-

ne kontrast forbliver billedet sort for en stund, og en masse hvide prikker kommer ind og tildækker fladen. På denne måde visualiserer værket pludselig et snevejr, og vi glider således fra dag til nat videre over i sommer og vinter.

I den næste sekvens er det nok lidt sværere at beskrive hvad der reelt visualiseres. Blå, røde og sorte cirkelformationer *danser* nærmest rundt på skærmen. De beskriver ikke et konkret mønster, men skaber mere en harmonisk afbildning af musikkens rytme - som to personer på et dansegulv. Herefter tegner der sig et nyt landskabsbillede. Sorte striber former nøgne marker, og i baggrunden ser vi bjergformationer glide sammen med den blå himmel foroven. I et markeret tonefald slår instrumenterne en forlænget tone an, markerne bliver røde og himlen mørkeblå, hvorefter vi glider videre til en ny fase i animationen. Blå og sorte viadukter fylder på skift skærmen. Musikken er stadig centreret omkring violinens ledende toner, imens klaver, bandoneon og bas udgør grundrytmen. På et tidspunkt bliver viadukterne røde, og vi ser samtidigt et stort øje øverst i animationen. En blå farve fylder skærmen, og vi vender tilbage til den figurative dansescene, denne gang med sort og gul som partnere.

Efter dette kommer der i korte penselstrøg også mere konkrete figurer ind i billedet. En sort linje former sig først som en kvindekrop og dernæst som et træ. En blå farvemasse transformerer sig fra blomst til sommerfugl, og endelig ser vi et nyt landskabsbillede tage form, denne gang med et hus bag markerne. Musikken sænker farten og intensiteten, samtidig fyldes skærmen med en knaldrød farve. Et øjeblik ser det ud til at være slut, men så begynder den karakteristiske tangorytme igen. Glidende farvemønstre fylder atter skærmen, og flere gange ser vi også en ko vandre rundt i centrum for begivenhederne. Til sidst afrundes det hele med et kraftigt anslag på klaveret. Skærmen lyser kortvarigt op og fader dernæst ud sammen med den musikalske udtoning.

Det er som sagt en animation der må vække interesse i forhold til synæstesimalernes gamle ambition om musikvisualisering. Der ser ud til at være en god balance mellem farver og toner samt mellem rytme og figurativ bevægelighed i værket. Niesenbaum har tilsyneladende ikke knyttet sit farvevalg sammen med givne instrumenter som Kandinsky, men det virker intuitivt for det generelle publikum når der som her skelnes mellem høje og dybe toner sammen-

holdt med lyse og mørke farver. Både Klee og Kandinsky opererer med faste grundformer i deres udtryk - de er jo af Bauhausskolen - men denne teknik har Niesenbaum ikke overført til *Piazzolla*. I stedet ser vi her bløde og runde linjer der fleksibelt forandrer sig i forhold til musikken. Dette næsten organiske bevægelsesmønstre fungerer faktisk godt i forhold til tangoen der jo er en musikstil med både karakter og temperament.

En anden interessant ting ved *Piazzolla* er den kunsthistoriske inspirationskilde. De rå farver og brede penselstrøg leder nemlig tankerne hen mod tidlige fauvistiske værker. Ifølge textanalyse.dk er fauvismen således defineret som:

"En stilart, der ganske vist ikke er fuldstændig afgrænset og klar, men som bl.a. er kendetegnet ved, at maleren brugte stærke rene farver og grove brede penselsstrøg. Begrebet er afledt af det franske udtryk "les fauves", der betyder vilddyrene."⁶⁵

Vi har også set denne teknik komme til udtryk i *Walking on by*, og faktisk er det slet ikke tilfældigt at netop dette kunstneriske princip virker fremtrædende blandt de flashanimerede udtryk. For selvom vektorgrafikken er meget bredt fun-

deret i sine udtryksmuligheder så fungerer den nu engang stadig bedst med rene og afgrænsede farveflader - hvilket altså passer ret godt til de fauvistiske principper. I forhold til den semiotiske afkodning betyder dette at vi kan aflæse animationerne med en kunsthistorisk kompetence in mente; men det er faktisk ikke nogen speciel forudsætning for forståelsen. Animationen arbejder nemlig med nogle ret simple grundfigurer der blot er stregtegninger af omridset - her tænker jeg fx på kvindefiguren, sommerfuglen og koen. Man kan sige at der fremvises en konceptuel grundmodel af det tegnede. Dette betyder at værket taler til vores naturlige aflæsningssevner, og vi burde på dette grundlag uproblematisk kunne afkode stregerne.

I modsætning til de tidligere eksempler ser det ikke ud til at vi kan narrativisere elementerne i *Piazzolla*. Vi kan godt skabe os en *oplevelse* af sekvenserne, men der ser ikke ud til at være grundlag for en reel kognitiv funderet sammenkobling. Fluderniks teori giver os godt nok mulighed for at narrativisere irregulære eller apersonale tekstformer, men i dette tilfælde mangler der ikke blot handlende aktanter, der mangler også sekvensmæssig sammenhæng. Der må således være en form for bindeled mellem

scenerne hvis vi skal skabe os mere end blot en sanselig oplevelse af et værk.

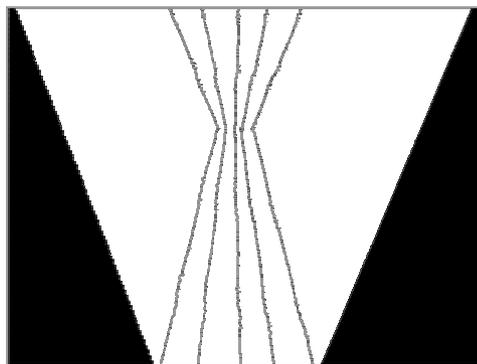
Piazzolla er på denne baggrund et noget atypisk værk i forhold til resten af empirigrundlaget, men jeg synes netop at dette giver et interessant modsætningsforhold som i sidste ende kan medvirke til at give resultaterne et bredere perspektiv.

Harry Flosser - I Don't Like

I en lidt anden type musikanimation finder vi *I Don't Like* med musik af Mary Jane's Revenge. Her bliver vi præsenteret for en ret gennemtænkt brug af basale grundfigurer. Allerede i første scene skaber Flosser en god korrelation mellem lyrik, tempo og billedflade idet han tegner en nodelinje og heri løbende indsætter sangteksten i forhold til musikken. Interessant er det også at han samtidigt skaber en dobbelt betydning af bogstaverne 'd', 'b' og 'o' der indsat på linjerne både kan forestille enkeltnoder og bogstaver.

I den næste sekvens drejer grundlinjen rundt, og de fem streger der udgjorde et nodepapir, ligger nu ned som en landevej set fra førerperspektiv. Musikken støtter op om netop denne læsning da der samtidigt synges: "I don't want

to drive your car". I det næste vers transformeres linjerne igen til en ny figur, denne gang et slips. Igen er det primært sangteksten der leder os ind på denne tolkning da verset lyder: "I don't want to fix your tie."

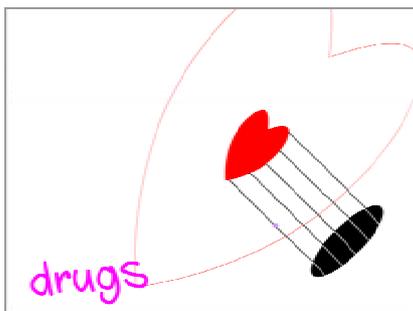


[I Don't Like] Fem simple streger former løbende figurerne i værket *I Don't Like* - her set som et slips.

Jeg tror ikke at ligheden her nødvendigvis er særlig intuitiv, men sangtekstens sammenfald med visualiseringen støtter hele tiden op omkring vores tolkninger. Man kan således sige at det lyriske indhold er med til at indkredse vores mulige forståelsesramme hvilket skaber en relevant sammenkobling mellem musik og billeder. På denne måde ser vi et virkemiddel der faktisk ligger ud over Kandinsky og Klees teorigrundlag. Det manglende perspektiv i denne forbindelse skyldes dog blot at de to kunstnere begge

arbejdede med visualiseringen af den klassiske musik - og altså dermed betragtede lydbilleder uden et vokalgrundlag.

I modsætning til *Piazzolla* er *I Don't Like* langt mere konservativ med sin brug af farvepaletten. Langt størstedelen af animationen er faktisk kun beskrevet i sort og hvidt. Dette bevirker at farverne pludselig fremstår meget stærkere idet de dukker op i starten af tredje vers. Her ser vi et stort rødt hjerte tone frem på skærmen for langsomt, men sikkert at blive opslugt af et sort hul i bunden til højre. Samtidig lyder sangteksten: "I don't like the drugs you take." Det kan således opfattes som et visuelt billede på livet - i form af hjertet - der drukner i intetheden på grund af det nævnte stofmisbrug.



[I Don't Like] Et hjerte synker ned i det sorte hul - er det livet der siver ud når stofferne kommer ind? Eller er det blot fortællerens kærlighed til kæresten der fortoner sig når stofferne kommer imellem dem?

I den efterfølgende sekvens suppleres der med "I don't like the friends you got", samtidig med at vi ser en række opstillede figurer i billedet. De er alle afbildet med et bankende hjerte midt i brystkassen, men også med noget der minder om en skydeskive omkring dette tegn. Hjerterne virker fastlåste i denne rammetilstand, de er sårbart opstillede og venter måske bare på det dræbende skud. Fastholder vi tolkningen af et stofmiljø, er sangerindens problem i denne henseende nok at hun hverken bryder sig om sin kærestes stofmisbrug, eller den vennekreds som livsstilen indruller ham i.

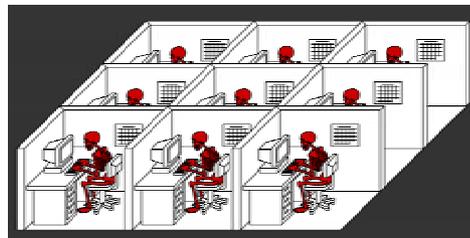
Denne tolkning er primært baseret på sangteksten, og det vil næppe lade sig gøre at drage de samme konklusioner hvis vi kun havde animationens billedflade at gå ud fra. Specielt fordi der ikke er noget individ i billedsekvenserne. Teksten derimod er baseret på en jeg-fortællers indtryk, og det er netop dette udgangspunkt vi behøver for at kunne narrativisere værket. Det er dog stadig kun en usammenhængende række af oplysninger vi får, og vi må derfor selv få sætningerne skruet sammen i en oplevelseskæde hvis vi skal tillægge værket narrativ værdi. Her har jeg netop anvendt den semiotiske afkodning som bindeled i min analyse.

Det røde hjerte, det sorte hul og den lange række af skydeskivelignende figurer besidder alle en værdi der sammenkoblet med sangteksten kan være med til at forbinde de enkelte 'I don't like... -sætninger'. Elementerne fungerer i denne henseende som tegnvalører, ikke i forhold til en given visuel karakter, men i stedet overfor sangtekstens jeg-fortæller og hendes omgivelser. Dette er samtidig et godt eksempel på Fluderniks konceptuelle idé om den narrativiserende proces. Vi har i udgangspunktet kun en lang række holdningsmæssige udsagn på tekstniveau, hvilket i sig selv ikke er nok til en narrativisering, men i kraft af vores visuelle afkodning finder vi betydningsbærende elementer der mod slut hjælper os til at integrere udtrykket i en sammenhængende fortalt oplevelse.

Selvom der således skabes en sammenhæng i værket, er det dog ikke rigtige begivenheder der formidles, men snarere en form for oplevelsestilstand. På denne måde lægger værket sig i forlængelse af animationer som *Flow* og *Kunstbar*. Det virker da efterhånden også som en tendens at det ikke så ofte er handlingsforløb der afspejles i denne værkttype, men at det i højere grad er en iscenesættelse af følelser og tanker - af tilstande og stemninger.

Haik Hoisington - Ride the Fence

Det næste værk jeg har valgt at sætte fokus på adskiller sig noget fra den øvrige mængde ved at have en politisk agenda på hjertet. Animationen starter med en rytmisk vuggende figur der står og taler i telefon et par sekunder, herefter bliver røret lagt på, og begivenhederne går for alvor i gang. En synkron rytmisk vekslen mellem visuelle udtryk afspejler løbende værkets tekstside således at de verbale begreber i rapped hele tiden suppleres med en konkret billedside i animationen. Visualiseringerne konkretiserer ikke blot udsagnet, men udtrykker også en kritisk samfundsvinkel igennem portrætterne.



[Ride the Fence] er en politisk og musikalsk animation der i flere sekvenser fremstiller nutidens USA i et kritisk perspektiv. I dette tilfælde ser vi et skærmbillede af værkets visuelle opfattelse af virksomheder og større korporationer.

I sangteksten lægges der klart afstand til alle større korporationer hvilket i dette eksem-

pel ikke kun er fremstillet som en individdræbende kube på grund af den konsekvente mandobling af den samme grundfigur, men også helt konkret igennem figurtegningen, det røde skelet, der som minimum må repræsentere en semidød tilstand. Et lignende eksempel ser vi i afbildningen af ordet pro-union der også får en negativ konnotativ klang idet ordet står skrevet hen over ryggen på en rottweilerlignende hund. Men mest kritisk bliver vel nok fremstillingen af de to hovedpartier i det amerikanske parlament, demokraterne og republikanerne, der hver for sig er illustreret som henholdsvis et æsel og en elefant. Dette giver indtrykket af nogle uintelligente, men alligevel højtskrydende demokrater, der passende kan stå i kontrast til den politiske modstanders tykhudede og konservative karakter.

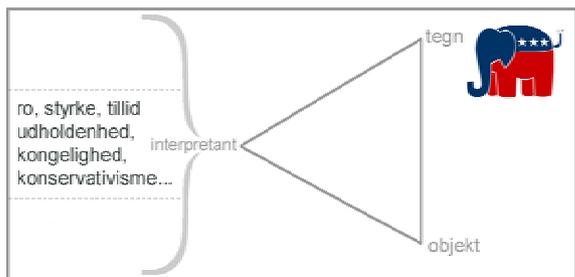
Dette er på samme måde som vi netop har set med *I Don't Like*, en narrativisering af teksten med udgangspunkt i den visuelle afbildning. Men de to processer hviler dog på forskellige grundlag idet *I Don't Like* opererer med et alment metaforsæt; et oplevelsesrum hvor hjertet er lig med kærlighed eller livskraft, hvor et sort hul er en metaforisk endestation, og hvor en skydeskive udstiller noget sårbart eller truet.

Denne almenhed er ikke på samme gældende for symbolikken i *Ride the Fence*. Vi ser det til dels i kraft af skeletterne som metafor for noget dødt eller halvdødt, men i mange af de øvrige visualiseringer er der tale om et symbolniveau der fordrer en mere specifik forståelsesramme.

Et æsel er således ikke i sig selv udtryk for noget dumt, men det er en konnotation som efterhånden er blevet tillagt dyret i flere narrative sammenhænge. Det samme kan siges om elefantens tykhudede væsen og rottweilerens bidskhed. Man kan derfor sige at afkodningsmulighederne er mere åbne i *Ride the Fence* end de er i Harry Flossers *I Don't Like*. Eller mere konkret, i forhold til mit semiotiske teorigrundlag, kan vi konkludere at interpretanternes mulige værensgrundlag bliver bredere jo mindre almen tegnets konnotationer er.

Eksempelvis kan man sige at der til elefantens tegnniveau faktisk kan knyttes en del forskelligartede konnotationer. Klassiske opfattelser af dyrets væsen inkluderer således også positive værdier som ro og styrke, tillid og udholdenhed. Tegnet besidder dermed ikke en almen indholdside i samme grad som fx hjertet, og derfor er min negativt ladede tolkning i denne sammenhæng da også primært kommet til ver-

den på baggrund af værkets øvrige metaforer og værdiladninger.



[Ride the Fence] Havde elefanten stået alene som tegn, ville det værensmulige rum for interpretanten sandsynligvis have favnet bredere end blot til en tyk-hudet konnotation.

Den generelle figurtegning i animationen er også værd at bemærke. De fleste personer er udelukkende fremstillet med en menneskekrop, mens andre i det mindste har en mund at råbe op med. Man kan sige at qua det politiske indhold, har animationen ikke brug for passive beskuerer til processen (altså sansende eller lyttende individer), men alene folk der kan åbne munden og gøre en forskel. Bortset fra den politiske vinkling er det også værd at bemærke at figurerne ud fra denne præmis nedfølges med en næsten minimal grad af visuel staffage. Vi kan således konkludere at vi ikke behøver en virkelighedstro tegnestil for at fatte aktionerne. Dette bekræfter en tidligere indikation af at

grundmodeller kan være lige så meningsbærende som virkelighedstro elementer hvis blot de er 'identificerbare' for vores kognitive begrebsapparat.

Den næste animation i musikkategorien spiller ligeledes på en forsimplet figurtegning. I modsætning til *Ride the Fence* fremstiller dette værk dog også en tydelig narrativ idé.

Lodger - I Love Death

Lodger spiller rigtig guitarrock, og vi befinder os dermed i en helt anden musikalsk sfære end nogle af de værker vi har set indtil nu. I forhold til klichéen om sex, drugs & rock n' roll er det da også et noget andet og mere betændt miljø der afspejles her. Allerede i starten ser vi således en figur der står og ryger inden han hænger sig selv i et tykt reb. Dette er blot introen hvor filmens navn og animator præsenteres og altså ikke engang del af selve filmen. Her er det også bemærkelsesværdigt at produktionsselskabet bærer navnet *One Eyed Films*. Dette viser sig at være mere end blot en titel da animationen faktisk anvender figurtegninger med netop ét øje som visuelt karaktertræk.

Den første scene viser tre figurer: en kvinde, en mand med en stok, og en anden mand der

sidder i kørestol. Den forreste mand bruger sin stok til at løfte op i kvindens kjole gentagne gange. Da dette har stået på i et stykke tid, vender hun rundt og sprøjter ham i hovedet med en spray. Manden triller rundt, men kommer hurtigt på benene igen hvorefter han slår hende bevidstløs med stokken og voldtager hende. Den handicappede nyder tilsyneladende rollen som tilskuer til overgrebet og 'fornøjer' også sig selv. Efter akten snupper de to mænd en cigaret i skærmens højre side, og kvinden forsvinder ud i venstre side hvor vi ser hende træde ind i en cirkel. Cirklen omkranses af en masse sædceller, og vi oplever således ud fra konteksten denne figur som et kvindeligt æg. Det lykkes én af cellerne at trænge igennem rammen og ind i maven på kvinden. Hun befrugtes således visuelt som følge af voldtægten, og vi ser da også straks hvordan maven vokser sig stor.

Efter fødslen er der ingen der ønsker at kendes ved barnet, og han må selv kravle videre ud af venstre side hvor han får lov til at starte sit liv på skolebænken som en inaktiv og udkældt elev. Efter skolen venter værnepligten, men heller ikke her er vores hovedperson i stand til at indordne sig. Uden sans for at parere en or-

dre ender han på bunden af det militære hierarki, og hans sergent afstraffer ham således både fysisk og mentalt.

Efter militæret venter det virkelige liv på vores 'helt'. Han stavrer ind i en lyserød bar hvor han drikker sig beruset og ender på toilettet med den første og eneste kvinde i lokalet. Sådan et romantisk stævnemøde kan naturligvis kun føre ét sted hen, og det er ægteskabets vej. Lidt mere insisterende end vores apatiske hovedperson vælger kvinden simpelthen at *trække* ham med i kirken så de kan blive forenet foran præsten. I denne sekvens sker der pludselig noget drastisk. Jesus-figuren der hænger i baggrunden, falder simpelthen ned fra væggen og rammer manden i hovedet. Han falder bevidstløs til jorden, og Jesus-figuren smadres ligeledes i faldet. Ulykken udløser stærke følelser i præstens sind. Han går bevæget hen til resterne af den faldne Jesus-figur og knæler grædende ved dens side. Vores hovedperson tager han sig ikke videre notits af, han får bare lov at blive liggende på jorden, bevidstløs.



[I Love Death] er mørk, dystert og bidende sarkastisk: Præsten knæler her sørgmodigt ved den ødelagte Jesus-figur, imens får hovedpersonen blot lov at ligge bevidstløs på jorden foran alteret.

Det er interessant at bemærke øjets funktion i denne sammenhæng: Hovedpersonen ligger på jorden med det lukket, hvilket giver os en indikation af at han må være slået bevidstløs. I den anden side af billedet knæler præsten ved resten af Jesus-figuren. Hans øje fyldes langsomt med vand, og vi oplever derigennem hans sorg over krucifiksets sammenbrud. På denne måde fungerer øjet tydeligvis som en tegnvalør i forhold til figureernes forfatninger. Hovedfiguren kommer dog hurtigt på benene igen, og animationen glider videre.

Som det ægte par de er blevet, er det også tid til at han skal finde sig et arbejde. Kvinden føl-

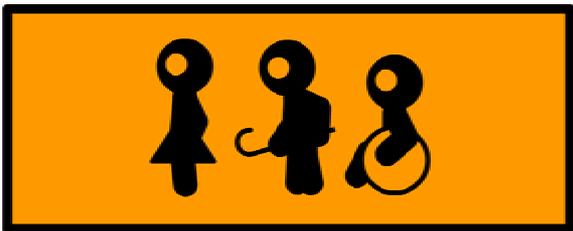
ger ham hen til en metrostation (vi kan genkende det karakteristiske M-skilt i baggrunden), hun åbner munden og lukker et tydeligt dollartegn ud. Foran dem er der to trapper, den ene går op, og den anden går ned - måske som et symbol på hans karrierevalg? I så fald går det lige så skidt for ham som hidtil. Han vælger ikke blot den nedadgående trappe, men ender også med ganske symptomatisk at falde ned af alle trinene.

En mindre togtur, en elevator tur, og han ender på et kontor der i individuel mangfoldighed er lige så anti-sprudlende som den korporative kontorbygning fra *Ride the Fence*.

Her er det sjovt at se illustrationen af arbejdsdagen i forhold til det ur der hænger i baggrunden. De første sekunder snekler sig af sted indtil han falder i søvn ved sin computer - helt i ånd med engagementet fra skoletiden - og timerne forsvinder herefter på ingen tid. Kun lige omkring frokostpausen er han kortvarig frisk igen inden turen atter går til drømmeland. Klokken fem har han fri og tager hjem. Konen ligger allerede hjemme og ser fjernsyn. Han lægger sig ved hendes side og slukker til sidst lyset. Så looper animationen ellers: han tænder lyset og står op. Går på arbejde og får en formiddagslur.

Vågner til frokost og sover igen derefter. Får fri og går hjem i seng. Slukker lyset og tænder lyset. Går på arbejde og sover. Sådan ruller sekvensen gentagende gange hen over skærmen i et stadig mere opskruet tempo indtil der pludselig sker en opbremsning af processen.

Vores hovedperson er nu ikke længere ung, men gammel, illustreret ved det nedbragte tempo og den figurative supplerings af en stok i hans hånd. Da han kommer hjem til sin kone, har hun droppet fjernsynet og ligger i stedet i sengen med en elsker. Vores figur tager ikke konfrontationen op, men går i stedet blot ud i venstre side af skærbilledet. Her ender han i et orange felt omgivet af to personer, en kvinde med en kjole og en mand i en kørestol.



[I Love death] Første og sidste scene er på trods af det livslange handlingsforløb helt identiske i animationen. Det er på denne måde en fortælling der indfanger og fastlåser sine karakterer i en determineret livsbane - en karikeret præsentation af den sociale arvs konsekvenser.

Lodgers animation er ret simpelt udført i forhold til farvevalg og figurtegning. Alligevel er det interessant fordi vi hele tiden let kan følge historiens gang ud fra de simple animeringer. Specielt billedsproget omkring graviditeten er godt lavet. Kvinden går ind i en cirkel omgivet af aktive celler, vi genkender billederne fra en kulturel referenceramme hvor cirklen repræsenterer ægget, og cellerne omkring forestiller sæd. En af disse celler trænger igennem ægget og helt ind i maven på kvinden. Hun kigger ned, maven svulmer straks op, og således gennemføres undfangelsen på et rent symbolsk plan.

Der er ingen formel sammenhæng mellem sangtekst og handlingsgang i værket hvilket betyder at fortællingen alene må aflæses i billedfladen. Dette sker primært i kraft af figurerne interpersonelle relationer - den måde de agerer på i forholdet til hinanden. Der er ikke visuelle følelsesmarkører i værket som vi fx har set det med hjerterne i *Walking on by* og *I Don't Like*, eller med de korporative kontor-skeletter i *Ride The Fence*. Vi betragter blot figurerne gerninger og må herefter selv lægge følelser og tanker ind i aktionerne.

Det mest udprægede ved handlingsdelene i denne forbindelse er måske at der ikke på

noget tidspunkt afspejles selvstændighed i figurerne - den fri vilje er ganske enkelt fraværende.

Det er ikke kvinden selv der vælger at blive gravid i starten af animationen, og det er heller ikke barnets skyld at det således bliver smidt ud i en verden af krav som det ikke er i stand til at indfri. Også brylluppet ligner mere tvang end glæde. Vores hovedperson bliver billedlig talt 'trukket' op til alteret af sit nye kvindelige bekendtskab og efterfølgende 'trukket' videre ud på arbejdsmarkedet så han kan komme i gang med at forsørge hende. Man kan nærmest sige at der er tale om en form for omvendt eksistentialisme... i en enkelt scene afspejles der dog en relativ valgmulighed, nemlig i hans introduktion til arbejdsmarkedet. Én rulletrappe går op, og en anden går ned. Meget symptomatisk for vores hovedperson lykkes det naturligvis ikke at for ham at komme med i den opadgående bølge. Han ender derimod med ikke blot at gå, men ligefrem falde hele vejen ned ad den forkerede karrieresti.

Denne form for determinisme er i sidste ende med til at perspektivere den gamle perverterede voldtægtsforbryder vi ser i starten, og således kan man sige at værket fremviser en rele-

vant tematik i kraft af den ramme der lægges ned over det samlede værk.

Der ligger også en interessant kompositorisk vinkel i animationen idet de fleste scener er indrammet som små ruder i en tegneseriestribe. Figurerne kommer her igennem flere stadier i livet, men der bliver ikke klippet mellem scenerne som vi fx ser i film. Derimod går de selv fra rude til rude, som om scenerne faktisk eksisterer simultant, men blot venter på at blive 'aktiveret'. Her ligger en strukturel parallel til *Walking on by*, dog med den forskel at den tidslige dimension er bedre reflekteret i dette værk. I princippet ved vi fx ikke med sikkerhed om det afspejlede forløb i *Walking on by* viser et år, et liv eller måske bare 10-15 minutter? Sandsynligvis er der tale om et langvarigt forløb idet der jo blandt kommer kravlende børn ud af affæren med de to kvinder, men vi kan ikke se de fysiske forandringer på figurerne. Det kan vi til gengæld her. Hovedpersonen er først et barn, han starter med at kravle og kommer senere op at stå. Mod slut ældes han og bliver således tegnet med en stok. Dette giver os mulighed for at aflæse ham i et diakront forløb og således forstå hans karakter ud fra aldersmæssige stadier.

Opsamling

Vi har nu analyseret et udvalg af de flashanimationer hvor musik spiller en fremtrædende rolle. Der har været ret forskelligartede tilgange til musikvisualiseringerne, spændende fra det maleriske og abstrakte til det mere narrative og indholdsorienterede. Dette betyder også at vi har set flere virkemidler i spil der kan være værd at hæfte sig ved. I forhold til den æstetiske afspejling af musikken har vi set gode eksempler på farvebrugen i Niesenbaums *Piazzolla*. Det virker i dette værk som en vellykket tanke at sammenknytte tonearterne - dyb/høj - med en tilsvarende farvekontrast - lys/mørk. Samtidig giver de levende billeder også mulighed for løbende at forankre lyden i en figurativ bevægelighed.

En væsentlig del af *Piazzolla* foregår ved hjælp af basalt tegnede figurer - en slags semiotiske grundfigurer. Denne hang til det simple og symbolske har vist sig at være karakteristisk for alle de analyserede værker i denne kategori. Der tales med denne metode ret direkte til vores kognitive referenceramme, og når symbolikken samtidig har konnotationer som fx demokratisererne i *Ride the Fence*, får budskabet også en meget direkte og eksplicit karakter. Det min-

minder lidt om den tidligere nævnte tendens med boblende hjerter og svampeformede bombenedslag som fysisk manifesterede metaforer, i dette tilfælde ligger der dog blot et decideret holdningsgrundlag bag metaforikken, og dermed fremviser værket en bredere ramme for symbolsprogets anvendelighed.

En anden interessant tendens ved symbolsproget i de musikalske værker ligger i sammenspillet mellem tekst og billede. Vi har set hvordan der skabes en ekstra dimension i teksten til *I Don't Like* ved hjælp af hjertet og det sorte hul, og sammenspillet mellem lyrik og symbolik ligner her en væsentlig faktor for den samlede oplevelse af værket idet billedsproget nuancerer og uddyber en række 'teksttomme' huller i lyrikken. Der skabes på denne måde en anden synæstesi i oplevelsesprocessen end farve-musik relationen - en balancegang der her opstår imellem vores oplevelse af tekstindholdet og den supplerende visuelle symbolik.

Endelig er det interessant at hæfte sig ved den typologiske spændvidde vi umiddelbart ser repræsenteret i form af den lyriske komposition bag *Piazzolla* og *I Don't Like*, den didaktiske retorik i *Ride the Fence* og det episk funderede forløb i *Love Death*. I empirigrundlaget lig-

ger to andre værker, *War* og *Ddautta*, der begge er med til at nuancere dette felt yderligere, primært i forhold til mulighederne i den didaktiske udtryksform.

De humoristiske værker

I en noget anden genreforgrening finder vi nogle værker hvor begreber som æstetik og musik ikke spiller så stor en rolle, men hvor det mere er leg, humor og underholdning der fungerer som de centrale omdrejningspunkter. Jeg har allerede beskrevet tendensen perifert i min indledning til projektet, men det skal blive interessant at sætte bredere fokus på feltet nu og anskue hvorledes udtryksformens generelle virkemidler kan skildres.

Todd Rosenberg - Laid Off

I forhold til de generelt gennemførte visuelle flader vi hidtil har betragtet, er det lidt af et anti-klimaks at skifte scene til Todd Rosenberg. Her er vi pludselig langt væk fra den kunstneriske ambition i billedsiden, og tegnestilen i *Laid Off* er derfor ikke meget bedre end en simpel børnetegning. Til gengæld indeholder værket et specielt fortællerdrive og en underfundig selvironi der bestemt er værd at fremhæve i mængden af flashanimationer.

Animationen er qua det billedtekniske niveau mere fortalt end tegnet. Vi starter med en hurtig verbal præsentation af Todd og hans situation:

"so I don't have a job anymore, and I don't have any money, I didn't get any

severance when I got canned, but I stole a lot of shit from the office before I left."

Samtidig følger der nogle hurtige visualiseringer af det fortalte, og som vi efterhånden har set det nogle gange, ligger der i denne billedside en uddybende dimension i forhold til teksten. Firmaet i starten hedder således ikke andet end stupid.com, og fyringen bliver både visuelt som sprogligt vist med en konservesdåse. Sætningen 'I stole a lot of shit from the office' kan også på tekstniveau skabe kriminelle associationer, men den grafiske side af ordene viser at der blot er tale om kuglepenne og viskelædere - unægtelig en noget anden dimension end hvis det havde været computere og printere.

Denne teknik hvor der skabes sammenspil mellem det sproglige og det billedlige niveau, er ret interessant og ligner et af værkets gennemgående virkemidler. Da animationen reelt starter, hører vi således at fortælleren - af lidt forskellige årsager - har svært ved at sove. Billedsiden følger straks op på dette udsagn med en lang opremsning af ord: *terrorist cells, nukes, Iraq, 9/11, Taliban, fear and death* og så videre...

I de næste scener ser vi så hvordan den arbejdssøgende dag forløber. Først står han

op af sengen og stirrer lidt på væggen, drikke noget kaffe og stirrer så lidt mere på væggen. Dernæst bliver det tid til at surfe lidt på Internettet efter ting og sådan. Efter et kort morgenmåltid bliver det tid til at sætte sig foran fjernsynet lidt. Senere kommer der endelig gang i de store planer. En kort stund overvejer han at søge arbejde eller måske blot melde sig som frivillig i en god sags tjeneste. Men tanken sender ham hurtigt tilbage til tv-skærmen igen, og i stedet bliver den økonomiske fremtid forankret i et håb om en mio. gevinst i lotto. Der bliver også åbnet op for en karriere som manuskriptforfatter til spillefilm. Men efter en halv sides arbejde ender han igen tilbage ved fjernsynet... for inspiration.

Senere bliver det tid til at komme udenfor. Han indser her hurtigt hvor få ting der egentlig er at lave når man ingen penge har. Som følge deraf beslutter han sig for at være yderst sparsom med de sidste kroner på lommen. Resultatet af denne prioritering bliver tydeligvis nuanceret i nedenstående billede.



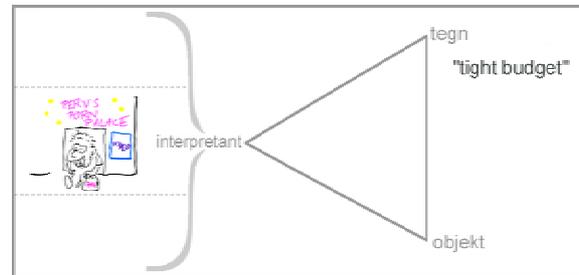
[Laid Off] "So I put myself on a tight budget to make sure I save money for the essentials."

Resten af dagen forløber med samme aktivitetsmønster som hidtil, det vil sige: fjernsyn, spise og sove. På denne måde er det en ret skarp kontrast til den anti-eksistentialistiske tematik vi netop har set i forrige analyse. Der er ikke meget tvivl om at Todd i dette tilfælde faktisk har en masse valgmuligheder i sin hverdag, og at han på denne måde er herre over sin egen udvikling. Men det er næsten som om at han besidder et kronisk apatisk sind, og de potentielle vendepunkter bliver alle stoppet af en opgivende attitude og en velformuleret retorik når det handler om retfærdiggørelsen af det manglende gå på mod. I denne sammenhæng ser vi ikke blot et selvportræt, men også et menneske der på trods af den noget karikerede attitude faktisk besidder visse identificerbare karaktertræk.

Vi ved nok alle hvad vi *burde* gøre ved vores liv for at det i en normativ forstand kunne blive bedre, alligevel er det sjældent at vi tager disse initiativer op. Personligt burde jeg nok lade være med at bruge så mange penge på junk food, jeg burde vel også løbe mig en tur hver dag... også når det regner. Eller hvor fornuftigt forvalter jeg fx min fritid? Er det spændende og oplysende research jeg befærder mig med på Internettet, eller er det i stedet uhensigtsmæssige sider og redundans der dagligt læses ind i cachelageret? Sådane nogle spørgsmål kan vi sikkert alle stille os selv, og dermed oplever vi i værket en identifikation - eller antiidentifikation - som er med til at vi finder værket vedkommende.

Det semiotisk interessante ved animationen er ikke visuel som vi har set det i flere æstetiske værker, men derimod er den ren retorisk, altså indholdsmæssigt funderet. Når Todd på den ene side fortæller os om sin hverdag med egne ord, lyder det i flere tilfælde ganske fornuftigt. Men den visuelle dimension forfølger ham og afslører et næsten konsekvent misforhold mellem den verbale udsigelses form og indhold. Tager vi eksempelvis udsagnet "So I put myself on a tight budget", ser vi hvorledes dette ud-

sagn bliver afspejlet visuelt ved at Todd kommer ud fra Perv's Porn Palace med en fyldt indkøbspose.



På denne måde optræder der hele tiden et komisk misforhold i animationen imellem det sagte og det gjorte - man kan nærmest sige at de to dimensioner optræder i en klassisk komisk symbiose imellem det rationelle og irrationelle.

Joe Shields - Superfly

Humoren på Joecartoon er både sort og underlødigt. Vi befinder os i et univers der forherliger perverse udtryk, eksplicitte voldsscener og slet skjulte seksuelle referencer. Samtidig har animationerne en tendens til at gå i narrativt selvsving og således fremvise nogle mærkværdige scener, oftest ender det hele med at nogle eller alle karaktererne bliver sprunget i luften, kvæstet eller lemlæstet. Dette er der for så vidt ikke noget underligt i. Når man surfer efter flashani-

mationer på nettet er det nemlig en retorik der faktisk er meget gennemgående. Af en eller anden grund har det ligesom vundet indpas at sprænge dyr i luften eller animere prutter. Det siger næsten sig selv at sådan en stil i længden godt kan blive noget trivielt at se på, men netop derfor er Joecartoons værker også interessante at belyse. For de seneste år har siden konstant ligget højt på ranglisten over de mest besøgte hjemmesider. Sådan en stabilitet indikerer at Joe Shields ikke ligefrem keder sine brugere, og derfor må der også være nogle nævneværdige kvaliteter at fremdrage i hans tegning og tænkning.

Superfly starter med en introskærm der viser at dette er en 'Publick Service Announcement'. Vi skal nu se 'noget af det man bare ikke går og snakker om' - 'don't let it happen to you!' står der under startknappen. Så blev vi advaret... eller blev vi i virkeligheden mere nysgerrige?

Værket starter højtideligt med en sørgmodig melodi, og et billede af en mand der sidder i sin kontorblok og taster løs på sin computer. Samtidig med dette kører en række tekstsekvenser der fortæller os at hårdtarbejdende mennesker hver dag mister livet fordi de ikke kan modstå 'fristelsen', her personificeret ved en lille sort

prik der forestiller en flue. 'Dette er deres historie' skrives der, og animationens handling starter. Med det samme forsvinder højtideligheden ved værket, og vi zoomer helt ind på den lille flue. Den har stillet sig på computerskærmen, og kommunikerer nu med manden. Eller måske mere korrekt er det at sige at den fornærmer ham. En nærmest uendelig talestrøm af amerikansk ghetto-slang ryger ud af hovedet på det lille væsen. "Who's your daddy?", "You know who your daddy is?", "It's me, I'm your daddy!", "How come I'm your daddy?", "Cause I did this to your mamma", hujer fluen lystigt og simulerer en række samlejebevægelser.

Til sidst bliver fornærmelserne for meget for fyren, og han suger fluen ind i munden i en hurtig bevægelse. Dette får den dog ikke til at stoppe sin talestrøm, i stedet råber den bare mere op inde fra hans mund, og fornærmelserne antager nu pludselig en tvetydig karakter idet den blandt andet provokerer "you do suck!", altså både som et fornærmende udsagn, men også som en konkret konstatering af den reelle situation. "Spit or swallow?" råber den efterfølgende, en tydelig reference til oralsex, og fyren spytter da også fluen ud på skærmen igen.



[Superfly] Den populære *Superfly* fra Joecartoon er en af nettets mest eksponerede animationer. Her ser vi fluen som en ninja kort inden den blæser hul i hovedet på værkets menneskelige figur.

Dette er ikke en gerning som *Superfly* er særlig tilfreds med. Den tager et pandebånd frem fra baglommen og forvandler sig til ninja. Med sin lidt kluntede krop laver den et par kampsportsagtige bevægelser inden den pludselig flyver op og får hovedskallen til at eksplodere på fyren. Som der stod i starten af værket er der ikke tale om 'Public', men 'Publick Service'. Og denne ordleg fortsætter nu da det viser sig at animationen tilsyneladende er lavet for at advare mod 'fly sucking' og i stedet opfordre til 'toad licking'. Afsenderen er nemlig noget så enestående bizart som 'The Committee for the Prevention of Fly Sucking and the Promotion of Toad Licking'. Og som en Joecartoon animation jo nærmest altid ender, ser vi en frø der får sit hoved sprunget itu til allersidst.

Jeg vil ikke komme nærmere ind på hvad animationen konnoterer, og hvad 'fly sucking' også kan betyde. I stedet er mit fokus blot at se på hvordan animationen virker, og altså på hvad der gør Joe Shields' værker så populære. Her er det værd at nævne at der igen er et sammenspil mellem tekst og billedsprog. Vi ser en helt konkret visualisering af begreber som 'fly sucking' og 'spit or swallow' hvilket giver en fortælling der fungerer på flere samtidige niveauer. Der skabes således en metabetydning i værket, en funktion der nok giver *Superfly* et indholdsmæssigt løft fordi vi kan se den flere gange og løbende opdage nye nuancer i værket.

Den mest direkte kvalitet ved værket er dog nok karaktertegningen. I fluen ser vi en primitiv og bizar personlighed der i kraft af sin frembrusende attitude fremstår karikeret komisk for os. Det er på mange måder en anti-rollemodel Joe Shields har opfundet her, og netop sådan en figurtegning kan faktisk være meget velfungerende i tegnefilmmiljøer. Andre personligheder som Anders And, Garfield og Homer Simpson har således med stor succes forherliget de negative karaktertræk med udprægede former for dovenskab, egoisme og dårskab. På denne måde lægger *Superfly* sig i halen af denne ten-

dens og udstiller selv en anti-figur med lidet attråværdige karaktertræk.

Når vi ser den lange stribe af webanimatorer på Internettet der piner og torturerer dyr i samme grad som Joecartoon uden tilnærmelsesvis samme succesrate, så er det måske et udtryk for at de ganske enkelt mangler at opdyrke *personligheden* i deres figurer. Det er således mit indtryk at et værk som *Superfly* ikke adskiller sig fra mængden på det narrative plan, men at kvaliteten i denne henseende i stedet ligger i karikeringen. Den eksplicitte sprogbrug og den lidt komiske ninja-forvandling i værket giver således fluen en valør hvormed vi kan sætte den i forhold til omgivelserne, og det er netop i kraft af dette relationelle punkt at vi konkret oplever den som en karakter.

Denne pointe bliver speciel tydelig hvis vi sammenligner *Superfly* med *Googoo Kittie*. Jeg har netop inddraget dette værk som et eksempel på de mange flashanimationer der også fylder serverplads på Internettet, men som synes at mangle både karakter og gennemslagskraft.

Googoo Kittie viser kort fortalt en lidt tumpet fyr der står og siger "goo goo, goo goo" til en kat. Katten kigger lidt opgivende væk fra fyren. Den løfter poten, skubber sine kløer frem og hugger

hovedet af ham. Udover at animationen forløber påfaldende langsomt i forhold til andre værker, er det i særdeleshed det underlige og uforløste der springer i øjnene her. Hvis vi bruger Propps reducerende teknik i forhold til handlingselementerne, er det ellers på mange måder et forløb der kan sidestilles med *Superfly*.

- En aktør generer en anden aktør der i princippet er ham fysisk underlegen.
- Den forulempede fremdrager et skjult våben og hævner sig hurtigt og nådesløst.

Alligevel er det som om at der ikke er en funktionel sammenhæng i *Googoo Kittie*. I *Superfly* er den antastende proces både grov og ydmygende, og derfor må hævnen følge som en logisk konsekvens heraf. Men i *Googoo Kittie* er der højest tale om en lidt irriterende adfærd, og derfor virker det ikke særlig morsomt, men blot bizart når vi pludselig ser fyren blive halshugget. Denne mangel på logik og narrativ forbindelse udspringer specielt fordi de to aktører i animationen ikke besidder eksplicitte personlige træk - hverken i form af tale eller handling. De fremstår som neutrale objekter, og derfor er det meget svært for os at skabe den fornødne narrative-

ring af værket. Man kan lidt groft sige at det ikke ligner en egentlig fortælling, men mere blot en dårlig undskyldning for at fremvise noget ekspliciteret vold.



[Googoo Kittie] Der er mange animationer på Internettet med blodige og voldelige sekvenser; men hvornår er effekten relevant og morsomt, og hvornår er der blot tale om et redundant forsøg på underholdning?

Populariteten af Joecartoons animationer kan ikke blot aflæses i antallet af daglige sitehits, men også i det faktum at de efterhånden har skabt grobund for intertekstuelle referencer hos andre animatorer. På Goonland.com ser vi fx flere værker der foregår 'bagom' Joecartoon.

Mike Storey - The Audition

I *The Audition* kommer vi til lydprøven bag om *Superfly*. Animationen starter med et skilt der siger: 'Auditions Today, 4th floor', herefter skif-

ter vi til en fyr der står i spotlys med et stykke papir i hånden og gør klar til at læse. Det bliver aldrig fortalt eller skrevet at lydprøven har relation til Joecartoon, men hvis vi kender denne side i forvejen, vil vi hurtigt opdage at sætningerne her faktisk er næsten identiske med citaterne fra *Superfly*: "Who's your daddy, who's your daddy? I'm your daddy!", "You know why I'm your daddy?", "Because I did this to your mamma!"



[The Audition] Mike Storey skaber med *The Audition* en humoristisk reference til Joecartoons *Superfly*.

Det komiske element opstår her i figurens udtale der slet ikke harmonerer med udsagnets stærke machobudskab. "*Who's your daddy!*" er noget man kan råbe hvis man vil vise sig overlegen i forhold til en anden. Dermed bør der også være en betydelig vægt bag ordene, men i dette tilfælde bliver det nærmest bare læst op som en letflydende opremsning i stil med et simpelt børnerim. Vi ser også andre figurerer til den

samme casting. Fælles for dem alle er at de på ingen måder rammer det forventelige toneleje. Oplæsningerne varierer fra det komiske til det katastrofale. Det sidste bedst personificeret i en mørk knægt der læser: "*I'm-your-daddy-I'm-your-daddy-why-am-I-your-daddy-because-I-did-this-to-your-mamma-I-did-this-to-your-mamma-I-did-this-to-your-mamma-I-did-this-to-your-mamma.*" En alt for hurtig og monoton oplæsning der i indlevelsesheden minder om engagementet bag citeringen af en bageopskrift.

Vi har ikke at gøre med noget rigtigt narrativ. I kraft af den indledende tekst kan vi sammenkoble og dermed narrativisere de enkelte scener under samme helhed, men komikken tenderer mere oplevelse end egentlig fortælling. Her er det vigtigste parameter for forståelsen vores kognitive referenceramme. Der er som sagt intertekstuelle referencer til *Superfly*, men et andet forhold der også kan inddrages i denne sammenhæng er tidens tv-tendens hvor vidt forskellige mennesker forsøger sig til diverse castings i håb om at blive popstjerner eller fotomodeller. Oftest har netop den type programmer resulteret i mange komiske scener hvor fx unge med limiteret sangtalent har kastet alt selvværd over bord i et håbløst forsøg på at

overbevise dommerpanelet om deres kvaliteter. Med sådan en tv-type som referenceramme kan vi opfatte *The Audition* som en refleksion over netop denne medietendens.

I webanimationens verden er Joecartoons hjemmeside den mest berømte, og prestigen må derfor ligeledes være størst her. På samme måde som vi ser håbefulde teenagere i castingprogrammerne, ser vi også her en lang række mandlige personer der håber på berømmelse og anerkendelse som stemmen bag *Superfly*. Mike Storeys værk fremviser desuden en sans for skæve karakterer i samme grad som både Odd Todd og Joecartoon. Til gengæld bruger værket ikke sprog billeder i nogen nævneværdig grad, hvilket ellers har lignet den mest udprægede tendens indtil videre.

Jay Donaldson - Clown Tech Support

En anden af Internettets mest succesfulde animatorer er Jay Donaldson der med sine Kegelstriber efterhånden har skabt en hel serie af eventyrlige såvel som hverdagsprægede fortællinger med hundene Kegel og Argus i hovedrollerne. Vi kommer her atter væk fra det intertekstuelle parameter da Donaldsons værker primært fungerer på egne præmisser. I

kraft af de mange Kegel-animationer er der efterhånden opbygget et mini-univers af forskellige figurer omkring hovedpersonerne. Det minder næsten om den platform der ligeledes er konstitueret omkring større tegnefilmsmiljøer som fx Andeby og Springfield.

Clown Tech Support starter hjemme hos Kegel. Det første billede viser en computerskærm hvor en meget groft pixelleret figur løber hen for at tjekke sin postkasse. Øverst i vinduet står der e-mail hvilket er med til at indramme konteksten så vi forstår pixelfiguren som en del af et mailprogram. Der er ingen mails i postbakken, og figuren vælger som følge at begå selvmord med et pistolskud for tindingen. Herefter skifter billedet over på en lidt chokeret Kegel. "Why can it not just say: 'sorry, you have no new mail'?" Dette er lidt interessant fordi det giver os et perspektiv på figurens selvopfattelse. Modsat mange flashfigurer drager Kegel ikke rundt i en bizar eller voldelig verden, han finder derimod sådanne scener frastødende.

Det viser sig efterfølgende at mailbakken er tom fordi Kegels hjemmeside er blevet angrebet af hackere. **COMANCHE ERROR** står der med store røde bogstaver på siden, og som følge deraf må han ringe til telefonsupporten

hvilket viser sig at være hos Clown Tech Support. En tumpet, læspende klovn med stort blå hår befinder sig i den anden ende af røret, panikken breder sig hos Kegel, men der er ikke noget at gøre; hvis siden skal op at køre, er han vitterligt nødt til at tale med denne klovn. Der kan spores en væsentlig grad af sarkasme i denne fremstilling af internetudbydernes telefonsupportere. Ikke nok med at figuren er tegnet som en klovn, han er også særdeles ubehjælpelig med at løse problemet.



"Clown Tech Support", er du klar til at lade denne mand hjælpe dig med din hjemmeside? Ellers er musen fra Level Two Support heldigvis et bedre bud på teknisk assistance.

Parodien ender selvfølgelig med at der må en rigtig ekspert til for at afløse klovnen; en lille hvid mus bliver nu hentet frem og anbragt i supporterstolen. Denne mus har modsat klovnen rent faktisk en teknisk viden og kan derfor løse problemet på ganske få sekunder. Systemet kommer op at køre igen, og Kegel kan komme

til at tjekke sin indbakke. Dermed slutter det visuelle forløb, og vi oplever på denne måde at animationen så småt er ved at være færdig. Kegel og Argus taler videre i baggrunden, og vi hører Kegel gennemgå de mails der ligger i hans indbakke. Selvfølgelig er der næsten kun spam - tilbud om penisforlængelser, billige lån og små racerbiler - men til sidst er der dog én mail der fænger hans interesse. "Animals and water sport, now that sounds like fun!" Kegel klikker straks på mailen, Argus prøver at stoppe ham, men når det ikke inden det er for sent. I næste sekund hører vi Kegel igen: "What the hell are those people doing! Oh my god!", udbryder han, og vi får hermed en morsom indikation af at mailen må have et underligt (og måske perverteret) indhold. I hvilken retning bliver dog ikke afsløret, og dermed spilles der elegant på nysgerrigheden i denne sekvens, der bliver pirret lidt til nogle tankebaner, men tingene bliver ikke afdækket for vores synsfelt. Det minder lidt om Barthes holdning til det spændende ved erotikken frem for det uinspirerende ved pornografien - her blot med en humoristisk effekt som vinkel.

Der optræder ikke mange spidsfindigheder i værket ud fra et semiotisk synspunkt. Bortset

fra den åbenlyse konnotation der ligger i anvendelsen af en klovnefigur, fremstår tingene meget som 'det de er'. Vi oplever derfor også primært værket ud fra en naturlig kognitiv referenceramme, men afhængig af vores individuelle horisont kan der dog komme andre aktiverende led ind i aflæsningen. Har vi selv siddet med en teknisk support i telefonen vil dette erfaringsgrundlag sandsynligvis spille ind i vores oplevelse, eller har vi et regulært kendskab til Florida State University vil diplommet bagved klovnen nok også virke perspektiverende idet der rent faktisk eksisterer en cirkuslinje på dette universitet.

Det har også været anført i nogle anmeldelser af værket at klovnen visuelt synes at være inspireret af den russiske revolutionær og marxist Trotsky. Jeg vil ikke personligt blande mig i den debat, men man kan da som en sjov detalje konstatere at klovnenes klapbukser har to fine knapper - henholdsvis en hammer og et segl. Samt selvfølgelig det noget mere direkte argument at han i starten af animationen netop bliver præsenteret under navnet Trotsky.

Opsamling

I den sidste kategoritype, baseret på humor, har vi efterhånden fjernet os helt fra det ab-

strakte billedrum til en mere handlingsbaseret position hvor der centralt kommer aktive og handlende karakterer ind i billedet. Af samme grund er den semiotiske analyse i dette tilfælde gledet lidt i baggrunden da det her primært er figurrelationerne der driver fortællingerne, og ikke så meget opfattelsesniveauet af de visuelle parametre.

Det humoristiske element kommer primært i spil igennem et underspillet misforhold mellem forskellige niveauer i animationerne. Det er som vi har set i *Laid Off*, eksempelvis igennem et konsekvent modsætningsforhold mellem det sagte og det gjorde i værket, eller som vi har oplevet i *The Audition*, på grund af misforholdet mellem talesprogets tone og indhold. Her er vores oplevelse, og dermed også det humoristiske islæt, baseret på et normativt brud med en kulturel referenceramme, og altså en faktor baseret på Fluderniks tredje niveau.

En anden væsentlig kvalitet der synes at gå på tværs af værkerne er evnen til at fremstille karikeret morsomme personligheder, tydeligst ekspliciteret i den livlige og temperamentsfulde Superfly samt Todd Rosenbergs animerede selvportræt, men også i form af den uduelige klown i *Clown Tech Support* og de håbefulde,

men ikke særligt talentfulde aspiranter i *The Audition*. Her er det specielt på baggrund af sproglige markører - der i konteksten fungerer som valører - at vi kan danne os et indtryk af figurerens personlige karaktertræk. Men er der ingen udsigelser eller andre tegnvalører at forankre personlighederne i, forsvinder der også et interessant niveau ved animationerne fordi relationerne bliver for neutrale.

Som det sidste tværgående element i de humoristisk prægede animationer, vil jeg nævne metakommunikationen som specielt synliggøres i *Joecartoons* tvetydige sprogbrug samt *The Auditions* intertekstuelle referenceramme til *Superfly*. Her var det endvidere muligt at aflæse *The Audition* som en parodi på tidens medietendens hvor forskellige unge mennesker har stillet sine 'kvaliteter' til skue i alle mulige former for reality-tv.

I forhold til de tre kategorier har jeg nu dannet mig et overblik over de forskellige former for udsigelse og indhold - disse tendenser er skitseret i opsamlingerne, men jeg vil også gerne forholde mig til flashanimationernes generelle virkemidler, og derfor afslutter jeg nu projektet med en tværgående vurdering af kategorierne.

Generelle betragtninger om flashanimerede værker

Jeg har valgt at opsummere de mest udprægede tendenser i flashretorikken i fire overordnede kategorier. I denne sammenhæng er der sikkert også andre niveauer hvorigennem grundlinjerne kan skitseres, men i forhold til min metodiske diskussion af Propps reduktioner bestræber jeg mig primært på at udlede de kvaliteter som jeg mener, har signifikant betydning i forhold til handlingsgangen og den generelle oplevelse af værkerne, hvilket i denne optik er vigtigere end opdelingens numeriske niveau.

En aktiv oplevelsesdimension

Det måske mest bemærkelsesværdige karaktertræk ved flashanimationerne er den aktive tilstand der fordres på brugersiden. I det mest åbenlyse tilfælde som en konkret, fysisk handling når værker som *Flow* og *Lullaby* har integrerede interaktionsmuligheder, men også på det mentale plan når handlingsgangen ikke i sig selv lader sig blotlægge, men i stedet kræver vores afkodning for at give en relevant mening. Dette gælder især for *Kunstbar* hvor handlingen hele tiden lægger op til vores kunsthistoriske referenceramme og således går i aktiv dialog med vores tolkningskompetencer, men princi-

pielt set er selve grundlaget - altså dialogtanken - gældende for alle værkerne. Dette ses da også specielt tydeligt i fx *Flow*, *Lost*, *I Don't Like* og *Walking on by* hvor forståelsen i lige så høj grad er afhængig af en aktiv afkodningsproces.

Her kan man lidt groft skitseret sige at vi ofte aflæser mange tv-serier 'naturligt', altså i forhold til en letgenkendelig genreretorik. Men tilsyneladende er dette ikke tilfældet ved flashanimationerne. Her søger forfatterne ikke fælles fodslag, men derimod er det meget individuelt udformede standarder der skabes, hvilket automatisk kræver en aktiv afkodning af os som brugere - hvorfor vi oftest vil befinde os på fjerde niveau af parametermodellen i vores aflæsning.

Dette indebærer at den aktive proces også bliver en afsøgende proces, en proces hvor vi ikke umiddelbart er i stand til at gennemskue hele den visuelle dimension. Man kan også sige at de individuelle standarder aktiverer vores nysgerrighed, og at vi dermed fænges af Barthes' tanke om den potentielle dynamik i billedet. Hvis vi derimod gennemskuer billedfladen, bliver det hurtigt kedeligt - som det pornografiske foto hvor alt potentialet netop er ekspliciteret - og derfor er det vigtigt at der overlades noget til fantasien. Dette kan netop være en mangel ved de

lidt tvivlsomme værker *Doodieman* og *Googoo Kittie*. I disse to værker kan det således være svært at se hvad der helt præcist skal *aktivere* os i forhold til handlingselementerne. *Doodieman* ekspliciterer sit indhold med samme fantasifuldhed som et pornografisk materiale, og *Googoo Kittie* har reelt set ingen potentielle varianter i sin billedflade.

Mellem tegn og indhold

Et andet gennemgående karaktertræk ved animationerne er den visuelle retorik der opstår i sammenspillet mellem tegn og indhold. Vi har således set hvordan de fleste værker har benyttet dette forhold til at skabe ekstra betydningsdimensioner i deres udtryk. Faktisk har det været så udpræget en tendens at flere af værkerne i højere grad kunne opleves som bemærkelsesværdige visuelle udtryk end egentlige narrativer. Dette gælder igen *Kunstbar* hvor merværdien reelt ligger i den semiotiske dimension, idet der ikke sker reelle udsving på handlingsplanet. Men også *I Don't Like* og *Ride the Fence* er interessante i denne sammenhæng, idet disse værkers tekstlige udsagn netop nuanceres og konkretiseres af den sideløbende visuelle afspejling. Dette sker primært igennem en underfundig evne til at gøre tegn til indhold.

Vi ser i netop disse værker hvordan hjertes, skydeskiver, sorte huller og skeletter integreres i billedfladen som kulturelt funderede referencer, der ikke blot er med til at skabe liv og relation i billedfladen, men også nuancerer sangteksterne i de konkrete værker. I den samme tankegang har vi set flere andre værker anvende samme teknik med et æstetisk mål for øje. Dette gælder primært bombenedslagene der bliver forvandlet til paddehatte i *Lullaby*, undfangelsen af vores hovedperson i *I Love Death* samt selvfølgelig den sjælelige udspaltning og himmelfart vi får konkretiseret som fysisk semiotisk virkelighed i *Walking on by*.

Opbygning af personlighed

En anden nævneværdig dimension ved tegnrelationen er det forhold der skabes når det sættes i relation til en person. Det ligner således en forudsætning at der opstilles valørtegn omkring en karakter hvis vi skal have mulighed for at tillægge denne en konkret personlighed og på denne måde udlede en potentiel tematik. Her var kontekstprincippet en vigtig del af teorien idet vi i flere af værkerne har set hvordan netop de relationelle positioner styrer denne karaktertegning. Her kan man igen fremhæve både *Doodieman* og *Googoo Kittie* som en kon-

trast til denne kvalitet. Der er ikke synlige væl-
mærker i disse værker, og derfor bliver
karaktererne blot underlige neutrale størrelser
hvori vi har svært ved at skabe en relevant for-
ståelse af tanker og målsætning.

Det er værd at bemærke i denne sammenhæng
at der faktisk er et fint sammenspil mellem den
kategori og den semiotiske effekt hvor be-
greberne forvandles til fysiske størrelser. Bedst
visualiseret i *Walking on by*, *I Love Death* samt
Ddautta hvor konkrete tanker og følelser mani-
festeres som fysiske indikatorer omkring perso-
nerne, enten i form af boblende hjerter, et fysisk
blik for tal eller en dollarseddel der kommer ud
af munden på en talende person.

Tematik frem for fortælling

Endelig vil jeg som det sidste fremhæve fortæl-
lestrukturen som et særligt karaktertræk ved
flashanimationerne. Det virker nemlig i høj grad
som om at værkerne ikke laves med et narrativt
'drive' for øje. Faktisk er det meget få animatio-
ner hvor der er en reel forskellighed mellem
start og slut. Her er det i højere grad en abrupt
fortællestruktur der skitseres, som fx *I Love
Death* og *Walking on by* der begge illustrerer
udvalgte højdepunkter fra et livsforløb. I dette
perspektiv kan vi sige at det mere er tematikken

end den fortalte historie der er i fokus. Selvom
der selvfølgelig er klare undtagelser i materialet,
er det påfaldende hvor mange animationer der
reelt set er rammefortællinger. Næsten halvde-
len af empirimaterialet starter og slutter således
nogenlunde samme sted. Dette anvendes spe-
cielt i *Lodgers I Love Death* til at understrege en
tematisk vinkel præget af determinisme hvor
den sociale arvs konsekvenser udstilles. Sam-
me tendens ses i *War* hvor det fastlåste og gen-
tagende ligeledes kommer i fokus. Her er det
som en afspejling af en krigstilstand - en uende-
lig cirkel hvor nye kræfter hele tiden kommer til
og indtræder i de samme mønstre. Der er såle-
des en god understøttelse af form og tema i
denne sammenhæng, og man kan endvidere til-
føje at der ligger endnu en dimension i dette til-
fælde, idet tegnestilen i *War* faktisk er utrolig
primitiv - på samme vis som krige er det.

Den sidste generalisering her er ikke på samme
vis konsekvent animationerne imellem, idet der
også er en væsentlig del der adskiller sig fra
mønsteret. Men det er en bemærkelsesværdig
tendens fordi denne hang til det statiske og ikke-
progressive, rent kompositionsmæssigt er ret
væsensforskelligt fra de fleste narrative former,
hvor udviklingen som oftest er essentiel.

Konklusion og vurdering af projektets resultater

Jeg har nu arbejdet mig igennem alle de analytiske faser og må derfor efterhånden være i stand til at opsummere resultaterne af dette projekt. I forhold til den generelle beskrivelse af flashanimationerne vil jeg selvfølgelig ikke overraskende fremhæve de fire hovedpunkter fra forrige afsnit som de meste centrale karaktertræk for udtryksformen.

En opsummeret beskrivelse lyder således:

Flashanimationer kan besidde en særlig interessant karakter fordi de på mange måder er udtryk for en uafhængig kreativ forgrening hvor konventionelle udtryksformer ikke har sat nogen præcedens. Dermed bliver flere af de bedste animationer ret unikke værker - visuelt såvel som kompositorisk. Der tales i denne henseende aktivt til vores perceptionsevne når vi står overfor denne type værker. Er der god dynamik og potentielle rum i billedfladen, får vi aktiveret vores nysgerrighed og drages derfor gerne ind i oplevelsesprocessen. Omvendt er der stor risiko for at vi ikke vil fænges af værker hvor disse kvaliteter ikke er indeholdt.

I forhold til den visuelle afkodning er det specielt interessant at flashanimationerne i højere grad end nogen anden narrativ udtrykstype udfolder sit potentiale i selve forholdet mellem tegnrelationerne. Således er det netop i kraft af et meget konkret formsprog at de narrative processer såvel som figurtegningen bliver realiseret i denne medietypologi. Det har også været en vigtig faktor for narrativiseringen og tematiseringen at aktørerne blev tildelt en personlighed i forhold til nogen eller noget i værkerne. Her fremstår op-sætningen af valørtegn som en grundlæggende og nødvendig teknik. Er disse valører udeladt, forbliver aktørerne nemlig blot neutrale, og dermed har vi ikke mulighed for at skabe den nødvendige narrativisering af begivenhederne.

Til sidst virker det interessant at flashanimationerne kompositorisk ikke har lagt sig op af noget fast forbillede. Dermed er selve strukturen reelt set også værd at fremhæve som en mediespecifik størrelse, og i relation til dette også tematiseringen der i flere værker netop er sammenknyttet med denne. Jeg vil ikke fremhæve ét format i denne sammenhæng, men blot pointere at værkerne generelt udviser en veludviklet sammenhæng mellem form og indhold.

I et perspektiverende blik er det også værd at sætte animationsformen i relation til fremtiden.

Det er her værd at bemærke at flashanimationerne i høj grad synes at være udtryk for en specifik og adfærdsbestemt underholdningskultur. Computeren og Internettets indtog har således sat et aftryk på vores medieadfærd, og flashanimationerne har vundet indpas i vores hverdag; enten som et lille afbræk i den digitale arbejdstid, eller også som en munter hilsen vi kan sende til venner og familie. Dette mønster fordrer også en anden type underholdning end den vi kender fra andre medietyper. Vi har simpelthen hverken tid eller tålmodighed til at sidde og glo på 15-20 minutter lange historier når vi sidder foran computeren (en tidsramme vi til gengæld snildt spenderer dagligt på fjernsynet). Her skal underholdningen være hurtig, kort fortalt og med eksplicite punchlinjer. Ellers klikker vi bare videre. Denne pointe har langt de fleste flashanimatorer tydeligvis observeret og integreret i deres værker.

Desuden ligger der i mine øjne et langt større potentiale i udtrykstypen end det vi ser udnyttet lige nu. Tankegangen bag værkerne er i hvert fald brugbar i flere henseender. Korte animationer er således begyndt at dukke op i biografer-

ne som opvarmningsfilm. Dette kan i løbet af kort tid blive fremtiden for flere af de her anvendte kunstnere. Men måske endnu vigtigere er det at nævne at såvel udtryk som medieformat nærmest er ideelt skabt for den ekspanderende mobilindustri. Det kræver blot at vi erhverver os en viden om den fortælle tekniske kvalitet hvis vi fremover ønsker at overføre flashanimerede produkter til disse medier.

På den baggrund mener jeg også at det har været relevant at undersøge flashanimationernes fortællestrukturer. For selvom det ikke gør noget at der ligger tvivlsomme værker og flyder på nettet, så bliver det straks en helt anden sag hvis vi pludselig ønsker at fremvise animationstypen i biografen eller sælge dem som mobil underholdning. I dette tilfælde er vi simpelthen nødt til at have en teoretisk forståelse af feltets kvalitetskriterier, således at vi kan foretage en fagligt funderet sondering af mulighederne.

Ordbog

Bandoneon: Et harmonikalignende instrument der i traditionel forstand har været gademusikantens værktøj, og derfor ikke var velset som tangoinstrument før Astor Piazzollas tid.

Figurer: I visse semiotiske kredse en forestilling om billedets mindstekomponenter, en visuel pendant til sprogsystemets morfemer.

Funktioner: Fortællingens mindste bestanddele ifølge Propp. Defineret som konstante, ikke dekomposable handlingselementer med en signifikant relevans for forløbsudviklingen.

Interpretant: Betegnelsen for det dynamiske led i Peirces semiotik. Interpretanten er udtryk for det konceptuelle begreb en beskuer danner sig om et tegns indholdsside.

Kognitiv proces: Et mentalt og refleksivt forløb i hjernen der får os til at reagere i forhold til vores omgivelser - processen leder fra sansning frem mod handlinger og følelser

Kognitiv Semiotik: En videnskabelig retning der forsøger at afdække den menneskelige bevidstheds natur gennem analysen af tegn, der kan være kulturelle fænomener af enhver art.

Limited animation: En teknik der helt bevidst begrænser figurernes bevægelsesgrad til det absolutte minimum - ofte i forhold til et økonomisk hensyn.

Narrativisering: En proces hvormed vi som læsere skaber sammenhæng i en tekst. Vi indsætter alle handlingselementer i en ramme med narrativ eller naturlig genkendelighed.

Punctum: Et fænomen der bedst beskrives som 'forstyrrelsen' i et studium. Det er et udefineret objekt eller karaktertræk ved billedet der griber fat i os, prikker til os og sårer os.

Rotoskopering: En teknik der giver tegnede karakterer realistiske bevægelser ved at projicere filmstrimler op på et tegnebræt af glas og kopiere bevægelsesmønsteret bid for bid.

Sampling: Musikterm for at tage et brudstykke fra en gammel sang og genbruge det i en ny sammenhæng. Begrebet dækker i dag flere udtryksformer, fx visuel sampling i billedkunst.

Signifié/signifiant: Stammer fra Saussures *Cours de linguistique générale*. Tegnet består ifølge Saussure af to dele: *Signifiant* er det betegnende og *signifié* er det betegnede.

Stop-motion effekt: En effekt der tillader at et ellers livløst objekt kan bevæges og forandre sig i filmede sekvenser ved at tage ét billede ad gangen.

Studium: Barthes' forståelse af det der i et billede kan opfattes med stor fortrolighed fordi det minder om noget genkendeligt og identificerbart i forhold til beskuerens viden og kultur.

Synæstesi: Et poetisk hjælpemiddel til sansesmæssige sammenkoblinger, fx brugt når man afspejler musikalske indtryk ved hjælp af former og farver.

Tv-pilot: Første episode i en fjernsynsserie. Har som formål at få producere og publikum interesseret i serien og vise seriens generelle baggrund.

Vektorgrafik: Grafik der er defineret ud fra matematiske linjer og polygoner. Vektorgrafiske farver og former er således udtryk for en beregning og ikke en reel repræsentation.

Navne

Charles Sander Peirce [1839-1914]: Amerikansk psykolog. Betragtes som grundlæggeren af den moderne semiotik på lige fod med Saussure. Var generelt fascineret af det lingvistiske studie og udviklede blandt andet den dynamiske semiotiske model.

Claude Lévi-Strauss [f.1908]: Fransk antropolog og strukturalist. Mest kendt for sine iagttagelser af de primitive folkestammer i *Den vilde tanke*. Betegnes ofte som den vigtigste foregangsmand for den strukturalistiske metode.

Ferdinand Saussure [1857-1913]: Schweizisk sprogforsker og semiotikkens anden gudfar. Konstruerede sideløbende med Peirce en semiotisk model. Ønskede at beskrive sprogets system frem for dets historie eller form.

Frederik Stjernfelt [f.1957]: Lektor ved Københavns Universitet. Redaktør af *Kritik* fra 1993. I repræsentantskabet for International Association for Semiotic Studies fra 1997.

Monika Fludernik: Østrigsk professor i engelsk litteratur ved Universitetet i Freiburg. Hendes udgivelser beskæftiger sig bl.a. med kritik af narratologi i den strukturalistiske fase

Peer Bundgaard: Ph.d. underviser ved Center for Semiotik ved Århus Universitet. Redaktør på *Kognitiv Semiotik* i 2003. Research primært inden for morfologisk semiotik.

Roland Barthes [1915-1980]: Fransk teoretiker, strukturalist og poststrukturalist. Forfatter til flere betydende værker blandt andet *Mythologies*, *Forfatterens død* og *Det lyse kammer*.

Torben K. Grodal [f.1943]: Professor, dr. phil, ved Afdeling for Film og Medievidenskab ved Københavns Universitet. Et velkendt navn inden for filmforskningen i kraft af sine studier om de kognitive aspekter af filmoplevelsen.

Umberto Eco [f.1932]: Italiensk forfatter, filosof og professor i semiotik ved Universitetet i Bologna. Er kendt for flere store værker både faglitterært og skønlitterært.

Vladimir Propp [1895-1970]: Russisk formalist. Hans *Morphology of the Folk Tale* fra 1928 fik betydning for fremtrædende navne som Claude Lévi-Strauss og Roland Barthes. Er kendt for sine 31 *funktioner* der dikterer strukturen i et eventyr.

Litteratur

Animationer

Animated Films, **James Clarke**, London, Virgin 2004

Animation Art, **Jerry Beck**, New York, Harper Design 2004

Masters of Animation, **John Grant**, London, Batsford 2001

Semiotik

Den vilde tanke, **Claude Lévi-Strauss**, København, Gyldendal 1994

Filmoplevelse, **Torben Grodal**, Frederiksberg, Samfundslitteratur 2003

Kant og næbdyret, **Umberto Eco**, København, Forum 2000

Kognitiv semiotik, **Peer Bundgaard**, København, Haase 2003

Medier og Kultur, **Kirsten Drotner**, Valby, Borgen 1996

Semiotik, **Keld Gall Jørgensen**, København, Gyldendal 1994

Strukturalisme, **Brügger, Niels og Vigsø, Orla**, Roskilde Universitetsforlag 2002

Æstetik

Det lyse kammer, **Roland Barthes**, København, Politisk Revy 2004

Painting Music, **Hajo Düchting**, Berlin, Prestel Verlag 2004

The Sound of Painting, **Karin Maur**, München, Prestel Verlag 1999

Narratologi

Det integrerede normbrud, **Peter Madsen**, Poetik 3. årgang nr. 1 1970

Morphology of the Folktale, **Vladimir Propp**, Austin, University of Texas Press, 1968

Narratologi, **Stefan Iversen** og **Henrik Skov Nielsen**, Aarhus Universitetsforlag 2004

Om Propps "Morphology of the Folktale", **Viggo Røder**, Poetik 3. årgang nr. 1 1970

Towards a 'Natural' Narratology, **Monika Fludernik**, London, Routledge 1996

Gode links

Animatorer

<http://www.annie-site.com>
<http://www.edbeals.com>
<http://www.hoogerbrugge.com>
<http://www.inna.tv>
<http://www.jaydonaldson.com>
<http://www.joecartoon.com>
<http://www.killfrog.com>
<http://www.lodger.tv>
<http://www.mortadellatv.com>
<http://www.oddtodd.com>
<http://www.rockschool.com>
<http://www.whitehouseanimation.com>

Festivaler

<http://www.flashfestival.net/2005>
<http://www.flashforward2005.com>
<http://www.nmpft.org.uk/baf/2005/home.asp>

Portaler

<http://www.120seconds.com>
<http://www.albinoblacksheep.com>
<http://www.atomfilms.com>
<http://www.newgrounds.com>
<http://www.wired.com/animation>

Studier

<http://www.artbarn.com>
<http://www.estudio.com>
<http://www.boneland.com>
<http://www.campchaos.com>
<http://www.goonland.com>
<http://www.happytreefriends.com>
<http://www.liquidgeneration.com>
<http://www.willing-to-try.com>

Noter

- ¹ Bilag A - pamdixon.com
- ² Gall-Jørgensen, side 38-41
- ³ Clarke, p. 9
- ⁴ Beck, p. 15
- ⁵ Grant, p. 80-81
- ⁶ Bilag B - wikipedia.com
- ⁷ Beck, p. 34
- ⁸ Beck, p. 58-59
- ⁹ Clarke, p. 30-31
- ¹⁰ Beck, p. 180
- ¹¹ Grant, p. 108
- ¹² Clarke, p. 218
- ¹³ Bilag C - dfi.dk
- ¹⁴ Bilag D - dr.dk
- ¹⁵ Beck, p. 376
- ¹⁶ Beck, p. 376
- ¹⁷ Bilag A - pamdixon.com
- ¹⁸ Gall-Jørgensen, p. 38-41
- ¹⁹ Gall-Jørgensen, p. 8-9
- ²⁰ Bilag E - leksikon.org
- ²¹ Eco, p. 10
- ²² Stjernfelt i Lévi-Strauss, indledning p. X
- ²³ Bilag F - tjeksproget.dk
- ²⁴ Eco, p. 58
- ²⁵ Eco, p. 58-59
- ²⁶ Eco, p. 87
- ²⁷ Iversen, p. 110
- ²⁸ Iversen, p. 110-111
- ²⁹ Iversen, p. 111
- ³⁰ Fludernik, p. 52
- ³¹ Propp, p. 21
- ³² Madsen, p. 3
- ³³ Propp, p. 7
- ³⁴ Røder, p. 23
- ³⁵ Røder, p. 27
- ³⁶ Røder, p. 28

-
- ³⁷ Roder, p. 23
 - ³⁸ Bundgaard, p. 91
 - ³⁹ Bundgaard, p. 92
 - ⁴⁰ Bundgaard, p. 92-93
 - ⁴¹ Bundgaard, p. 95
 - ⁴² Bundgaard, p. 95
 - ⁴³ Strauss i Bundgaard, p. 97
 - ⁴⁴ Drotner, p. 185
 - ⁴⁵ Grodal i Drotner, p. 185
 - ⁴⁶ Bundgaard, p. 13
 - ⁴⁷ Brügger & Vigsø, p.15
 - ⁴⁸ Barthes, p. 37
 - ⁴⁹ Barthes, p. 38
 - ⁵⁰ Barthes, p. 74
 - ⁵¹ Maur, p. 31
 - ⁵² Düchting, p. 48
 - ⁵³ Fludernik, p. 43
 - ⁵⁴ Fludernik, p. 43-44
 - ⁵⁵ Fludernik, p. 44
 - ⁵⁶ Fludernik, p. 45
 - ⁵⁷ Fludernik, p. 45
 - ⁵⁸ Grodal, p. 86
 - ⁵⁹ Fludernik, p. 46
 - ⁶⁰ Fludernik, p. 46
 - ⁶¹ Fludernik, p. 46
 - ⁶² Iversen side 20
 - ⁶³ Grodal, p. 57
 - ⁶⁴ Bilag G - dr.dk/p2
 - ⁶⁵ Bilag H - textanalyse.dk