

# Du kan glemme dine opplevelser, men dine opplevelser glemmer aldri deg

Animerte selvbiografiske krigserfaringer i  
*Waltz with Bashir* og *Persepolis*



Maria Trommer  
Masteroppgave i medievitenskap  
Institutt for medier og kommunikasjon  
Universitetet i Oslo  
26. mai 2011



*Du kan glemme dine opplevelser, men dine opplevelser glemmer  
aldri deg*

*Animerte selvbiografiske krigserfaringer i  
Waltz with Bashir og Persepolis*

*Av Maria Trommer*

Overskriften ble tatt fra en parafrese av et utsagn i den tyske traileren til *Waltz with Bashir*.

© Maria Trommer 2011

Du kan glemme dine opplevelser, men dine opplevelser glemmer aldri deg  
Maria Trommer

<http://www.duo.uio.no/>

Trykk: Reprosentralen, Universitetet i Oslo

## **Sammendrag**

I denne hovedoppgaven betrakter jeg subjektiveringingen av en konvensjonell og objektiv genre; dokumentarfilm. Det er snakk om dokumentarer som er animerte og som fortelles ut fra et selvbiografisk perspektiv. Jeg skal ta for meg høydepunktene av disse filmtyper, *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008) og *Persepolis* (Marjane Satrapi og Vincent Paronnaud, 2007). Spesielt med filmene er at de kombinerer selvbiografien, animasjon og dokumentar med drama- og krigsfilmgenren. Det er filmskaperne som forteller om sine opplevelser. De benytter seg av både heftig subjektiv og animert stil, og supplerer den ved hjelp av tydelige dokumentariske eller neorealistiske elementer.

Ved hjelp av en kvalitativ analyse skal det belyses hvilke genreegenskaper filmene har og om de hører til en egen genre. For dette skal jeg utarbeide generelle fortellerteoretiske elementer, dokumentarfilmens nye former og selvbiografiens egenskaper. I tillegg ser jeg også på animasjonens stilistiske side og kommer til å kombinere mine funn ved å argumentere for at vi har med en genremessig hybridform å gjøre. Videre skal jeg gjennomføre en kvalitativ filmanalyse, som ikke bare vil betrakte genreelementene, men som også skal se på hvordan den høye subjektive graden blir nådd ved å se på symboler, drømmer, flashbacks og på narrative og visuelle særegenheter. Analysen bekrefter min antagelse og viser til at det muligens er banet vei til en ny tilsvarende filmgenre; den selvbiografiske, animerte dokumentaren.

## **Abstract**

This thesis considers how subjectivity enters a conventional and traditionally objective genre; the documentary film. The documentary films examined are both animated and have a narration stemming out of an autobiographic perspective. I will consider the highlights of these film types; *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008) and *Persepolis* (Marjane Satrapi and Vincent Paronnaud, 2007). The combination of autobiography, animation and documentary set before a drama- and (anti)war background is noticeable for both films. The filmmakers tell their personal stories and experiences to the audience. To accomplish this, they use a heavily subjective and animated style, which is complemented by an explicit use of documentary and neorealist elements.

With the help of a qualitative analysis I am going to identify the characteristic genre properties of the films and determine whether or not they belong to a distinct genre. Therefore, I am going to work with general elements of narratology and the several forms of both new documentary as well as autobiography. The stylistic forms of animation will also be considered and I am going to use my results to argue the case that the films belong to a hybrid genre form. Moreover I will conduct a qualitative film analysis, which considers not only genre elements, but which looks at the high subjective level achieved by symbols, dreams, flashbacks as well as narrative and visual features. These will be considered in detail as well. The results from the analysis support my argument and suggest that the way maybe is paved for a new film genre; the autobiographic, animated documentary.



## Forord

Å skrive denne masteroppgaven var for meg høydepunktet av hele min studietid. Jeg så nærmere på et tema som jeg særlig var opptatt av og på grunn av min store interesse jobbet jeg med fagområder innen- og utenfor medievitenskapen som beriket meg veldig. I tillegg glemte jeg nesten at morsmålet mitt ikke er norsk. I løpet av mine studier ved UiO skrev jeg mange faglige oppgaver og var med på en rekke faglige diskusjoner, foredrag og samtaler. Derfor vil jeg hermed gjerne takke min kjære venn Marianne Gro Lindau for tålmodig og lærerik støtte og oppmuntrende ord over hele studietiden i Norge. Også innsatsen din på kort varsel tar jeg ikke for gitt. Du er en knallbra venninne, min kjære.

Jeg vil også takke Hanne Degerstrøm Ellingsen, som var veldig tålmodig og hjelpsom angående administrasjonen av mitt studieopphold.

For faglig råd og støtte over hele skriveprosessen takker jeg min veileder Ove Solum. Dine motiverende ord og din begeistring hjalp meg mye med å stå på.

Takk til min mor og min far. Selv om dere ikke var kjent med fagområdet var det aldri noe problem å berette om mine visjoner, framskritt og sorg. Jeg vet at det er vanskelig for dere at jeg bor så langt unna, men uansett støttet dere meg gjennom hele studieforløpet. Takk for det. Også for hjelpsomme innsatsen ved redigeringen av oppgaven skal takkes. Min kjære nabo Ellen Synnøve Loe Hansen gjelder all takk for grundig opparbeiding og rettelse. Like mye takk til Fredrik Thoresen som ofret sin tid på kort varsel til å bistå meg med redigeringen. Til slutt, men ikke minst, takker jeg min fantastiske kjæreste Christian. Du opplevde meg ikke bare på mine beste tider, men du hadde alltid følelsen for når jeg trengte din støtte. Du var ikke bare tålmodig, men forståelsesfull. Det var mange samtaler med deg som jeg tok motivasjonen min ut av. Takket være deg hadde jeg en bra og behagelig tid med oppgaveskriving. Tusen takk for det! Jeg gleder meg til båtturen med deg, og til begivenheten i september.

Oslo, 26. mai 2011  
Maria Trommer





# INNHold

<b>1</b>	<b>INNLEDNING</b> .....	<b>1</b>
1.1	Tema og problemstilling .....	1
1.1.1	Filmene .....	4
1.2	Rammer for oppgaven.....	5
<b>2</b>	<b>TO LIGNENDE FILMER – TO MÅTER Å FORTELLE</b> .....	<b>9</b>
2.1	Fortellerteori .....	9
2.1.1	Måten å fortelle – organisering av fortellingen.....	15
2.2	Dokumentarens innflytelse .....	16
	Dokumentarens begrensning.....	16
	Fiksjon eller ikke?.....	17
	Kunstnerisk bearbeidelse av realiteten.....	18
2.2.1	Nye dokumentarformer .....	18
	Dokumentarens hovedformer.....	19
	Auteur .....	21
	Subjektivitet i dokumentarfilmen .....	22
2.2.2	Dokumentarens fortelling .....	23
	Struktur, hovedsakelig retorisk struktur.....	23
	Informasjon .....	26
2.2.3	Dokumentar og animasjon .....	26
	Animasjon like nøytral som dokumentasjon – og like subjektiv .....	27
2.3	Selvbiografiske elementer .....	29
2.3.1	Selvbiografiens grenser: realitet versus fiksjon .....	31
	<i>Jeg</i> -figuren .....	31
2.3.2	Selvbiografiens fortelling.....	32

2.3.3 Subjektivitet i film og selvbiografi .....	34
Faktorer for subjektivitet.....	35
Splitting.....	37
<b>2.4 Realistisk Animasjon.....</b>	<b>38</b>
2.4.1 Stilbegrep og animasjon.....	40
2.4.2 Stiltrekk Metalepse .....	42
<b>2.5 Genre i <i>Waltz with Bashir</i> og <i>Persepolis</i> .....</b>	<b>46</b>
2.5.1 Tilhører filmene en egen genre? .....	46
2.5.2 Genre under stadig utvikling.....	53
<b>2.6 Kort oppsummering .....</b>	<b>54</b>
<b>3 INNSIDEN AV FILMENE.....</b>	<b>55</b>
<b>3.1 Empati og virkning.....</b>	<b>55</b>
Hvorfor ser folk på film? .....	56
3.1.1 Diegetisk effekt.....	56
3.1.2 Empati.....	57
3.1.3 Sympati, identifikasjon og simulering .....	58
3.1.4 Spenning og PECMA-flow .....	60
<b>3.2 Fantasier, drømmer og flashbacks.....</b>	<b>61</b>
3.2.1 Drømmer og fantasier som metaforer .....	63
3.2.2 Bevissthetsstrømmen og indre monolog.....	64
<b>3.3 Krigens fortelling.....</b>	<b>66</b>
3.3.1 Konfliktopptrapping i <i>Waltz with Bashir</i> .....	68
Handlingsanalysen .....	69
Figurenes karakterisering.....	75
Dokumentar eller selvbiografi?.....	76
Logikken .....	76

3.3.2 <i>Waltz with Bashir</i> 's spesialitet – Flashback som gjenganger .....	77
3.3.3 Realitet gjennom surrealist i <i>Waltz with Bashir</i> .....	80
3.3.4 Konfliktopptrapping i <i>Persepolis</i> .....	81
Figurenes karakterisering.....	85
Trauma .....	87
3.3.5 Realitet gjennom menneskelighet – humor til tross for alvor i <i>Persepolis</i> .....	87
<b>3.4 Visualiserte krigserfaringer .....</b>	<b>90</b>
Symboler og ikoner.....	90
Farger .....	92
3.4.1 Animasjonens bortfall i <i>Waltz with Bashir</i> .....	92
3.4.2 Neorealismens innflytelse i <i>Persepolis</i> .....	98
<b>4 AVSLUTNING .....</b>	<b>101</b>
<b>4.1 Elementer av dokumentar, selvbiografi og animasjon.....</b>	<b>101</b>
<b>4.2 Konklusjon: Filmenes genremessig hybridform er best egnet .....</b>	<b>104</b>
<b>LITTERATURLISTE.....</b>	<b>107</b>
<b>FILMOGRAFI.....</b>	<b>113</b>



## Liste over illustrasjoner

*Waltz with Bashir* (© 2009 Pandora Film GmbH & Co. Verleih KG, Köln)

Illustrasjonsnummer	Tekst i illustrasjon	Sidetall
Fig.2	Metalepse i <i>Waltz with Bashir</i> . Fra drøm, over tegnet virkelighet til realopptak.	45
Fig.3		
Fig.4		
Fig.9	Krigsfilmelement i <i>Waltz with Bashir</i>	47
Fig.10	Hund i Boaz' mareritt.	71
Fig.11	Markerer vendepunktet: Folman ser ødelagt lufthavn.	73
Fig.12	Fantasmagorien av Folmans flashback.	78
Fig.13		
Fig.14	Som marionetter beveger soldatene seg ut av vannet.	79
Fig.15		
Fig.16	Kjempekvinnen redder Carmi.	80
Fig.27	Døde og lidende dyr påvirker den emosjonelle og empatiske sansningen av tilskuerne.	91
Fig.28		
Fig.29	Dødt barn som ligner dattera til Yisahi.	94
Fig.30	Folman er ikke i stand å reagere på passende måte.	
Fig.31	Animasjonens bortfall.	

*Persepolis* (© 2007 2.4.7. Films, France 3 Cinéma/ © 2008 Universal Pictures Germany)

Illustrasjonsnummer	Tekst i illustrasjon	Sidetall
Fig.1	<i>Splitting</i> – én og same person vises i åpningssekvensen i <i>Persepolis</i> .	37
Fig.5	Instabil diegesis som form for metalepsen i <i>Persepolis</i> .	45
Fig.6		
Fig.7		
Fig.8		
Fig.17	Bestemora	86
Fig.18	Pubertetens metamorfose	88
Fig.19	Markus før forvandlingen	
Fig.20	Markus' metamorfose	
Fig.21	Satire på det iranske samfunnet.	89
Fig.22	Kvinner i chador trakasserer Satrapi.	
Fig.23	Islamsk kunstundervisning	
Fig.24	Skyggemennesker	Symboler for krig i <i>Persepolis</i>
Fig.25	Gassmasker	
Fig.26	Slagmark	
Fig.32	Revolusjonsvektene gjennomfører en razzia.	99
Fig.33	Revolusjonsvektene tar en mann som Satrapi tidligere har mistenkt.	



# KAPITTEL 1: INNLEDNING

## 1.1 Tema og problemstilling

Animasjonsfilmens uttrykksform har forandret seg gjennom de siste 100 år. Etter noen år med de første ”gående cartooner” fulgte den tyske regissøren Lotte Reininger i 1926, med en ny variant av animert film, med sin *The Adventures of Prince Achmed / Die Abenteuer des Prinzen Achmed*.

“Reiniger's achievement is often brushed aside, due to the fact that the animations were silhouetted, used paper cut-outs, and they were done in Germany. [...] However, the film was very innovative -- it used multi-plane camera techniques and experimented with wax and sand on the film stock.” (Tim Dirks 1996-2010)

I de følgende årene videreutviklet både figurtegningen og filmteknikken seg, slik at en rekke animasjonsstudioer kunne vise fram sine resultater. *Mickey Mouse* (1928), *Popeye* (1933), *Snøhvit* (1937), eller *Charlie Brown* (1950) er blant de mest kjente filmfigurer. Med *Mary Poppins* (1964) og *Roger Rabbit* (1988) ble videre real- og tegnefilm kombinert. Ved *The Lion King* (1994) ble i stort omfang også datamaskinen brukt for å beregne animasjonen og å lage spesialeffekter. 1990-tallet var i det hele tatt tiåret der CGI, computer-graphics imaging, opplevde et enormt framskritt. Filmer som *The Nightmare Before Christmas* (1993), *Toy Story* (1995) og *Stuart Little* (1999) hadde til felles at deler av, eller hele filmen, var computeranimert. Lista kunne gjerne gjøres lenger, men allerede nå har det kommet fram at i løpet av de siste tiårene har animasjonsteknikken forandret seg, slik at designerne fikk stadig fler muligheter med hensyn til filmenes utseende. Computerprogrammene ble bedre og enda mer tekstur gjorde at figurene på lerretet så mer virkelige ut. Med dette endret også imagen til animasjonsfilm seg. Jo mer realistisk animasjon, dess mer tiltalende var filmene også for voksne. I tidligere tegnefilm, hvor hovedsakelig Disney-Studios hadde suksess, var hovedpersonene gjerne snakkende dyr eller unge mennesker. Med empati fortalte Disney historier for unge. Med en økning av antallet filmer fra digitale animasjons-studioer og høyere presset for å beholde tilskuerne, gikk også utviklingen mot både en mer humoristisk og en mer seriøs og voksen filmstil.

Jeg skal ta for meg høydepunktene innenfor en seriøs og voksen animasjonsfilmgenre. Både *Waltz with Bashir* (2008) og *Persepolis* (2007) forteller på helt forskjellig måte om to kriger. Selv om de rår over en helt annen produksjonsteknikk, synsvinkel og fortellermåte, har begge filmer likevel noe felles – deres selvbiografiske trekk hjelper dem til en autentisk

opptreden, selv om det handler om animasjonsfilmer. Nettopp her starter mitt utgangspunkt for å gjennomføre en forklarende og analyserende beskrivelse av de to filmene og å sette dem i sammenheng med hverandre.

Animasjon er klassisk sett, teknikken som brukes for å bevege bilder gjennom å sette en rekke enkeltbilder sammen. Grovt sett er animasjonsfilmer alle filmer som ikke er realfilmer. En av de kjente tidlige animatørene Norman McLaren sa at animasjon ikke er "the art of making pictures that move, but the art of movements that are drawn" (Wehn et al 2000-2008). Ved animasjonen finnes det forskjellige uttrykksmåter; populært er både 2D, 3D og dukke- eller objekt-animasjon.

I oppgaven konsentrerer jeg meg om den stilistiske uttrykksformen av *Waltz with Bashir* og *Persepolis* og den betydning de har hatt for filmgenren. De er ikke bare animasjonsfilmer, men også dokumenter som vitner om spesielle livssituasjoner for to forskjellige mennesker. I tillegg har filmene klare dokumentariske karaktertrekk, selv om filmjournalister kaller dem for "[a] haunted autobiography, closer to fiction than reportage[...]" (Film Quarterly 2008/09:5 om *Waltz with Bashir*). Derfor er det interessant for meg å se på hvilken innflytelse dokumentargenren har på disse filmene. Videre tyder deres høye subjektive karakter og fokusering på filmskaperens liv på tilstedeværelse av selvbiografiske elementer. Dette skal også undersøkes. I tillegg er det spennende å se hvilke effekter denne stil- og genreblandingens fører med seg.

Min problemstilling er dermed følgende:

**Hvilken innflytelse har både dokumentar og selvbiografi på stil og fortellemåte i de to filmene *Waltz with Bashir* og *Persepolis*?**

Jeg skal konsentrere meg om de genrespesifikke særegenhetene som finnes i de to filmene. Derfor henvender første delen av oppgaven seg til teori, og undersøker hvilke egenskaper som er typiske for både dokumentar og selvbiografi og i hvilken grad dette gjenfinnes i de to filmene. Siden filmene er animert spiller også animasjonen selv en viktig rolle. Jeg hevder at særlig animasjon og selvbiografiske elementer fremmer subjektivitet og dermed empati hos tilskueren og gjør filmopplevelsen mer intensiv.

I tillegg arbeider jeg med en hypotese som har betydning for oppgavens oppbygging:

De to filmene blander dokumentarfilmens, animasjonsfilmens og selvbiografiens egenheter i både narrasjon og visualisering, slik at det oppstår en genremessig *hybridform*.



Ved hjelp av de utarbeidete teoretiske resultatene fra problemstillingen ovenfor, skal det dernest gjennomføres en analyse av noen påfallende filmsekvenser fra begge filmer. Her skal det vises om hypotesen verifiseres eller bekreftes som feilantakelse.

### Hvorfor animasjonsfilmer?

De første erfaringer med animert film gjorde jeg som de fleste, da jeg var liten. Også i dag oppdager jeg at både mine gamle barnefilmer og nyere animasjonsfilmer utløser fascinasjon for meg. Men her finnes det også forskjeller, særlig når jeg betrakter filmer som hovedsakelig er for voksne. Etter å ha sett en rekke av de kommersielle *Disney*, *Pixar Studios*, *Warner Bros.* eller *Dreamworks* filmer, som *Wall-E* (2008), *Renaissance* (2006) eller *Shrek* (2001-2010), som ikke regnes til den japanske Manga-tradisjonen, fikk jeg følelsen av å være underholdt, men ikke involvert. Det tok en stund før jeg så to filmer, *Waltz with Bashir* og *Persepolis*, som tilfeldigvis ble distribuert på nesten samme tidspunkt. Begge fikk priser i Cannes og de hadde noe felles i oppbygningen; hver regissør fortalte sine opplevelser om krigen som de hadde opplevd, og dette på en veldig personlig måte.

På den ene siden var det altså den fortalte historien som førte til at *Waltz with Bashir* (2008) og *Persepolis* (2007) var veldig attraktive for meg. Deres personlige fortelling om virkelig eksisterende kapitler i verdens historie og hvordan det føltes å oppleve krig som både soldat og ung jente, opplevde jeg imponerende. På den andre siden er det animasjonen som er pirrende i begge filmer og som skiller dem fra hverandre. Da jeg så på filmene første gang, ble jeg veldig grepet.

Animasjonsfilmer skiller seg fra andre spillefilmer ved å bruke tegninger som noe abstrakt. Her har regissøren friheten til å uttrykke seg som han vil. Man kan se på handlinger uten å karakterisere personene nødvendigvis med en spesiell etnisitet. Dette var for eksempel veldig viktig for *Persepolis* - regissørene Marjane Satrapri, og Vincent Paronnaud sier i et intervju, at ved hjelp av tegnefilm kunne det blitt fortalt om hvilket diktatur som helst, enten i Kina, Chile eller Iran. Det spilte ingen rolle, for det viktigste var å framstille livet under diktaturet, uten å angripe noen på grunn av religion eller hudfarge<sup>1</sup>.

I tillegg består begge filmer av drømmesekvenser, fantasier, motvillig stilisering og symboler som ikke kunne framstilles gjennom en realfilm uten at den ser ut som overdriven Science-Fiction (ibid.). Animasjonsfilmens evne er til å eksperimentere med stil og virkning uten at utseendet er for overdreven. Med dette kan personlige erindringer framstilles på

---

<sup>1</sup> Satrapri i intervju ved ”making of” til *Persepolis*.

nettopp den personlige måten som ønskes. Stort sett byr tegnefilmer altså et bredere spektrum av muligheter som kan kombineres til å fortelle en historie.

Interessant for meg er også filmenes selvbiografiske side, der det belyses regissørens liv og som står i kontrast til filmenes dokumentariske formål. Subjektivitet har ikke nødvendigvis noe å gjøre med den objektive realiteten. Den finnes heller ikke når det er snakk om krig og krigsopplevelser. Hver person har sin egen historie og hvert liv har sin egen farge og fasett. I tillegg kommer at selvbiografiske historier gjengir opplevelsene på en autentisk måte. Autentisitet er videre betydelig for tilskuere som både opplevde selve momentene og de som aldri har opplevd det. Dette støtter på den ene side gjenkjennelsesverdien og på den andre side identifikasjonen og forståelsen for opplevelsen som skildres.

Man kan gjerne anta at animerte filmer må ha problemer med å gjengi inntrykk på en autentisk eller forståelig måte. Men som Torben Grodal beskriver det, er det ikke nødvendigvis *hva* man ser i en film, men *hvordan* man ser det. Det er snakk om subjektivitet og objektivitet og hvordan man som tilskuer blir trukket inn i filmens historie (Grodal etter Hetrick 2010:80). Selv om en animasjonsfilm ikke består av virkelige bilder, så betyr det ikke nødvendigvis at den er løslatt fra realiteten.

Ved å vise med denne oppgaven kombinasjonen av forskjellige genremessige og stilistiske trekk i *Waltz with Bashir* og *Persepolis*, håper jeg å finne ut, at disse filmene på en måte er veivisere til en ny dokumentarform.

### **1.1.1 Filmene**

Den israelske *Waltz with Bashir* er fra 2008 og handler om den første borgerkrigen i Libanon i 1980-årene. Den israelske armeen erobret hovedstaden Beirut, og samtidig ble en del av de palestinske flyktingene henrettet av den kollaborative kristlige armeen. Filmen beskriver krigen gjennom øynene til en israelsk soldat og skildrer hans opplevelser. Soldaten er regissøren av filmen, Ari Folman. I filmens sentrum står hans fragmentariske hukommelse. Han husker ikke hva som skjedde da flyktingleirene Sabra og Shatila i Beirut ble invadert av de kristne styrkene. Gjennom å spørre flere av sine tidligere kamerater samles etter hvert fragmentene. Filmen kjennetegnes gjennom sin dokumentarform og sine store fargerike kontraster og konturer. Filmens utsagn må begrenses fordi den ikke streber etter å framstille historien om borgerkrigen i Libanon. Den befatter seg heller med private og subjektive erfaringer og erindringer fra soldatene som kjempet (Yosef 2010:314). I sentrum står de forskrekkelige bildene av slagmarken som dukker opp lenge etter at krigen har sluttet.

Fransk-iranske *Persepolis* (2007) av Marjane Satrapi og Vincent Paronnaud forteller historien om den lille piken Marjane, som vokser opp i Teheran mot slutten av 1970-årene. Dette er tidspunktet da den gamle Shah Reza Pahlavi ble tvunget til å gå i eksil og det nye islamske regimet overtok staten Iran. Men den rebelske Marjane tenker ikke en eneste gang på å underlegge seg det radikale regimet. Derfor må hun flytte til utlandet og vokser opp i Europa. Hun kommer tilbake til Iran som ung kvinne og har det vanskelig med å tilpasse seg de islamske reglene. Svart-hvitt stilen og de minimalistiske figurene er karakteristiske for filmen.

Begge filmer viser både fabelaktige drømmesekvenser og bruk av symboler. De veksler mellom fortelling av for- og nåtid og særlig *Persepolis* benytter seg av humor. I begge filmer er krigen utgangspunkt for hovedkarakterenes fortelling. Her er det snakk om den første borgerkrigen i Libanon, samt massakren i flyktningeleiren Sabra og Shatila i Beirut i 1982. *Persepolis* fokuserer derimot på den første Iran-Irak-krigen. Jeg kommer til å vektlegge den måten krigserfaringene til de to hovedpersonene i disse filmene blir gjengitt. Her er det verdt å nevne at filmene skildrer opplevelsene fra ulike perspektiv. Mens historien i *Waltz with Bashir* blir fortalt gjennom en soldats perspektiv, så er det i *Persepolis* perspektivet til en liten jente, og senere en ung kvinne som skaper historien. Begge regissører valgte å lage animasjonsfilm for å bearbeide erfaringene og for å åpne øynene til tilskuerne. Filmene viser til nødvendigheten av at man husker hendelsene, men viser samtidig i eksempelet *Waltz with Bashir* at hukommelsen ofte ikke er i stand til å huske. Det er snakk om fortrengeing og opparbeiding av erindringene, selv om det betyr å konfrontere seg med de mest traumatiske opplevelsene og for å gjennomgå situasjonene en gang til. Begge filmer ble produsert på nesten samme tidspunkt, nemlig i 2007 og i 2008, og fikk en rekke omtaler, både fra filmindustrien, hjemlandet og fra ulike interesseorganisasjoner.

## **1.2 Rammer for oppgaven**

Utifra problemstillingen min, kombineres i oppgaven både genreteori, fortellerteori, kognitiv filmteori og filmpsykologiske betraktninger; hovedsakelig betydningen av symboler og drømmer. Jeg fokuserer hovedsakelig på Bordwell og Thompson, Grodal, Platninga, Nichols og Iversen.

Filmanalysen selv skal se på noen utvalgte filmsekvenser som betraktes i sammenheng med teorien. Ved analysen står hovedsakelig filmenes fortelling og visualiseringen samt

betydningen av flash-backs i forgrunn. For filmenes analyse bruker jeg original DVDene *Waltz with Bashir* og *Persepolis*, som foreligger i originalspråkversjon (både hebraisk og fransk) samt deres tyske dubbing.

### Kvalitativ metode

Fordi jeg trenger svært detaljerte data om forskningsobjektene mine, er det de kvalitative metodene som egner seg mest. Kvalitativ analyse betyr å belyse et fenomen i dybden. På bakgrunn av de forskjellige medieformene, deres ulike arenaer, målgrupper, uttrykksmåter og potensielle utvikling har Helge Østbye et al drøftet grunnleggende teoritradisjoner som tekstanalysen enten omfatter eller er preget av. De nevner "[...]semiotikk, narratologi (fortellerteori), sjangerteori, hermeneutikk, feministisk teori, psykoanalytisk teori, diskursteori og retorikk." (Østbye et al 2007:58). Fordi film er forstått som kompleks heterogen tekst, er tekstanalysen best egnet. Den skal begrenses til analyse av audiovisuelt medieinnhold.

Jeg definerer audiovisuelt medieinnhold som informasjons- og kommunikasjonsinnhold som formidles simultant gjennom lyd og bilde. I denne sammenhengen kompletterer lyd og bilde hverandre og har i sitt samspill en spesiell virkning på mottakeren, fordi den får informasjon gjennom flere sansningsopplevelser.

Werner Faulstich sier at en systematisk analyse av film har som mål å finne fram noe som man ikke var bevisst før analysen (Faulstich 2002:20f). Jeg skal se på filmens form - hvordan bildene uttrykker betydninger, hvordan de interagerer med lyden, klipping, og så videre. Det er altså en næranalyse av elementer, virkemidler og fortellingsstrukturen som er en analytisk måte å betrakte både (film-)tekstens helhet og noe av dens komponenter. Filmen i sin helhet består av sammensetningen av disse enkle elementene, som kalles for *montasje*. (Bruhn Jensen 2002:32)

Å betrakte filmens visuelle elementer er bare én side av filmanalysen. Den andre siden er at jeg kombinerer resultatene og betrakter dem i lys av filmens kontekst. På bakgrunn av forskningsobjektene mine understreker jeg at begge filmer inneholder svært personlige inntrykk av hendelser, som ingen annen har opplevd på samme måte.

Oppgaven har stort sett en todelt struktur. I første del betrakter jeg genren og egenskaper av animasjonsfilm, dokumentar og selvbiografi. Jeg skal se på hvordan egenskapene trer fram i filmene *Waltz with Bashir* og *Persepolis*. Fordi de to filmene også viser til noen særegenheter, vil jeg gjerne sette dem i forhold til deres genreklassifisering.

Den andre delen av oppgaven kommer til å befatte seg med en analyse av noen utvalgte filmsekvenser. Først og fremst er det det narrative nivået som skal belyses. Her skal det

utarbeides filmenes historie og betydelige høydepunkter, figurerer eller vendepunkter. De skal settes i forhold til de utarbeidete genrespesifikke fortelleteknikkene og kontrolleres om de også er tilstede i filmene som jeg belyser. Etterpå setter jeg fokus på visualiseringen og peker ut noen særlige sekvenser som er spesiell pirrende. Her er det viktig å legge vekt på farger og emosjoner, klipp og forhold mellom visualiseringen og sekvensens plass i historien.



## KAPITTEL 2: TO LIGNENDE FILMER – TO MÅTER Å FORTELLE

Denne delen av oppgaven er teoretisk preget. Ved å bruke teorier om genre, dokumentarfilm, selvbiografi og animasjonsfilm arbeider jeg om en passende genrebeskrivelse som passer begge filmer. Jeg skal begynne med å se på generelle fortellerteoretiske perspektiver og skal jobbe meg fram til en genreklassifisering for begge filmer gjennom å betrakte også dokumentarens, selvbiografiens og animasjonsfilmens typiske elementer.

### **2.1 Fortelle teori**

Fortelling kan knyttes til de fleste filmatiske produksjoner, fra små animasjonsfilmer til tradisjonelle spillefilmer og dokumentarer. Den tradisjonelle definisjonen av en fortelling er at den er en kjede av hendelser som er knyttet sammen av årsak og virkning og som opptrer i tid og rom (Bordwell og Thompson 2010:79). En utgangssituasjon i begynnelsen og en avslutning er knyttet sammen gjennom hendelser (Bordwell og Thompson 2010:90). Tilskuere stiller krav til en films fortelling, for eksempel at det finnes karakterer som agerer sammen og at det finnes noen hendelser og problemer som på en eller annen måte fører til en løsning (ibid.). Dette kan man også betrakte som utgangspunktet for tilskuernes involvering i fortellingen; den knytter sammen enkle hendelser og prøver å finne et mønster for hendelsene som følger.

David Bordwell skiller ved fortellingen mellom *mimesis* og *diegesis* (Bordwell ifølge Hickethier 2001:102). Sistnevnte beskriver fortellingen av en handling gjennom en forteller, hvor det er tydelig at ikke figurene selv forteller (ibid.). I motsetningen til diegesisen er en *mimesis* en slags imitasjon, der forfatteren uttrykker seg gjennom figurene (ibid.). Filmer rår over en fortellerholdning<sup>2</sup>, et fortellerperspektiv, en bestemt rekkefølge av sekvenser og de skisserer roller for tilskuerne som enten er identifiserende eller avvisende. Videre er deres framstillingsmåte situativ og de fleste filmer driver fram handlingen i rammen av den klassiske dramastruktur (Bienk 2008:103).

Den klassiske fortellingen etter Aristoteles' modell omfatter en fortellerstruktur og en spenningskurve (Weinreich og Tage Nielsen 1998:77). Her definerte han et anslag, en

---

<sup>2</sup> I tysk litteratur *Erzählhaltung* (jf. Bienk 2008)

konfliktpresentasjon, en utdypning, en *point of no return*, en konfliktopptrapping, et klimaks og en uttoning. I hovedtrekk kan man si at de fleste klassiske Hollywood-filmproduksjoner agerer etter denne modellen og at de dermed leverer en kronologisk oppbygging av filmens historie. De viktigste elementer som preger fortellingen skal nå kort beskrives:

### Plot

For å definere plotet, vil jeg gjerne ta Peter Harms Larsen sin definisjon som tydelig uttrykker plotets funksjon: “[Et plot er] det konfliktfylte handlingsforløb som tvinger den bærende karakter gjennom en serie av skæbnesvangre begivenheder – bundet sammen af koder af aktion-reaktion – frem til en skæbneafgørende forløsning” (Harms Larsen 2003:22). I motsetning til dette omfatter *setting* alle fysiske rammebetingelser, som historien foregår i; altså tid, rom og sted.

### Tid

Stort sett foregår en klassisk handling kronologisk og følger et tradisjonelt ABCD-mønster (Bordwell og Thompson 2010:85). Men det er også mulig at filmer rår over ramme- og parallellhandlinger, henholdsvis finnes det akronologiske rekkefølger i mange filmer; altså avbrutte tidslinjer og stadig veksling av tidsnivåene samt retrospektive og framtidvisninger (Bienk 2008:104). Noen filmer tar for seg ulike tidssegmenter fra protagonistens livshistorie (heretter omtalt som tidsnivå), og veksler mellom de ulike epokene i handlingsforløpet. Hvis en film følger en viss kronologi, er det lettere å dele den inn i avsnitt som består av sekvenser (Bienk 2008:105). En sekvens settes sammen av flere scener som er knyttet sammen gjennom innhold (ibid.).

Generelt sett fortelles en historie i en film gjennom et fortettet forløp, fordi den fortalte tiden og fortellertiden ikke er identiske (Weidenreich og Tage Nielsen 1998:78). Fortellertiden<sup>3</sup> omfatter tiden som trengs for å fortelle noe; eller i henhold til tilskueren er det tiden som trengs for å konsumere fortellingen (Bienk 2008:123). Regissøren kan stedvis tøye eller forkorte fortellertiden avhengig av hvor mange detaljer han ønsker å røpe for publikumet (ibid.). Den fortalte tiden<sup>4</sup> omfatter tidsrommet som er omtalt i teksten (ibid.). Her kan det dreie seg om sekunder, minutter, dager, måneder eller år.

“Tid” er også viktig i forhold til hyppigheten av visse filmelementer. Bordwell og Thompson sier at det er vanlig at fortellingselementer kun opptrer én gang i løpet av filmen. Men særlig

---

<sup>3</sup> I tysk litteratur *Erzählzeit* (jf. Bienk 2008)

<sup>4</sup> I tysk litteratur *erzählte Zeit* (jf. Bienk 2008)



når det gjelder *flashbacks* eller alternative synsvinkler på ett og samme fenomen, benytter filmskapere seg ofte av dobbelt (eller mer) repeterende sekvenser, eller av flere fortellerstemmer.

### Sted

Ofte finner man opplysninger om stedet uten at det må nevnes konkret, og andre ganger blir man gjennom tale eller tekst direkte henvist til handlingsstedet. Utover dette er det mulig at handlingen og fortellingen påvirker stedet på en måte (Bordwell og Thompson 2010:86). Selv om stedet ikke er synlig, men omtales, er det en del av plotet. Stedet kan for eksempel utløse spesifikke erindringer hos en av karakterene.

### Karakterer

Peter Harms Larsen beskriver at figurer får identitet og funksjon gjennom med- og motspill, harmoni og kontrast til hverandre (Harms Larsen 2003:53). En karakter beskriver dermed en dramatisk funksjon som en person i en historie kan innta (ibid.). Karakterene skiller seg i hovedkarakterer og i følge-/kontrastkarakterer. Førstnevnte driver konflikten fram og bærer verdiene som er viktige for filmen. Her har vi med protagonist, antagonist og en hjelper å gjøre (Harms Larsen 2003:54). Mens protagonisten er stedfortreder for filmens budskap og er personen som publikumet skal identifiseres med, representerer antagonist de negative verdiene og driver konflikten frem for å motarbeide protagonisten (ibid.). Hjelperen støtter filmens utvikling positivt og hjelper protagonisten. Modellen er meget klassisk og retter seg etter *Aktantmodellen* etter Greimas, som ikke kommer til å skildres nærmere her.

### Årsak og virkning

Det er karakterene i både fiksjons- og dokumentarfilmer som skaper årsaker og viser til effekter (Bordwell og Thompson 2010:82). Gjennom filmer får publikum ganske mye informasjon om karakterene fordi de kan se de fleste egenskaper - som holdninger, evner og vaner med én gang. Når det gjelder animasjonsfilm finnes det færre muligheter for å framstille karakteregenskapene og emosjonelle uttrykk, og derfor virker de ofte litt overdrevne.

### Forteller

Filmens forteller er ganske mangfoldig. De fleste filmforskere skiller mellom en *character-narrator*, en forteller som samtidig tar del i handlingen, og en *non-character-narrator*, en forteller som ikke har noe med handlingen å gjøre. Det er avhengig av måten fortelleren blir satt inn i diskursen og hvilken virkning som ønskes av regissøren. En forteller som samtidig er del av historien kan være veldig subjektiv og forteller om detaljer fra sitt indre liv og sine

drømmer (Bordwell og Thompson 2010:100). På den andre siden er det også mulig at nettopp en slik forteller er veldig objektiv, ettersom han begrenser sine fortellinger til bare det mest essensielle for å bevare distansen. *Non-character-narrators* finnes ofte ved dokumentarer, men også som allvitende, nøytrale fortellere i handlingsfilmer. Deres objektive og ikke-involverte rolle tyder på et nøytralt ståsted og tilskuerne *tror* faktisk på fortellerens sannhetskarakter og realistiske framstilling. Til tross for det er det også mulig at slike fortellere gir publikum tilgang til svært subjektivt innhold, da de kjenner til det indre liv til flere personer.

For å beskrive fortellerfunksjonen nærmere må jeg definere fortellerperspektivet. Fortellingen kan skje gjennom førsteperson (*Jeg*), tredjeperson eller en nøytral fortellerrolle. Fortelleratferden kan være allvitende eller personlig<sup>5</sup> (Bienk 2008:118f). For å være en *character-narrator*, etter Bordwells og Thompsons definisjon, må den være en *Jeg*-forteller eller en tredjepersons-forteller med personlig fortelleratferd. Ståstedet til sistnevnte befinner seg i filmens handling og han agerer som vitne eller aktør (Bienk 2008:118). Siden han bare fornemmer sitt eget indre liv og betrakter andre personer utenfra, griper han ikke inn i fortellingen gjennom kommentarer (ibid.). Men han har mulighet til å gå inn i andre personer og fortelle utfra deres perspektiv (ibid.). *Jeg*-fortelleren er involvert i filmens fortalte verden. Hvis han organiserer fortellingen selv idet han griper inn med kommentarer eller grunnleggende refleksjoner, og forutser eller betrakter ting retrospektivt, kaller man han for allvitende (ibid.). Han forteller ut fra en tidsmessig distanse og leder publikum gjennom filmens historie. Den personlige *Jeg*-fortelleren er derimot såpass knyttet til filmens univers at all handling er umiddelbar. Han bare forteller akkurat det han fornemmer (ibid.).

*Point-of-view*, altså fortellerens ståsted, er knyttet til romlig og tidsmessig distanse eller nærhet (Bienk 2008:119). Er fortelleren direkte knyttet til handlingen, så er ståstedet umiddelbart. Mest populær er likevel det distanserte fortellerståstedet; fortelleren betrakter verden ovenfra og kjenner allerede alle sammenhenger (ibid.). Ståstedet kan visualiseres gjennom kameravinkler og tale. Videre er forholdet mellom protagonistens og seerens kunnskap om handlingens sammenheng avgjørende. Gjennom tre tilstander kan subjektiviteten og dermed fortellerperspektivet forandre seg: aktøren og tilskuerne vet like mye (*mystery*), aktøren vet mer enn tilskuerne (*surprise*) eller aktøren vet mindre enn tilskuerne (*suspense*) (Hickethier ifølge Bienk 2008:119). For å komplettere fortellerperspektivet er det

---

<sup>5</sup> Bienk bruker de tyske betegnelse *auktorial* for allvitende, og *personal* for personlig. Disse betegnelse er anerkjent blant tyske forskere.

viktig å identifisere fortellerens holdning overfor den fortalte verden. Den kan være begeistret, engasjert, bifallende, avvisende, ironisk, kritisk, osv. Fortellerperspektivet skifter ofte umerkelig i filmer.

Ettersom de er selvbiografiske tekster, er både protagonist, forteller og filmskaper i *Waltz with Bashir* og *Persepolis* én og samme person. Fortellerens holdning, og dermed presentasjonen av følelser som desperasjon, engstelse eller glede, er viktig for å generere et svært subjektivt inntrykk. Dette kan videre skildres gjennom en spesiell form for direkte tale; nemlig den indre monologen, bevissthetsstrømmen (*stream of consciousness*) og drømmesekvenser.

Fortellingen presenteres ikke bare gjennom tale, men også gjennom kameraets linse. Det publikum ser, er en bestemt persons synsvinkel, noe som særlig kommer til uttrykk i *Waltz with Bashir*. Her forteller hver intervjupartner sin historie ut fra sitt perspektiv.

### Begynnelse, Slutt og utviklingssekvenser

Begynnelsen etablerer en utgangssituasjon der det bygges opp forventninger om den kommende fortellingen. Her får man rom til å spekulere over kommende hendelser og deres årsaker. Derfor er det ganske viktig at filmen avklarer de viktigste spørsmålene allerede i åpningen (Bienk 2008:110). Det gjelder hovedsakelig spørsmålene om hvem, hvor, når, hva, hvorfor eller hvordan (dersom det er mulig å svare på det). En annen mulighet er *en* handling før den “riktige” handlingen begynner<sup>6</sup> (ibid.).

I begynnelsen blir det bærende spørsmålet etablert (Evans 2006:95), dette formuleres rundt protagonistens aktivitet og går ut på i hvilken grad protagonisten kommer til å gjennomføre sitt prosjekt. Det henger tett sammen med konfliktsituasjonen eller protagonistens mål, og så snart målet har blitt introdusert kan også tilskueren aktiveres for å tenke på måter å nå målet på. For å fortsette plotet, finnes det forskjellige mønstre for hvordan handlingen kan drives frem. Selv om Bordwell og Thompson sier at det ikke finnes en representativ liste, så nevner de i hvert fall to av de viktigste og hyppigst benyttede midler.

Første middel er *kunnskapsbyting*; en karakter lærer i fortellingens forløp noe som havner i det endelige vendepunktet (Bordwell og Thompson 2010:91), der en karakter for eksempel utøver hevn på grunn av nyervervet informasjon.

---

<sup>6</sup> Prologen er vel etablert og den finnes både som selvreflekterende og som levering av fakta (Bienk 2008:112). Dessuten forsyner en *Background-Story* publikumet også med informasjon om protagonisten og sine handlinger før den tiden som dominerer i filmen (Bienk 2008:113). Bakgrunnsinformasjon kan likevel opptre i midten eller i slutten av en film.

Et annet og veldig effektivt middel for å drive handlingen fram, er et *goal-oriented plot*, altså en målorientert handling (ibid.). Trinn for trinn kommer protagonisten nærmere målet sitt, som enten er et spesielt objekt eller en bestemt tilstand.

Disse handlingsmønstrene får støtte av elementene *tid* og *rom*. Som *Waltz with Bashir* tydelig viser blir protagonistens nåværende situasjon forklart gjennom flashbacks som henviser til tidligere hendelser som har influert Ari Folmans mentale tilstand i dag.

### Konflikter

“Dess sterkere konflikt en handling springer ut av, jo større vil publikums interesse være” (Evans 2006:30). Konflikten, eller problemstillingen, er katalysatoren til en dramatisk handling. Det finnes tre konflikttyper i filmer; (1) ikke-personlige konflikter med perifere personer og miljøer, (2) konflikter med familie og nære venner og (3) konflikter med seg selv (Evans 2006:31). Mens mange kommersielle filmer ofte bærer på konflikter på ytterste plan, tilsier Evans “de aller fleste gode, rike historiene i alle medier pleier å hente konflikter fra de andre sfærene også” (Evans 2006:32). En kompleks historie benytter seg altså av alle tre konflikttypene. Opptrappende konflikter eller tiltagende komplikasjoner leder ofte til det store vendepunktet i filmen (Evans 2006:123). Angående filmene *Waltz with Bashir* og *Persepolis* skal jeg se nærmere på konfliktnivået i analysekapittelet.

### Klimaks

Siden en film aldri bare stopper, har det utviklet seg en konvensjon for å drive handlingen fram til et høydepunkt, og akkurat her minskes de mulige utfallene for filmens uttoning. Som Bordwell og Thompson, men også andre kognitive filmforskere som Wuss<sup>7</sup>, uttrykker det, er det som regel klimakset, hvor miksen av spenning og belastning er høyest for tilskueren (Bordwell og Thompson 2010:92). Bruken av høydepunkter varierer fra film til film, og også blant genrene. Selvfølgelig finnes det også antiklimatiske filmer, som ikke viser en oppløsning av de antydete årsaks-virknings-kjedene. Og tradisjonelle Hollywood-filmer tenderer vanligvis til å tilfredsstille kravet fra publikumet om en emosjonell tilfredsstillelse, som her ofte henviser til en *happy ending*.

---

<sup>7</sup> Se beskrivelse av spenning i kapittel 3.1 *Empati og virkning*

### 2.1.1 Måten å fortelle - organisering av fortellingen

Jeg skal nå se på hvordan de nylig forklarte elementene kan virke sammen, og hvordan fortellingen kan organiseres. Siden jeg fokuserer på dokumentarfilm i oppgaven min, og særlig på den selvbiografiske, kommer jeg til å argumentere det følgende mer ut fra dokumentarens perspektiv<sup>8</sup>.

Ifølge Carl Platinga er *utvalget* den detaljen av historien som man fokuserer på (Platinga 1997:86ff). Enten ser filmskaperen nærmere på en ytre innflytelse av en persons liv, som *Persepolis* gjør det. Eller han fokuserer på et problem som alle aktører i filmen har felles, og hvor det er meningen å oppdage noe skjult; som det er i filmen *Waltz with Bashir*. Utvalget kan beskrives som en produksjonsprosess, der rekkefølgen kan forandres spontant. Også avgjørelsen om hvilken sekvens som er med, hvilken detalj som betraktes nærmere eller den dominerende bildekvaliteten, ligger i filmskaperens hender. Det finnes mange muligheter til å lage en film, men ofte tjener utvalget et bevisst mål – nemlig å levere et budskap til publikum.

Å bestemme over rekkefølgen av filmens sekvenser og hendelser fatter Platinga sammen som begrepet *ordning*. Ordningen er en viktig del av en films retorikk og fortelling, og den organiserer hendelses- og dermed også spennings- og informasjonsforløpet. Det kan for eksempel skje gjennom flashbacks, der man ser på utpekte hendelser i fortiden, ut fra dagens perspektiv. *Waltz with Bashir* bruker et slikt informasjonsforløp og det virker som om man, som tilskuer, føler de impulsive erindringene på nettopp den måten som Folman gjør det.

Ordningen kan, som i *Persepolis*, også følge noen historiske forløp, der en hendelse forårsaker en reaksjon som har en annen hendelse som følge. For å skille mellom nåtid og fortid bruker *Persepolis* seg av noen få tidssprang. Ordningen er altså ganske viktig for tilskueren for å få med seg brukbar informasjon. Å se på en film er “a process of constructing a system of hypotheses and frames which can create a maximal relevancy among the various data of the text” (Menackem Perry ifølge Platinga 1997:89). Det er også mulig å presentere noen hendelser mer enn bare én gang. Flashbackene i *Waltz with Bashir* er da et spesielt eksempel. Også begynnelsen av en film og varigheten av sekvenser er diskutert av Platinga, men utdypes ikke videre her (Platinga 1997:88ff).

Å danne mening og å definere *tyngdepunkter* i en dokumentarfilm, gir filmen et spesielt uttrykk. Her kan filmskaperen argumentere for noe konkret. Enten blir argumentene nevnt på et passende tidspunkt, eller filmskaperen arbeider med stilistiske midler for å presentere argumentene senere (Platinga 1997:98). Her kommer det an på filmskaperens holdning

---

<sup>8</sup> En fordypet forklaring av dokumentarfilmens fortelling følger i kapittel 2.2.2 *Dokumentarfilmens fortelling*.

overfor temaet. Han kan argumentere for eller imot noe, skape empati eller antipati eller stimulere tilskuerens tankegang. Her er det verdt å nevne at Platinga erkjenner at også Bill Nichols, antageligvis på en feil måte, går ut fra at alle dokumentarer nødvendigvis argumenterer for noe (Platinga 1997:99). Jeg er enig med Platinga som sier at det vel finnes mange dokumentarer som består av argumenter, men det er ikke argumentet som utgjør en dokumentars karakteristikk. En dokumentar uttrykker heller en holdning overfor den representerte verdenen. Og akkurat denne holdningen skapes gjennom tyngdepunktmessig og stilistisk behandling av temaet.

Her spiller også *point-of-view* en viktig rolle. Det er snakk om et perspektiv hvor dokumentarfilmen representerer verdenen utenfra (Platinga 1997:99). Platinga kaller det for *voice*. Bill Nichols begrenser begrepet følgende: "... that which conveys to us a sense of a text's social point of view, of how it is speaking to us and how it is organizing the materials it is representing to us [...]" (Nichols ifølge Platinga 1997:99). Nichols påpeker at det ikke er nødvendig, at *voice* er i form av dialoger eller kommentarer, men at den oppstår i samspill mellom alle filmatiske koder (altså montasje, lyd, lys, hastighet, og så videre) (ibid.). For mitt filmeksempel *Persepolis* gjelder at man tydelig kan erkjenne Satrapis anti-holdning overfor det islamske regimet, men hun forteller historien på en veldig følsom og tildels humoristisk måte.

## **2.2 Dokumentarens innflytelse**

Hvorfor skal vi bry oss med å definere ikke-fiksjonsfilmer, siden vi erkjenner dem når vi ser dem? (parafraze etter Platinga 1997:7) Platinga er redd for at en definisjon begrenser et objekt slik at nyere former av objektet faller utenfor og dermed rett og slett anses som ikke eksisterende. Til tross for dette må man begrense dokumentaren, siden den har flere konvensjonelle egenskaper som til dels har forandret seg.

### **Dokumentarens begrensning**

"Documentary film speaks about situations and events involving real people (social actors) who present themselves to us as themselves in stories that convey a plausible proposal about, or perspective on, the lives, situations, and events portrayed. The distinct point of view of the filmmaker shapes this story into a way of seeing the historical world directly rather than into a fictional allegory" (Nichols 2010:14).

Begrepet "dokumentarfilm" ble først brukt av John Grierson som snakket om Robert Flahertys film *Moana* fra 1926 (Brinch og Iversen 2001:197). Dokumentaren oppstod i 1895

samtidig med brødrene Lumières bevegende bilder og kan defineres som første “filmform”. Med fjernsynets gjennombrudd etter krigen begynte dokumentarfilmskaperne å bruke mediet friere og mer eksperimentelt i henhold til musikk, rytmikk og montasje (Brinch og Iversen 2001:200). Temaene i dokumentarer omfatter alt som er tilknyttet mennesket; fra familie og oppvekst, kjønn og seksualitet, vold og krig, økonomi, nasjonalitet, etnisitet, sosial rettferdighet, historie, kultur, biografi og autobiografi (Nichols 2010:111). De skal hjelpe oss til å utvikle et perspektiv om oss selv, men også om verden vi lever i (ibid.).

### **Fiksjon eller ikke?**

Dokumentarens styrke stammer fra sin historiske referanseevne. Nichols framhever at dokumentaren er en “fiction unlike any other” (Nichols 1991:107). Når tilskuerne ikke kjenner den presenterte verden, hvis den er uvant for dem, så ville de kunne behandle dokumentaren som en fiksjonsfilm. Referansen til tilskuernes verden kan da ligge i spesielle personer som vises, eller hendelser og steder; alt sett i forhold til tid og rom. En sekvens som viser at en person blir skutt, får mening når tilskueren erkjenner at personen er John F. Kennedy. En slikt slags erkjennelse av en “historical specificity” forankrer bildet i hele sin indeksikalitet<sup>9</sup> (Nichols 1991:161). Samtidig viser Nichols at “documentary realism is not the realism of fiction” (Nichols 1991:165). Den verden som presenteres i en dokumentar er faktisk reell og er ikke bare et tilsynelatende virkelig bilde av en troverdig verden (ibid.). For å avgrense dokumentaren fra fiksjonsfilmen, nevner Nichols at tilskuerne forventer at dokumentarene viser dem den brutale realiteten av verdenen samtidig som den streber etter verdens interpretasjon (Nichols 1991:110). Man er fanget i den virkelige verdens representasjon ved å se at de presenterte aktører virkelig har levd og har vært der; dermed beviser også filmskaperen at han ‘var der’. Det høres veldig paradoksalt ut å blande inn noen fiktive elementer som skuespillere eller en handling som ikke genereres av dokumentaren selv, for å vise publikumet realiteten. Men “within such a realist aesthetic, the role of the performance is, paradoxically, to draw the audience into the reality of the situation being dramatised, to authenticate the fictionalisation” (Bruzzi 2006:185). Det betyr at ved hjelp av kontrollert bruk av fiktive elementer, bevares i hvert fall det dokumentariske utsagn. Denne metoden egner seg hvis det ikke finnes realopptak; hvis dokumentaren dreier seg om historiske hendelser av en tid hvor det ikke fantes et medium, eller når dokumentaren behandler temaer som følelser, rusmisbruk eller drømmer. Fiksjon i dokumentarer betyr ikke

---

<sup>9</sup> Et bilde har indeksiskalsk kvalitet når det har en nøyaktig overensstemmelse med det som bildet refererer til. Jeg skal peke på bildets indeksiskalske kvalitet i kapittelet 3.4 *Visualiserte krigserfaringer*.

at vi bare er tilskuere, men øyenvitner som kan sette den representerte verden i forhold til vår egen. Våre livskonsepter blir automatisk sammenlignet med det som presenteres på skjermen.

### **Kunstnerisk bearbeidelse av realiteten**

Dokumentaren er altså en representasjon av virkeligheten, og ikke virkeligheten selv. John Grierson, en av de viktigste foregangsmenn på 1930-tallet i henhold til dokumentarfilmen, beskrev dokumentaren som “the creative treatment of actuality” (Grierson ifølge Platinga 1997:12). Ikke alt non-fiksjons-filmmateriell er samtidig dokumentarfilmer. Dokumentarer dramatiserer sosiale hendelser når de representerer dem. Denne dramatiseringen underligger videre en viss kreativitet. Andre filmvitere, som Bill Nichols, supplerer dokumentarens definisjon med at den vanligvis argumenterer for noe; at den altså formidler et budskap (Platinga 1997:13). Spørsmålet er om ikke budskapene er subjektive. Filmskaperen ønsker egentlig å lenke publikums syn i en bestemt retning. Det er ikke alltid tilfelle, siden det finnes mange dokumentarer som er rent objektive. Tilskueren kan ofte ikke vurdere om en dokumentars objektivitet, siden filmskaperen selv velger ut hendelsene og objektene som filmes. Andre ting, som han kanskje ikke ser i opptaksøyeblikket, faller da bort og blir ikke med inn i diskursen.

Stort sett kan dokumentaren også betraktes som en kunstform som gjennomgår stadig forandring. Platinga kaller den for “open concept” (Platinga 1997:15) og viser til en overlapping av forskjellige kunstformer innenfor dokumentarens ramme. Kunstform eller ikke – allerede i begynnelsen av dokumentarfilmhistorien, og på grunn av de daværende mediebegrensninger, har det utviklet seg spesielle konvensjoner angående dokumentarer som fortsatt gjelder i dag; det dreier seg om en informativ logikk som er bestemt av argumentasjonen om den historiske virkeligheten (Brinch og Iversen 2001:202).

#### **2.2.1 Nye dokumentarformer**

En genremiks og flytende grenser mellom fiksjon og ikke-fiksjon har påvirket den vestlige dokumentarfilmgenren (Brinch og Iversen 2001:276). Siden alle medier står under stadig forandring og preges av den teknologiske utviklingen, er også dokumentaren blitt påvirket av ytre faktorer. Her er det verdt å nevne at dokumentaren var særlig utpreget på TV fra og med 1960-tallet og TV fungerte som primærinstans for lanserte dokumentarfilmer. Gjennom teknologiske forandringer innenfor TV-produksjonen og den såkalte økende “kanalkonkurransen” (Brinch og Iversen 2001:280) forandret rammebetingelsene seg innenfor programproduksjonen. Flere TV kanaler konkurrerte nå om publikum. Stort sett ble



fjernsynsprogrammene mer underholdningsorientert og hadde en mer seriøss utforming. Med dette var en formforandring av dokumentarene uunngåelig. Tilskuerne ble dessuten betraktet som forbrukere og ikke lengre som opplyste samfunnsborgere (Brinch og Iversen 2001:282).

I tillegg påvirker også de sviktende økonomiske ressurser dokumentarens stil og form. Man ville unngå dyre langtidsproduksjoner, eller innkjøp av dyrt arkivmateriale. Nytt og enklere videoopptaksmateriell har gjort det mulig å filme miljøer som ellers ikke ville blitt filmet. Den personlige tonen er gradvis blitt sterkere i dokumentarfilmen. Fra og med 1960-tallet fikk den etablerte, kommentatorbaserte dokumentaren konkurranse i form av nye dokumentarformer. Ny teknologi som innebærer mer lysømfintlige filmtyper, små kameraer og synkronlyd (Brinch og Iversen 2001:285f), lot kameraet praktisk forsvinne i bakgrunnen. Som en "flue på veggen" kunne kameraet nå observere hendelser uten å forstyrre dem som ble filmet.

### **Dokumentarens hovedformer**

Dokumentarfilmgenren har aldri vært så mangfoldig som den er i dag. Mange dokumentarer er svært objektive, mens andre tenderer til subjektive innblikk i saksforhold. Deres informative logikk og argumentasjonen gjennom både tale og bilde, gjør at alle dokumentarformer likevel er dokumenter for aktuelle hendelser, selv om de blander inn fiksjon til en viss grad. Bill Nichols, en av de mest anerkjente forskerne innenfor dokumentarfilm, satte opp en oversikt over de hyppigste modi av dokumentaren. Her ser han på *hvordan* dokumentaren presenterer innholdet sitt. Nichols' modi er derfor interessante, fordi de gir innblikk i hvordan dokumentargenren har endret seg gjennom tidens løp. Ettersom man ikke lengre kan snakke om den originale objektive dokumentaren, så han etter dokumentarformer som kunne forklare dette forandringsfenomenet.

Den *forklarende* dokumentaren inntar en allvitende posisjon gjennom verbalspråklig kommentar, som også betegnes som *voice-of-god* (Brinch og Iversen 2001:204). Den gir en redegjørelse om den historiske verden og er karakterisert gjennom logisk framdrift og retorisk kontinuitet (ibid.). Filmene gir en slags autoritet gjennom temaene som behandles og deres logisk årsaks-virknings-kjede som fører fram mot en konklusjon eller løsning. Dette er karakteriserende for TV-nyheter og den "klassiske" dokumentaren (Nichols 2010:31).

Gjennom den *observerende* dokumentaren blir virkeligheten gjengitt direkte og umiddelbart til publikum. Det usynlige kameraet fanger inn virkeligheten og gir autentisitet i

forhold til hverdagens hendelser (Brinch og Iversen 2001:204). Denne dokumentaren kjennetegnes ved sin fraværende bruk av kommentarer, musikk eller intervju.

En veldig kunstnerisk og svært subjektiv form for dokumentarfilm er den *poetiske* dokumentaren. Den tenderer til å tolke subjektene på en subjektiv måte, og dermed forblir individuelle karakterer eller hendelser utviklete (Nichols 2010:156). Det finnes knapt narrativt innhold, og montasjen av den *poetiske* dokumentaren utforsker “associations and patterns that involve temporal rhythms and spatial juxtapositions” (Nichols 2001 ifølge Wikipedia 2011).

Filmskaperen som tilbaketrukket observatør, som derimot fungerer som katalysator og som setter hendelser i gang, er kjennemerket til den *interaktive* dokumentaren (Brinch og Iversen 2001:205). Det direkte møtet mellom sosiale aktører og et intervju kamouflert som pseudomonolog er de sentrale karakteristikene til denne modus. Selv om det ikke er synlig, influerer filmskaperen filmens handling. For å unngå direkte intervjuer eller kommentarer, er denne dokumentarformen “often coupled with archival footage to examine historical issues” (Nichols 2010:31).

Den abstrakte formen til den *refleksive* dokumentaren viser til at filmskaperen var klar over bruken av medium. Han problematiserer filmmediets muligheter og har som mål å skape en form for mediebevissthet (Brinch og Iversen 2001:205). Gjennom metakommentarer av filmskaperen, skaper den bevisstheten for konstruksjonen av realiteten, som presenteres gjennom film (Nichols 2010:31). Aktuelle hendelser belyses svært sjeldent gjennom denne dokumentarformen.

Den *performative* modusen viser hvordan dokumentaren i høy grad bryter med en nøktern diskurs (Nichols 2010:32), hvilket gjenfinnes i analysefilmene mine, *Waltz with Bashir* og *Persepolis*. Tilskuerens følelsesmessige engasjementet står i fokus, og denne formen karakteriseres i tillegg gjennom en utydelig grense mellom fiksjons- og dokumentaropplevelse (ibid.). Følelser, poetiske elementer og eksessiv stilbruk blir betonet, samt det subjektive aspektet av filmskaperens medvirkning på et tema (ibid.). Den bestreber en økning av tilskuerens følsomhet og avviser forestillingen om objektivitet til fordel for emosjon og sinnsbevegelse (ibid.). Ifølge Nichols deler den performative modus egenskaper med eksperimenterende filmer og avant-garde, men tyngdepunktet ligger på de emosjonelle og sosiale effekter som dokumentaren har på publikum (ibid.). En slik involvering av tilskueren stiller også krav til dokumentaren; virkelige bilder skal brukes, men det er også mulig å bruke digital computergrafikk for å nå det samme målet. Et viktig spørsmål som alltid svinger med performative dokumentarer er: “What besides our factual information goes into

our understanding of the world?” (Nichols 2010:199) Den *performative* dokumentaren blander elementer til forskjellige dokumentarmodi og fiksjon, bare for å stille opp en forbindelse mellom den subjektive forståelsen av verden og en mer generell historisk forståelse. Selv om Nichols ser problemet med at denne dokumentarformen tenderer til avvik fra det som egentlig skulle presenteres, ser Stella Bruzzi en klar fordel i den *performative* modus: dokumentaren kan få mening ut fra interaksjonen mellom realiteten og *performance* (Bruzzi 2006:186).

Mange dokumentarer hører samtidig til flere modi, hvilket henviser til at dokumentargenren fortsatt er i endring. Dokumentarer er ingen fast konstrukt, men de er kulturelle og tekniske produkter. Selv om jeg nettopp tilordnet mine analysefilmer til den *performative* dokumentarmodus, beskriver ikke modusen dem fullstendig. Modusen kan brukes for å vise dokumentarens subjektive side for mine analysefilmer. Nichols viser at dokumentarfilmgenren har banet veien for en mer subjektiv betraktning av et tema, der det også er tillatt å støtte subjektive opplevelser med tegning og animasjon, og at filmen derfor ikke mister sin stilling som “dokumentar”. I tillegg førte forandringene av dokumentaren mot refleksivitet og subjektivitet til nye muligheter til å få innblikk i sosiale fenomener og hendelser, og til å ytre meninger på ens egen måte (for eksempel Michael Moores samfunnskritiske og tankevekkende dokumentarer). Selv om det i slike subjektive dokumentarer ofte belyses et tema bare fra én side, kan de samtidig ha en stor grad av gyldighet. *Waltz with Bashir* for eksempel, viser ingen historisk bakgrunnsinformasjon, men kun hovedsakelig én soldats subjektive opplevelser. Stoler man på Folmans utsagn om at det i 2010 fortsatt fantes folk i Tel Aviv som så filmen på kino, og at et stort antall av dem var eks-soldater<sup>10</sup>, erkjenner man filmens betydning og viktighet – også i forhold til historiens bearbeiding. Ifølge organisasjonene MAKOM og Haaretz som sammen med National Federation /Agency Alliance utga en brosjyre om filmens betydning for det israelske folk, har over 400.000 israelitter protestert i gatene etter å ha blitt kjent med Israels rolle i forbindelse med massakren (Foundation for Jewish Culture:2011).

### **Auteur**

Når det gjelder forfatterskapet (*authorship*) oppdager man at stadig flere dokumentarer innebærer en slags fingerprint, altså en spesiell kunstnerisk og påfallende stil (Bruzzi 2006:197). Jeg henviser til at *Waltz with Bashir* og *Persepolis* ikke er auteur-filmer, men at de

---

<sup>10</sup> Utsagn av Folman i “making of” av DVDen.

har noen auteur-trekk. Innflytelse fra filmskaperens side viser seg gjennom manusforfetting eller tegneprosessen og at de medvirket på store deler av produksjonen. Gjennom det selvbiografiske tema bærer filmene også særlig de to regissørens typiske kjennetegn. For eksempel fastsatte Satrapi selv stilen til *Persepolis* gjennom tegneserien sin, som ble utgitt mange år før animasjonsfilmen kom. Men her er det til tross alt sentralt at man ikke forveksler selvbiografien med auteurfilm. Auteurfilmer viser riktignok filmskaperens fingeravtrykk, men ikke nødvendigvis deler av livet hans.

### **Subjektivitet i dokumentarfilmen**

Den subjektive siden av karakterene viser ifølge Nichols til et perspektiv som ikke er konvensjonelt dokumentarisk (Nichols 1991:159). Ved hjelp av det subjektive aspektet blir tilskueren invitert til å identifisere seg, på en viss måte, med karakterene. Filmskaperne kan med dette fokusere på erfaringer som mennesker har gjort, hvilket er noe som lenge var undervurdert og underlagt objektiviteten (ibid.). Nichols skriver:

“[...]they add a perspective that runs the risk of being dismissed as fiction but that also offers a benefit of rounding out our sense of the human within the arena of history” (Nichols 1991:159).

Siden dokumentarens forandring, ble det brukt enda mer narrative elementer i dokumentarfilmer enn før; eksempelvis gjennom sterkere fokus på karakterene, krisesituasjoner, spenning og *closure*. Her genereres det ofte et moralsk perspektiv eller politisk dom (White ifølge Nichols 1991:159). Selv om denne tendensen innenfor dokumentaren ikke er ny, viser Nichols at det er helt nytt at subjektivitet i dokumentarer i dette omfanget blir akseptert. Lenge har det vært en uskrevet lov, at subjektivitet i dokumentarer ødelegger objektiviteten. Dokumentarens historiske forandring mot dypere innblikk i ens personlighet hjelper også akseptansen av nye subjektive former (Nichols 1991:160). Begge mine analysefilmer genererer subjektivitet ved å vise til filmskaperens liv og ved å karakterisere ham eller situasjonen han befinner seg i nøyere. Innblanding av selvbiografiske elementer, og å vise publikumet sine dypeste personlige tanker, problemer, engstelser og så videre, fremmer identifiseringen av tilskuerne med protagonistene<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> For en nøye beskrivelse se kapittel 2.3.3 *Subjektivitet i film og selvbiografi*.

### **2.2.2 Dokumentarens fortelling**

“The formal narrative film [...] encourages the spectator’s attention by posing questions and answers, or problems and solutions, by the end of the film having answered most of the salient questions posed, and having offered solutions to problems it identifies.” (Platinga 1997:126f)

Å se på en dokumentar er som å gå ut i verden, og ikke inn i en verden skissert og definert av fiktive parameter. Selv om den fremviste verdenen ikke er kjent for oss, så kan vi likevel gå ut fra at denne verden eksisterer (jf. Nichols 1991:112). Den har blitt dokumentert. Dokumentarens representasjon hjelper oss med å komme inn i dens verden (ibid.). Dokumentaren viser altså forskjellige aspekter ved verdenen som vi som tilskuere kan rekonstruere. I tillegg må man være forsiktig med å betrakte dokumentarer som rene dokumenter. Ifølge Nichols benytter dokumentarer seg av dokumenter og kjensgjerninger, men de drar alltid med seg en tolkning av dem (Nichols 2010:147). Dette aspektet gir dokumentarene en stemme, og perspektivet de snakker fra, avgrenser dokumentarene fra hverandre. Det er derfor at noen dokumentarer er mer personlige enn andre, mens andre rår over et helt objektivt perspektiv (ibid.).

#### **Struktur, hovedsakelig retorisk struktur**

Hvilken struktur en film har og om den følger et kronologisk forløp av de historiske hendelsene (A, B, C), er avhengig av hvilket retorisk valg filmskaperen gjør. Som Platinga framhever, benytter nonfiksjonale tekster seg også av forbindende, trykksterke og retoriske former for å strukturere dokumentarens gjengitte verden (Platinga 1997:120). Dokumentarer har en ganske variabel struktur som enten stiller fakta overfor hverandre eller som er ganske løs og uorganisert. Hver måte bidrar til å overbevise seerne om at det de ser er sant.

Man kan ikke klassifisere en klassisk fortellermåte for dokumentarfilmer, selv om noen filmer viser noen felleskaper til hverandre. Generelt sett er den ikke-fiksjonelle filmen aldri helt strukturert fra begynnelsen, ettersom noen faktorer kan forandre seg eller hendelsene bestemmes spontant i løpet av opptaksarbeidene. Man kan ikke alltid gå ut fra at hendelser inntreer slik som planlagt. Dette avhenger av dokumentarens modus, tema og aktører, i hvilken grad den er forutsigbar og mulig å planlegge, og dermed hvordan en fast struktur er mulig. Det er tydelig at mange narrative dokumentarer viser repeterende mønster; kjent som “konvensjoner” (Platinga 1997:125). Betrakter man den vestlige verdens seeradferd, er det tydelig at tilskuerne har visse forventninger til dokumentarene som stammer fra disse konvensjonene. Med denne kunnskapen stiller Platinga sammen noen konvensjonelle poeng, som også får en knapp beskrivelse av meg: begynnelser, sluttsekvenser, dramatisk struktur og

representasjon. Siden det ikke eksisterer et fast skjema for dokumentarfilmer og deres fortelling, er disse punktene til hjelp grunnet deres konvensjonelle karakter.

### Begynnelsen

I dokumentaren er begynnelsen like viktig som i fiksjonsfilmen. Her er det mulig å jobbe med skrift, lyd, språk og stil. Platinga sier at den formale narrative strukturen i begynnelsen av en dokumentar ofte følger prinsippet av en katalysator for hendelsene. Det betyr at “an initial ‘steady’ state [...] is violated and must be set right.” (Platinga 1997:126) Selv om et faktum ikke blir forvrengt, er det viktig at det blir stilt spørsmål i begynnelsen. Disse skal stimulere tilskuernes kognitive prosess, idet de setter opp hypoteser og konklusjoner. Det høres veldig klassisk og dramatisk ut, og det er faktisk en stor likhet mellom begynnelsen av en fiksjons- og en ikke-fiksjonsfilm. Det er viktig at tilskueren blir forsynt med mest mulig informasjon; om hendelsens tid og rom, hvor de finner sted, historien, kjennetegn, opptreden og aktørens adferd som man ser på filmen, samt deres relasjoner til hverandre (Sternberg ifølge Platinga 1997:128). Dette er viktig fordi tilskueren blir kastet inn i en verden han ikke nødvendigvis selv har opplevd og som han ikke kjenner.

### Slutt

Felles egenskaper mellom fiksjons- og non-fiksjonsfilmer befinner seg ifølge Platinga også i sluttsekvensene. Han viser til både en dramatisk og en epistemologisk funksjon av en sluttsekvens (Platinga 1997:130). Den epistemologiske funksjonen er at dokumentaren er “lukket” i seg selv, altså at spørsmålet blir besvart, at hovedpoenget blir sammenfattet og at tilskuerne blir henvist til hvordan tidligere fakta kan bli tolket (Platinga 1997:131). Dette skjer gjerne ved hjelp av et retrospektivt syn eller med voice-over (ibid.). Platinga sier også at det finnes en tendens for *happy endings* i dokumentarfilmer (Platinga 1997:132), men at det egentlig er slutningen selv<sup>12</sup> som er viktigst (ibid.). Denne dramatiske tendens til en *happy ending* viser nærheten til fiksjonsfilmen. Her er det mange fiksjons-slutningselementer som også finnes i dokumentarer, for eksempel seier eller nederlag for protagonisten, oppnådde (eller ikke oppnådde) mål, *steady state* som er restituert og som gjerne blir feiret gjennom en epilog (Platinga 1997:130). Dette gjelder selvfølgelig ikke for alle dokumentarer; det finnes mange andre som har en negativ avslutning. Til tross for dette er de lukkede i seg selv.

---

<sup>12</sup> enten i diskursen eller i diskursen og den skisserte verden

### Dramatiske strukturer og representasjon

Ifølge Platinga blir det lånt inn dramatiske elementer fra klassiske fiksjonsfilmer. Her er han enig med Bill Nichols som sier at også dokumentarer er “fictions with plots, characters, situations, and events like any other” (Nichols 1991:107). Han peker på dokumentarens fiksjonelle karakteristikk til å sette opp dramatiske konflikter og til å ende opp med problemløsning og en logisk lukket diskurs (ibid.). Men samtidig begrenser Nichols sitt provoserende synspunkt. Han argumenterer for at gjennom dokumentarfilmens definisjonstyngdepunkt<sup>13</sup> ligger dokumentaren på et nivå der virkeligheten til en viss grad er konstruert, men ikke helt forutsigbar (Nichols 1991:109). Det som knytter både dokumentar og fiksjonsfilm sammen er realismens område (Nichols 1991:113).

Selv om tematikken av dokumentarer stammer fra det virkelige liv, velger filmskaperen selv hvor han skal begynne å fortelle historien og ut fra hvilket perspektiv (Platinga 1997:133). Dermed er også dokumentarens realitet til en viss grad en konstruksjon (Nichols 1991:107). Fordi en dokumentar ofte stiller opp en konklusjon ut fra sine presenterte argumenter/synsvinkler, må filmskaperen anvende spesifikke retoriske midler for å kunne gi en logisk konklusjon (Platinga 1997:135). Retorikk, men også overbevisning og argumenter, er knyttet til dokumentarens representasjon. Her brukes dramatiske og emosjonelle krefter for å lenke diskursen i en spesifikk retning (Platinga 1997:133) – det er altså en fremgangsmåte som er lånt fra den klassiske fiksjonsfilmen (ibid.). Fra og med dokumentarfilmens begynnelse var karakterer og deres spesifikke mål en viktig kraft innenfor dokumentarens fortelling (ibid.). Oppfinnelsen innenfor dokumentarens ramme er altså ikke uvanlig for dagens dokumentarer. I dokumentarfilmer finnes det ofte typiske dramatiske konvensjoner som konflikter mellom protagonist og et motsatt objekt, eller spenningsgenererende midler (Platinga 1997:134).

For å skape logikk i en dokumentar, brukes det gjerne kommentarer, perspektiver og argumenter (Nichols 1991:118). Her finnes det forskjellige muligheter til å organisere også de enkle elementene. For eksempel må kommentaren ikke nødvendigvis adresseres direkte til tilskuerne gjennom voice-over eller intervju. Det er også mulig at forskjellige stil- eller retoriskelementer “snakker” indirekte. Parallelmontasje eller symboler må nødvendigvis ikke henvise til fakta gjennom tale (Nichols 1991:118f). Tilskueren genererer meningen ut fra hele elementenes samspill.

---

<sup>13</sup> altså filmskaper, tekst og tilskuer, og deres karakteristiske interaksjon

## Informasjon

Det avhenger av filmskaperen når han ønsker å forsyne tilskuerne med viktig informasjon. Det kan skje gjennom spesielle karakterer eller voice-over, men også gjennom handlinger (Nichols 1991:119). Nichols kaller det for *Degree of knowledge*. Forsinket informasjon, et langsommere handlingsforløp eller gåter, er ifølge Nichols ikke bare elementer av fiksjonsfilmer, men er også ofte tilstede i dokumentarer (Nichols 1991:123). Disse elementene holder spenningen og attraksjonen på et akseptabelt nivå<sup>14</sup>. Hans forklaring om de psykologiske prosessene har mye å gjøre med *Degree of communicativeness*, som Nichols kaller det, når informasjon ikke blir levert umiddelbart:

“The degree of communicativeness may fluctuate as the argument unfolds, but the promise remains that all will be told and the sum total of what is reported shall be the truth.” (Nichols 1991:123)

Nichols hevder også at i mange dokumentarer kommer de personlige aktørene til syne når som helst, og ikke helt kronologisk. Men denne ordningen har noe med informasjonsspredningen å gjøre; informasjon blir sammensatt etter en logikk som organiserer hele dokumentaren. Og ifølge denne logikken plasseres også utsagn, argumenter og informasjon fra intervjuede folk og sosiale aktører (Nichols 2010:23). Han kaller det for *providing evidence* (ibid.). Det er tydelig i *Waltz with Bashir* at Folman oppsøker sine intervjupartnere i forhold til hvilken informasjon han trenger. Han besøker noen intervjupartnere også flere ganger for å få bekreftelse på utsagn fra andre. Rekkefølgen av intervjupartnernes opptreden følger altså tankene til Folman og dermed hans assosiasjonskjeder.

### 2.2.3 Dokumentar og animasjon

Animerte dokumentarer har eksistert like lenge som genrene animasjon og dokumentar. Allerede i 1918 kombinerte Windsor McCay både animasjon og dokumentar i sin film *The Sinking of the Lusitania*. Filmen viser tegnede bilder av skipet og hvordan det ble truffet av en tysk torpedo i 1915. Informasjon om hendelsene får tilskueren ut av tekstinnblandingene, som var vanlig for stumfilmstiden. Filmens bilder er akkompagnert av dramatisk pianomusikk. Selv om mange kilder snakker om en sammensmelting av de to genrene animasjon og dokumentar

---

<sup>14</sup> Se kapittel 3.1 *Empati og Virkning* for en nøye beskrivelse om spenning ifølge Wuss, og PECMA-fløten ifølge Grodal



vil jeg framheve at animasjon ikke er en egen genre innenfor filmens historie. Animasjon er “bare” et stilistisk trekk som finnes innenfor flere filmgenrer.

Animasjonens betydning innenfor dokumentargenren, og for nonfiksjonsfilmer generelt, er tydelig når det gjelder informasjons- og forklarende filmer. Animasjonen blir gjerne brukt for å realisere virkningsrutiner, enten i industrien eller innenfor realfag. Oppdragelsesfilmer som *The Einstein Theory of Relativity* (1923) eller *Evolution* (1925) benytter seg av animasjon for å forklare sammenheng som ellers er vanskelig å forstå. Dette prinsippet finnes fortsatt i dagens oppdragelsesfilmer, værmeldinger eller tv-nyheter.

Sheila Sofian innleder artikkelen sin *The truth in pictures* med følgende bemerkning om tilskuere og deres forhold til animerte dokumentarer:

“The audience reacts to animated documentary in a much different way than traditional live-action documentary. I believe that the use of iconographic images impact the viewer in a way in which live-action cannot. The images are personal and “friendly.” We are willing to receive animated images without putting up any barriers, opening ourselves up for a powerful and potentially emotional experience. The simplicity of the images relieves some of the harshness of the topic being described.” (Sofian 2005:7)

Det dokumentariske trekket av *re-enactments* hører også til den animerte dokumentaren; de vanligvis etterspilte historiske og personlige hendelser er her illustrert gjennom animasjon. Kontrasten mellom fine bilder og sjokkerende innhold gjenfinnes også i *Waltz with Bashir* og *Persepolis*.

### **Animasjon like nøytral som dokumentasjon - og like subjektiv**

Problemet med animasjonen og dens samspill med dokumentarer ligger i animasjonens historie. Filmskaperen Sheila Sofian (*A Conversation with Haris*; *Survivors*) skildrer problemet mange voksne har når det gjelder nonfiksjonal animasjon:

“Most people associate “cartoons” as a medium for children or as propaganda. It is difficult for audiences to get used to the idea of animation as documentary. It is a new way of thinking, and if you have not been exposed to non-fiction animation, it can be difficult to adjust to” (Sofian 2002:9).

I motsetning til live-action kan ikke animasjon presentere hendelsene som virkelige. Slik Sofian beskriver det, har animasjonen muligheten til å ta ut en del av hardheten fra temaet; for eksempel når man snakker om krigsopplevelser av barn (Sofian 2002:10).

For Sofian, som for mange tilskuere og kritikere, stilles spørsmålet hvordan en stiltrekk som bygger på konstruksjon henger sammen med en fortelling som har sine røtter innenfor virkeligheten (jf. *ibid.*). Det oppstår altså en motsetning; sannheten om subjektene eller

filmskapere, som ofte er svært subjektive, blir presentert gjennom uvirkelige og animerte aksjoner og karakterer. Men, som Gunnar Strøm argumenterer, er en slik kombinasjon ikke helt uvanlig. Den åpner bevisstheten om dokumentarens supplering.

Strøm skriver at allerede i begynnelsen av dokumentarfilmens tid eksisterte det en viss forbindelse til animasjon (Strøm 2002:13). Eksperimentelle filmer som *Vormittagsspuk* av Hans Richter, viser til animasjonspotensialet i filmmediet. Strøm sier at den slags kunst fra 1920-1930-tallet har kommet tilbake til en æra hvor TV-journalisme og 1960-tallets dokumentarstil var framherskende (Strøm 2002:13). Tankene om det postmoderne kombinert med personlig og mer kunstnerisk filmskaping, banet altså veien for den moderne animerte dokumentarfilmen (ibid.).

Miao Song filosoferer over hvor virkelig og sann en animert dokumentar kan være. Ifølge Song er den verken et live-opptak eller et bilde. Til tross for dette blir den animerte dokumentaren skapt av kunstnere som baserer sine arbeider på virkelige objekter, men også på sin egen fantasi (jf. Song 2009:4). Sannhetsverdien er ikke sammenlignbar med den som stammer fra live-action-footage eller fotografier (ibid.). Men hun begrunner bruken av animasjon innenfor dokumentarfilmen, hvis aksjoner ikke kan tas opp med kamera; som for eksempel fantasier, drømmer, hallusinasjoner eller erindringer (Song 2009:5):

“There is no pre-existing reality, no pro-filmic event captured in its occurrence, an animated film exists only when it is projected. With no any existence in the world of actuality, the animated film like the partially dramatized documentary, rely on a kind of artistic re-enactment, depending, in part, on imaginative rendering as a compensation for the camera's non-presence at the event.” (DelGaudio, 1997) (Miao Song 2009:10)

Den nederlandske filmjournalisten Kees Driessen er enig i denne begrunnelsen for bruk av animasjon i dokumentarer (Driessen 2007). Han supplerer med at alle medieformer har fordeler og ulemper ved å gjengi virkeligheten; for eksempel at mange fargefilmer mister sin tredje dimensjon av virkeligheten, svart-hvitt-filmer mister fargen, og at animasjonen går enda et skritt videre og det er teknikken som bestemmer hvor langt skrittet er (jf. Driessen 2007)

I animasjonskapitlet henviser jeg til den russiske litteraturviteren Juri Lotman sin oppfatning om at alle tegnefilmer refererer til fiksjon. Han beskrev denne animasjonsfilmens evne på en tid der fenomenet om animerte dokumentarer ennå ikke var aktuelle. Med denne tanken har han rett, hovedsakelig når han ser på Disneyproduksjoner. Et tegnet bilde, og da gir jeg Lotman rett, kan aldri henspille direkte på virkeligheten. Det viser heller til hvordan realiteten ser ut gjennom en kunstners øye og hånd. Jo bedre hans evne til å tegne dess mer

realistisk kan bildet virke. Uansett underligger bildet et kunstnerisk filter og er dermed mer fiktivt enn virkelig.

Til tross for dette, kan et bilde referere til virkelige hendelser, noe animerte dokumentarfilmer benytter seg av. Tegnedokumentarfilmer kan aldri gjengi virkeligheten i et omfang som virkelige opptak gjør. Men de har i stor grad potensiale for henvisning til virkelige hendelser. Og fordi mange animerte dokumentarer dreier seg om personlige erfaringer, utnytter de hele den subjektive dokumentarformen som tilsier et svært personlig inntrykk. Med dette plasseres også animasjonen i dokumentaren som stilistisk form og beste mulighet for å framstille svært personlige inntrykk og emosjoner. I forbindelse med rammehandlingen om krig eller vold, får den animerte, subjektive dokumentaren en enda høyere relevans når det gjelder framstilling av virkeligheten.

### **2.3 Selvbiografiske elementer**

En selvbiografi er “a story, or a part of it; that refers in one way or another to one’s life history” (Brockmeier og Carbaugh 2001:247). Videre skal denne livshistorien skrives av personen selv (Brockmeier og Carbaugh 2001:254). Phillippe Lejeune beskriver tre karakteristiske aspekter når det gjelder selvbiografien; det første aspektet omfatter den retrospektive synsvinkelen i en selvbiografi. Tilbakeblikket er da en fordel for hele diskursen på grunn av det allvitende perspektivet. Det andre aspektet refererer til selvbiografiens fokus på det individuelle liv. Og det tredje aspektet omfatter at den virkelige eksistensen, som beskrives i selvbiografien, må referere til et liv som empirisk har blitt levd (Lejeune ifølge Brockmeier og Carbaugh 2001:254). Den tyske kunstneren Christian Rottler sammenfatter (selv-)biografiens vesen og støtter hermed Philippe Lejeunes aspekter:

„Der spezifische Standpunkt zum gegenwärtigen Moment des Schreibens formt rekonstruierend die Vergangenheit zu einer geordneten Einheit und rückt das Ich in den Mittelpunkt. Anhand der Beschreibung von Schlüsselerlebnissen, Karriereschritten, Erfolgen, Traumata und Schicksalsschlägen wird versucht, das Individuum, seine Handlungen und seine sozialen Beziehungen zu erklären“ (Rottler 2009).<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Parafasisk oversetning: Det spesifikke ståstedet mens én aktuell holder på med skriveprosessen, danner fortiden gjennom rekonstruksjon til en ordnet enhet hvor *jeg* står i fokus. Ved hjelp av beskrivelse om nøkkelopplevelser, karriereframskritt, suksesser, traumer, eller skjebnen forsøkes å forklare idividet og sine sosiale relasjoner.

Han supplerer med at forfatterens makt ligger i utsparingen av ubetydelige eller banale hendelser som bestemmer menneskets hverdag (ibid.). Så lenge hverdagen ikke er interessant for historien som orienterer seg på konflikter samt høyder og dybder, dukker den ikke opp i selvbiografien. Rottler viser til at de fleste biografiene beskriver barndommen veldig nøye. Siden de første årene er basisen for *jeg*-konstruksjonen, vendes det ofte tilbake til barndommen hvis noe i ens historie har gått galt. Gode og vonde opplevelser i barndommen får da en stor betydning som kan ha spesielle virkninger senere i livet (Rottler 2009).

En selvbiografi er en historie som reflekterer over en prosess i et bestemt tidsrom og som knytter sammen begynnelsen og slutten. Denne historien er ganske lik det kjente narrative prinsippet; den består av ulike elementer fra andre historier eller andre diskursive kontekster, men deler også egenskaper med tradisjonelle narrative genrer, som eventyrhistorie, tragedie og andre (Brockmeier og Carbaugh 2001:248). Stort sett skjer hoveddelen av den selvbiografiske “storytelling” i nåtiden – forfatteren forteller om hendelser som skjer nå, men plutselig skjer noe ekstraordinært<sup>16</sup> som lar han huske tilbake. Han etterforsker hvordan dette kunne ha skjedd (Brockmeier og Carbaugh 2001:253).

For meg er betraktingen av denne litterære genren i henhold til dokumentarfilm veldig viktig. Tidligere definerte jeg mine analysefilmer som dokumentarer med fokus på filmskaperens liv. Dokumentarens forandring fra og med 1990-tallet førte til en åpning overfor en subjektiv betraktning av hendelsene, og dermed til en betraktning av seg selv. Regissørene selv stod enda mer i forgrunnen av sine egne filmer. Dokumentarer som *Alt om min far* (2002), *Gunnar goes comfortable* (2003) eller *Ryan* (2004) viser entydig til selvbiografiske elementer, lånt fra den litterære genren.

Forsøket på å se livet på en åpen, ikke-spesifisert måte og å se livet som en mangfoldig og fragmentarisk ordning av hendelser (eller ikke-hendelser), er spesifikk for selvbiografier (ibid.). Livet, med sine flere forskjellige fasetter, består ikke bare av høydepunkter og dramaturgi. Selv om forfatteren (eller filmskaperen) sammenfatter livet som selvbiografi, eller selv om han kun fokuserer på ett bestemt tidspunkt, så erkjenner man til tross en viss frihet i hendelsene som fortelles; og måten de fortelles på. Genrekonvensjoner må ikke presse innholdet til en bestemt form. Generelt sett gjelder det kjente – lukkede historier, et standardisert repertoar av genrer og andre gjeldende narrative strukturer (jf. Brockmeier og Carbaugh 2001:253).

---

<sup>16</sup> vendepunkt, suksess eller krise, en uventet åpenbaring, tvil eller katarsis

### 2.3.1 Selvbiografiens grenser: realitet versus fiksjon

Umberto Eco poengterer den høye grad av fiksjonalitet som selvbiografier ofte rår over: “Since fiction [...] seems a more comfortable environment than life, we try to read life as if it were a piece of fiction.” Brockmeier og Carbaugh viderefører Ecos utsagn idet de hevder at vi forsøker å se på livet som om det var en slags konvensjonell og derfor forutsigbar fiksjon (Brockmeier og Carbaugh 2001:252).

Karakteriserende for selvbiografien er at de generelle krav om historisk realitet og en sann, objektiv beretning, ikke kan imøtekommes. Det er heller en subjektiv forfatterposisjon som har innflytelse på både det som oppleves og *måten det oppleves på*. Den tyske professor for ny tysk litteratur, Martina Wagner-Egelhaaf, beskriver at allerede Johann Wolfgang von Goethe i 1831 henviser til en blanding av faktum og fiksjon i sin selvbiografi *Dichtung und Wahrheit: Aus meinem Leben* (Wagner-Egelhaaf 2000:2). Fiksjon har stor betydning i selvbiografien. Først og fremst knytter den alle fakta sammen til *en* sann historie (Wagner-Egelhaaf 2000:3). For det andre er det vanskelig å verifisere det som blir sagt i en selvbiografi. Og for det tredje spiller illusjon og sansningen av seg selv, en viktig rolle; selvoppfatningen avhenger av stemninger, emosjoner og situasjoner og når en forfatter betrakter visse livssituasjoner retrospektivt, kan noen situasjonsvurderinger ha forandret seg. Erindring er den viktigste del av en selvbiografi og danner basisen for hele selvbiografiens fortelling (Wagner-Egelhaaf 2000:12). Erindringen viser fortiden til forfatteren som husker tilbake og ofte er holdningen ganske ukritisk (ibid.). Derfor stilles det krav til selvbiografien at den er sann; at den altså blir skapt med beste viten og med god samvittighet (Wagner-Egelhaaf 2000:3), selv om den ikke er i stand til å dokumentere den “sanne virkeligheten”. Virkelighet, sannhet, sannferdighet og autentisitet er leitmotivene til den tradisjonelle oppfatningen av hva en (som regel litterær) selvbiografi er, og skiller den fra ren fiksjon (Wagner-Egelhaaf 2000:4).

#### **Jeg-figuren**

Det er typisk for livshistorier at fortellerens *jeg* alltid presses i forgrunnen og er overalt tilstede (Brockmeier og Carbaugh 2004:250). Når det gjelder selvbiografiske filmer, finnes det to varianter for filmskaperen. Enten spiller han seg selv, eller han blir representert gjennom andre. Hvis han spiller seg selv, kommer flere dimensjoner sammen; det dreier seg om en historie som simultant handler om fortiden, nåtiden og framtiden (ibid.). Selv om historien delvis utspilles i fortid, representerer filmskaperen med sin opptreden, personen som han er nå. Dersom filmskaperen blir representert gjennom andre, finnes alltid det problemet at

han ikke kan bli representert på en like troverdig måte som om han skulle spilt seg selv. Brockmeier og Carbaugh beskriver effekten som følgende: “*I tell a story about someone who in the course of the story turns out to be me, that is, the I who has been telling this story all the time.*” (Brockmeier og Carbaugh 2001:251) De retrospektive, performative dokumentarene *Waltz with Bashir* og *Persepolis* unngår den slags representasjonen idet filmskaperne selv dukker opp i tegnet format. I *Persepolis* viser Marjane Satrapi hele sin livshistorie og kan derfor ikke representere seg selv.

Selv om én og samme person både er forteller og protagonist, så finnes det to forskjellige ståsteder: den *datids*-jeg opplevde noe som preget ham og som gjorde at han er den *nåtids*-jeg som han er nå (ibid.). Jeg snakker om en intern transformasjon og de fleste forfattere kommer til å utforske grunnene til denne transformasjonen. Gjennom en kjede av opplevelser fører forfatteren av en selvbiografi seg selv tilbake i tiden, for til slutt å ende opp med dagens sammenfattede kunnskap om hendelsene.

Sammenfattet kan man framheve selvbiografiens fem kjennetegn som beskriver genrens egenskaper og som i denne konstellasjonen ikke finnes hos andre lignende litterære former: selvbiografien er en historie fortalt i prosa (altså ubunden, ikke-metrisk form som finnes for eksempel i romaner) og behandler en individuell livshistorie (Wagner-Egelhaaf 2000:5). Videre er forfatter og forteller identiske, slik som det er forteller og protagonist. Det femte kjennetegn er at perspektivet i fortellingen er retrospektiv (Wagner-Egelhaaf 2000:6).

Selvbiografien støter alltid på et paradoks som den må arbeide ut fra og ikke kan rive seg løs fra: biografien er nemlig en autonom diskurs, men i tillegg kan det være at forfatteren forsøker å løse seg fra sine livsproblemer og å unnskyldes eller dekke over dem. Utover dette er biografien talerør for forfatterens gleder, sorger og eksistensielle kvaler og viser livet, eller en del av det, som diskurs (Richard og Jensen 1992:92).

### **2.3.2 Selvbiografiens fortelling**

Selvbiografiens omfang var først og fremst begrenset av den litterære rammen, som egen litterær genre. Selvbiografien oppstod fra og med opplysningstiden, altså på 1700-tallet. Her var både England, Frankrike og Tyskland blant de ledende nasjoner. Selvbiografien gjelder som litterær genre, noe som ofte har blitt diskutert. Det finnes utvilsomt mer litterære selvbiografiske verk enn kinematografiske. Ofte finnes det selvbiografiske verk som brukes som utgangspunkt for filmer, eller at regissører blander inn deler av selvbiografier. Det er svært sjeldent å se en selvbiografisk film, som er helt selvbiografisk. Derfor er det vanskelig å

erkjenne bestemte konvensjonelle mønstre som gjelder for filmens visuelle eller narrative trekk.

Til tross for det, vil jeg gjerne se på noen karakteristiske trekk av litterære selvbiografier som generelt sett også fungerer på film. Film betraktes nemlig som tekst og jeg vil framheve denne intertekstualiteten her. Det er ikke bare visuelle tekstfragmenter som utgjør en film og som lar dem fortelle en historie. Fortellingen er heller et gjennomtenkt arrangement av aksjoner og bilder som viser til hendelser. Ut over dette blander mange filmskapere også språklige bilder inn i filmene, som metaforer og allegorier, hvorav særlig animasjonsfilmer, som er mitt utgangspunkt, rår over mange av dem. Med denne bakgrunnen er det mulig å referere til selvbiografiens stil og hvordan den forteller om noe.

Som Jean Starobinski skriver i artikkelen sin *The Style of Autobiography* (2007), finnes det en rekke respektive stiler ut over de fem viktige kjennetegn av selvbiografier. Den individuelle livshistorien samt selvrefleksjon og erindringen over fortiden, genererer en svært individuell stil for hver selvbiografi. Det er snakk om estetiske og fortellermessige vilkår av denne genren som hovedsakelig krever en sannferdig fortelling om et liv, der det er fritt for forfatteren å velge sin egen modalitet, rytme og avgrensning (Starobinski 2007:158f). Hver selvbiografi kan betraktes som selv-analyse:

“Style here assumes the dual function of establishing the relation between the “author” and his own past; but also, in its orientation toward the future, of revealing the author to his future readers” (Starobinski 2007:159).

Starobinski sier at selvbiografiens stil heller tjener de narrative konvensjonene enn de virkelige erindringene (ibid.). Det vil si at stilen først og fremst understøtter *hvordan* noe blir fortalt og at innholdet kommer i andre rekke. Denne betraktningen er ganske farlig fordi det jo er erindringene som skal fortelles og som skal stå i sentrum.

Spørsmålet er om hvorvidt man kan snakke om fiksjon i en selvbiografi. Jeg går ut fra at selvbiografier blander virkelighet og fiksjon på en helt ubestemt måte. Spørsmålet rettferdiggjøres fordi Louis A. Renza sier at det hører til skriveprosessen av selvbiografier at forfatteren har en unik forestilling (Renza 2007:214). For eksempel viser noen forfattere direkte til deres bruk av fiktive teknikker og elementer, selv om det ikke nødvendigvis betyr at hele selvbiografien er støttet på fiksjon. Stort sett er selvbiografier verken rent fiktive eller nonfiktive og heller ikke nødvendigvis en blanding av de to (Renza 2007:232). Ettersom en selvbiografi er like individuell som forfatteren selv, kan den betraktes som en helt unik form for å uttrykke seg (ibid.)

### 2.3.3 Subjektivitet i film og selvbiografi

Tidligere skrev jeg om subjektivitet i dokumentarer, for å vise at også dokumentarer benytter seg av fiktive elementer for å oppnå at tilskuerne kan identifisere seg med protagonistene. Dermed garanteres en høyere publikumsdeltagelse ved hjelp av stor fokus på karakteregenskaper og spenning. Graden av den subjektive uttrykksmåten i en film generelt viser seg gjennom forskjellige synsvinkler. Synsvinkelen går over det enkle, optiske forhold og beskriver både fortellerens forhold til det fortalte/til de omtalte personer og hvordan hendelsene er organisert; om de er fortellings-interne eller -eksterne i forhold til det fortalte (Braaten 1984:27). Kameraperspektiver og lyd hjelper til med å identifisere fortellerens synsvinkel (ibid.). Ifølge Lars Tomas Braaten er synsvinkelen og subjektiviteten tett knyttet sammen (ibid.) og filmen selv ordner på en måte filmskaperens motiver og genererer dermed intensjonalitet (Braaten 1984:28). Braatens beskrivelser henvender seg egentlig bare til fiksjonsfilm. Jeg bruker hans utsagn likevel, fordi slike filmatiske uttrykksmåter, som nettopp beskrevet, er konvensjonelle og ofte benyttet også innenfor dokumentarer; spesielt når de rår over en del fiksjon, som det gjør i *Waltz with Bashir* og *Persepolis*. I film uttrykkes subjektiviteten både gjennom kamera og tale. Bare samspillet av kamera, tale og montasje genererer mening i film, og da spesielt i dokumentarer. Tale supplerer bildet som tilskueren ser på lerretet med informasjon om protagonistens tanker eller følelser. Indre monologer eller bevissthetsstrømmen<sup>17</sup> er spesielle teknikker for å få fram protagonistens indre liv for tilskuerne. Bildet som presenteres for folk er ofte “øyet” til en av protagonistene og derfor ser tilskuerne filmene ut fra et visst perspektiv.

Det finnes to subjektivitetsformer i film: på den ene siden er det den perseptuelle subjektiviteten, og på den andre siden finnes den konseptuelle subjektiviteten (Braaten 1984:80). Mens den første betegner perspektivet til filmkameraet, som er synkronisert med sansningen av en bestemt person (subjektivt kamera, Point-of-View-shot), er sistnevnte subjektivitetsform skapt for å vise *hvordan* personen sanser (ibid.). Påfallende kamerabevegelser gir innblikk i personens indre, i hallusinasjoner, fantasier eller følelsesmessige reaksjoner på omverden (ibid.).

“I denne forbindelsen blir det relevant å fortolke kamerabevegelse ikke bare som et formelt grep eller løsreven stilistisk effekt, men som et uttrykk for et korrelat til en bestemt psykisk tilstand innen rammen av den gitte fortelling” (ibid.).

---

<sup>17</sup> For en beskrivelse av bevissthetsstrømmen, se kapittel 3.2 *Fantasier, drømmer og flashbacks*.



Dette element, som er typisk for fiksjonsfilm, finnes igjen i performative dokumentarer for å understreke deres subjektive tone. Særlig mine analysefilmer bærer dette kjennetegn.

Mens *Persepolis* viser begge subjektivitetsformer for bare én person, refererer *Waltz with Bashir* til flere personers indre liv. Også her finnes begge subjektivitetsformer, men det er den konseptuelle formen som skildres enda tydeligere og mer empatisk fra flere personers perspektiv. En slik dobbel-subjektivisering sanses av publikumet så lenge det presenterte rommet ligger i protagonistens sansningsområde. Det finnes vel en subjektuavhengig kamerainnstilling, men den fornemmes først når det presenteres hendelser som ligger utenfor protagonistens sansning (Braaten 1984:82).

### **Faktorer for subjektivitet**

Torben Grodal oppdaget at det finnes seks faktorer som generelt genererer subjektivitet i film. Faktorene går ut på å vise forholdet mellom tilskuer og filmens protagonister, og hvordan tilskueren opplever stilistiske trekk som subjektivitetsgenererende.

*En film genererer subjektivitet når den har sekvenser hvor ingenting skjer.* I slike sekvenser prøver publikumet å finne skjulte meninger. De spør seg hva denne sekvensen betyr og leter etter informasjon som ikke er blitt vist; de knytter altså sammen informasjon som kanskje ikke finnes. Minimalisme er likevel ikke helt populært blant publikum flest (Grodal 2009:237).

*Et representert rom blokkerer eller forhindrer erkjennelsesmessig tilgang* (Grodal 2009:237ff). Opplevelsen av et rom kan være veldig subjektiv. Tilskuerne er vant å vurdere et rom etter aspektet for å finne seg til rette i dette rommet. Også erfaringer fra den virkelige verden i henhold til et rom, spiller en viktig rolle når det gjelder rommets framstilling i film. Grodal sier at sansningen av subjektivitet eller objektivitet ikke er avhengig av den representerte realiteten. Det spiller heller en rolle hvordan en sekvens frembringer eller undertrykker, en tilskuers (eller protagonistens) aktuelle eller intensjonelle behov. Dette har mye med rommet å gjøre, og hvordan det i sekvensen er skapt; noe som varierer etter genren. Ytre stilistiske midler som tåke, regn, myk lyssetting, smuss eller solnedgang, bestemmer hvordan tilskuerne opplever filmsekvensen. I noen filmer betyr tåke noe positivt, mens den i skrekkfilmer er svært negativ og aktiverer tilskuernes kognitive aktivitet (spenning). Overført negativitet stammer vanligvis fra frustrasjon, mens positive emosjoner kommer fra akseptansen om at noe man gjør blir midlertidig blokkert. Grodal framhever at når det synlige blokkeres (for eksempel gjennom solnedgang eller også for mye lys), blir erfaringen/sansningen av en situasjon ganske nært og subjektiv. I *Waltz with Bashir* blokkerer

for eksempel solnedgangen i flashback-sekvensen tilskuerens erkjennelse om at det dreier seg om et resultat fra en traumatisk opplevelse. Den oransje-svarte konsepsjonen av sekvensen, samt den beroligende musikken, skaper heller en slags Intermezzo og leder tilskueren bort fra sekvensens egentlige betydning. Men siden heller ikke Folman får ut betydningen av denne flashbacken første gang, hjelper sekvensen til å generere subjektivitet idet både protagonist og tilskuer alltid befinner seg på samme erkjennelsesnivå.

*Aksjonsbaserte eller erkjennelsesmessig tilgang til et rom er forvrengt eller avveket (Grodal 2009:239ff).* For å kunne interagere med protagonisten, må basisen mellom protagonist og tilskuer være “middelstor”, som Grodal skriver det. Han mener at en medium-shot best egnes for å kunne få en kopp kaffe, kyss eller kjempe mot andre og for å oppleve det ut fra et perspektiv hvor tilskueren kan vurdere framtidshandlinger og har god oversikt. Tilskueren opplever handlingen altså fra et sedvanlig og naturlig perspektiv. De fleste filmer rår dessuten over andre kamerainnstillinger, som for eksempel long-shots eller extreme-close-ups. Her forsynes tilskueren med enten for mye eller for lite informasjon, han kan ikke vurdere normalt. Hvis en objektiv sansning blokkeres, dukker ofte subjektive følelser opp. Ofte skjer det i skrekkfilmer, der sterke følelser forvrenger vår kontroll over sansningen.

”A mismatch between visual and acoustic cues can also prompt a feeling of subjectivity. The cues may be incongruent in their temporal source [...film noirs...] or in their geographic location [...medium shot of person accompanied by apparently distant voice]. Such sequences cannot be synthesized into a unified experience of reality and will therefore create a feeling of subjectivity.”

*Aksjoner og prosesser vakler i pålitelige veier (Grodal 2009:241ff).*

Tid som stilistisk middel er viktig for subjektivitetsgenerering. For eksempel skapes subjektivitet gjennom rytmen av musikk og lyder generelt. De forteller tilskueren hva han skal føle og fremmer hans kognitive aktivitet: “the rhythm creates a subjective feeling arising from loss of voluntary control.” Det samme er mulig med hastighet, eller slow-motion, hvilket er noe tilskueren ikke har kontroll over. Subjektivitet kan skapes gjennom forvirring over tid-og-rom-forhold, tidsveksel eller ikke-lineær avhandling av hendelsene. Mange sekvenser som fremmer subjektivitet er laget for å simulere mentale prosesser som drømmer, hallusinasjoner, dagdrømmer, erindringer, eller *associative stream of consciousness*. Det gjelder når hendelsene ikke skjer på en lineær måte, men dukker opp når som helst. Det sammenlignes gjerne med hjernens erindringsevne, som heller ikke lagrer minner i kronologisk rekkefølge. Erindringer trer fram når en spesiell stimulus gis, for eksempel en lukt, et musikkstykke, eller en hendelse. Assosiasjonsnettverk aktiveres for å sette erindringsfunksjonen i gang. Filmer

har mulighet til å simulere slike assosiasjonsnettverk gjennom flashbacks, dobbelvisning (*exposure*) eller montasjesekvenser, forskjellig tidsforløp, forskjellige steder, objekter eller hendelser og så videre. *Waltz with Bashir* er et utmerket eksempel på slik subjektivitetsgenerering.

*Situasjoner med spesiell eller problematisk realitetsstatus (Grodal 2009:243ff).*

Selv om mange stilistiske fenomener hentes fra den reelle verden (blant annet tåke og drømmer) opplever de fleste tilskuere subjektivitet når realitetsaspektet er blokkert, som det er i skrekkfilmer eller science-fiction.

*Avvikende emosjonelle reaksjoner og fenomener (Grodal 2009:245f).*

Subjektiverende effekter kan skapes gjennom blokkering av normale empatiske følelser. Subjektivitet fungerer som emosjonelt forsvar. Grunnen er at den subjektive følelsen ikke bare er en reaksjon på visse aksjonshemmende fenomener, men også medvirker til den pragmatiske vurderingen; at det som tilskueren ser på ikke er virkelig og subjektivt. Dermed reduseres den egentlige betydningen av slike situasjoner.

Kanskje kan det best forklares når man peker på helt virkelige sekvenser (som et mord). Tilskueren ser på sekvensen som om den ikke var reell. Grunnen er at han aktiverer en forsvarsmekanisme som tillater ham å legge sekvensens realitetsverdi i små pakker for å la ham holde ut disse sterke emosjonene. Disse subjektive følelsene lar tilskueren blokkere sin identifikasjon med handlingene som ble vist. Selv om ikke identifikasjonen nås, er følelsen svært subjektiv fordi tilskueren føler med protagonisten.

## Splitting

Erindringssekvenser og flashbacks i film og personlige historier kan på en viss måte føre til en subjekt splitting. Braaten forklarer at det alltid er to forskjellige subjekter tilstede når en sekvens viser et flashback. Først og fremst er det subjektet, protagonisten selv, som blir overmannet av et tilbakeblikk som tar ham tilbake til fortiden. Protagonisten forteller om sine opplevelser i *jeg*-form, han er altså en *jeg-forteller*. Videre er protagonisten også del av det som blir fortalt, han er selv et objekt som han snakker om. Fordi flashbacks brukes i film for å synliggjøre egne erindringsbilder for publikum, blir protagonisten samtidig en tredjeperson; én han selv forteller om (Braaten 1984:78f). Braaten kaller det for *shifter-problemet*;



*Fig.1: Splitting – én og samme person vises samtidig i åpningssekvens av Persepolis*

jeg vil heller betrakte det som en annen form for subjektivitet. En slik sekvens vises i filmen *Persepolis*, der Satrapi sitter på flyplassen i nåtiden og tenker på noe. Hun framstilles flerfarget. Plutselig dukker det opp, på høyre side, et bildevindu som viser et lite barn i svart-hvitt. Det virker som om begge fornemmer hverandre, men straks blir det klart at det lille barnet er Satrapi selv da hun var liten. De to personligheter med forskjellig livserfaring som stiller forskjellige krav til livet, forenes i denne sekvensen. Og tilskueren blir bevisst at de to forskjellige personene sannsynligvis er én og den samme.

## 2.4 Realistisk Animasjon

Animasjon etter dagens definisjon omfatter både animerte tegneserier, dukkeanimasjon og computeranimasjon. Grunnprinsippet ved animasjon er det samme som for “vanlig” film; enkle bilder blir satt sammen etter hverandre, slik at en mer eller mindre flytende bevegelse oppstår. De enkle bildene genereres enten gjennom bildeopptak (fotografering) eller computergenerering. Forskjellige animasjonsvarianter er for eksempel objekt-animasjon som *brickfilms* (LEGO-animasjon), *piksilasjon* (*Neighbours* av Norman McLaren, 1952), *claymation* (animerte figurer av plastilin), *collage* eller *dukkeanimasjon*. Den klassiske 2D-animasjonen for eksempel omfatter blant annet den enkle tegnefilmen med animerte tegnete bilder, sand-på-glass-animasjon og rotoskopi (*Take on me*, A-ha 1985). I tillegg finnes det også 3D-animasjon som genereres av datamaskiner. Animasjonsfilmen ble lenge sammenstilt med barnefilm, selv om den tyske forfatteren Florian Schwebel ikke erkjenner noen spesifikke barnetemaer ved de første animasjonsfilmene. De var heller politisk og sosialkritisk orientert, eller eksperimenterte med animasjonens muligheter.

Spesielt når det gjelder kombinasjon med temaer som krig, politikk, kvinnens rolle, motstand, engstelse og traumer betegner journalisten Daniel Bickerman animasjonen som selvbiografisk-politisk konflikt-tegneserie (jf. Bickermann 2009). Her er det utgangspunkt i comics, altså tegneserier, som skildrer og dokumenterer erindringer av barndom eller krig. Joe Sacco publiserte allerede for 18 år siden forløperen for sin tegneserie *Palestine* (2001) og skildret med denne alle varianter av Midtøsten-konflikten ved å intervjuer forskjellige palestinske familier på forskjellige steder i kriseregionen. I begynnelsen dreide det seg hovedsakelig om trykte tegneserier, men animasjonen tok etter hvert mer og mer overhånd. Grafikere og kunstnere som Harvey Pekar (*American Splendor* 1976-2008), Heather Robertson (*Macedonia*), Rutu Modan (*Exit Wounds* 2007), Craig Thompson (*Blankets* 2003),

Anthony Lappe (*Shooting War* 2000) og Art Spiegelman (*Maus* 1986-1991) viser at den selvbiografiske og dokumentariske tegneserien/animasjonen ikke er noe nytt fenomen. Ved hjelp av dem og mange andre kunstnere ble tegneserie-journalismen født og banet veien til *Waltz with Bashir* og *Persepolis*, som nå er verdenskjente.

I animasjonsfilmen er protagonistene ofte underlagt fortellingen og visualiseringen. Det viser seg gjennom at figurene sjelden utarbeides fullstendig, men at de bærer særlig stiliserte og delvis overdrevne karaktertrekk (ibid.). I tillegg benyttes retoriske figurer, som metaforer og allegorier, som ble mye brukt allerede i de første animasjonsfilmene. Ifølge Schwebel var det hovedsakelig utviklingseventyret som ble fortalt; altså historier der protagonisten erkjenner verden rundt seg og sin plass i den. Dette står i sterk kontrast til Hollywoodfilmer, som gjerne forteller historier som dreier seg om problemløsninger og oppfyllelse av oppgaver (Schwebel 2010:28).

Schwebel karakteriserer handlingen i animasjonsfilmer som kortvarig og syklisk. Han fant ut at de enkle sekvensene ofte ikke rår over noe omfattende spenningsforløp. Videre har ikke alle animasjonsfilmer høydepunkter, men om de har noen så viser de seg gjennom forvandlinger, kamp mot ytre omstendigheter eller drømmesekvenser (Schwebel 2010:28). Jeg betrakter denne ytringen veldig kritisk. Schwebel snakker i boken sin særlig ofte om Disney-produksjoner som alle sammen ligger innenfor den fiktive rammen. Derimot skal jeg se på animasjonsfilmer som kombinerer realitet med fiksjon.

En helafstens animasjonsfilm, som mine analyseobjekter, lever blant annet av dramaturgi og empati. Her er det viktig å nevne et sentralt aspekt som karakteriserer animasjonsfilmen; uttrykksevnen av bildet. Mens ingen kan bestride effektene som sammenstillingen av lyd, bilde, farger, dialoger og klipp har, har bildet selv en helt annen kvalitet når man betrakter det utenfor denne kompilasjonen. Mer enn i andre filmformer, er enkeltsekvensen av en animasjonsfilm laget etter filmskaperens forestillinger. Hver enkel strek er gjennomtenkt. Animasjonsfilmens bilder kan dirigere betydningen som intet annet filmmedium kan gjøre. Her er det mulig, ved hjelp av farger og former, å forsterke eller svekke betydningen av hvert enkelt bilde.

Selv om Schwebel hovedsakelig refererer til Disneyproduksjoner, nevner han to avgjørende kjennetegn for animasjonsfilmen, som også gjelder mine filmer; på den ene siden er det musikken som forklarer sentrale emosjoner og understreker filmens overordnede tonus (jf. Schwebel 2010:28). På den andre siden er det faktum at ved hjelp av animasjonsfilmer kan man framstille ting og objekter som en vanlig spillefilm knapt kan realisere. Å beskrive en verden, samt de passende følelser, er ifølge Schwebel animasjonsfilmens mål. Her utarbeides

ofte figurenes indre opplevelser og emosjoner eller tankegang i form av drømme-, erindrings- eller assosiasjonssekvenser.

Generelt har animasjonsfilmen ikke samme mulighet å vise følelser gjennom ansiktsuttrykk som en realfilm har. Derfor må animasjonsfilmen benytte seg av fargestrategiene og symbolikk for å overføre betydningen til publikumet. Det betyr at tilskuerens kognitive bearbeidelse er veldig viktig når man ser på animerte filmer<sup>18</sup>. Jeg vil her foregripe at en aktiv kognitiv bearbeidelse, og dermed forståelse av filmen, kun kan inntreffe hvis filmen benytter seg av allmenngyldige, konvensjonelle mønstre av både tegnefilm og framstilling av følelser gjennom farge og form. Ettersom ikke alle tilskuere har samme erfaring med animasjonsfilm, kan det være at bildet selv blir uvesentlig og at filmens historie blir viktigst.

#### 2.4.1 Stilbegrep og animasjon

Når man snakker om stil, er det meningen å snakke om en films representasjon. Ifølge Platinga<sup>19</sup>, er teknikken rundt filmen alt som er avhengig av kameraer, lys, lydopptakssystemer eller datamaskiner, samt programvaren – og som dreier seg om editing, kamerabevegelse, lyssetting og lyd. Stilen selv er et bruksmønster – altså hvordan disse teknikkene anvendes for å skape filmens karakter (Platinga 1997:147). Stilen som brukes tilsvarer meningen av diskursen og har dermed en retorisk og informativ funksjon (ibid.). Stilen gir informasjon om den verden som skisseres i filmen, og hjelper til med å utvikle dens perspektiv og å hente fram emosjonelle reaksjoner hos tilskueren (ibid.). Derfor virker både teknikken, stilen og stemmen<sup>20</sup> sammen – i hver film på forskjellig måte. Med denne spesifikke kombinasjonen blir målet om en logisk og forståelig diskurs nådd. Platinga skriver: “A communication is ‘coherent’ when its parts are appropriately organized to facilitate spectator comprehension.” (ibid.)

Stil har ifølge Lennard Højbjerg stor innflytelse på modaliteten; altså hvordan betydningen som overføres gjennom bildene når fram hos publikum (Højbjerg 1996:37). “Når lyd og bilde skiller sig ud modaliserer de hinanden – de “taler” om hinanden, kommenterer hinanden eller udleverer hinanden i ironi eller parodi” (Højbjerg 1996:43). Ironi, parodi eller satire er altså former for modaliteten. Ironien i *Persepolis* betraktes senere i analysedelen.

---

<sup>18</sup> Empati og kognisjon behandles i kapittel 3.1 *Empati og virkning*.

<sup>19</sup> Selv om han egentlig snakker om dokumentarer, anvender jeg de universelle deler av hans definisjon om stil også på animasjonsfilm, fordi de fungerer etter samme mønsteret.

<sup>20</sup> *Stemme* tilsvarer *voice* etter Platingas definisjon. Som forklart i kapittel om fortellerteori betyr det *point-of-view* eller ståsted.

Stilen i animasjonsfilmen er, mer enn i andre filmformer, avhengig av filmskaperen og uttrykker seg gjennom personlighet, individualitet og egenart (Terzidis ifølge Power 2009:117). “[...] expressive works are more likely to be independent or auteur-type works [...]” (ibid.) og det ekspressive potensiale som karakteriserer animasjonsfilmer er årsaken til at mange filmskapere velger animasjon fremfor realopptak (Power 2009:118). Det inngår også i filmskaperens valg om han ønsker visuell eller emosjonell realisme. I filmene *Waltz with Bashir* og *Persepolis* er det tydelig at den emosjonelle realismen dominerer selv om bildene ikke er virkelige.

Animasjonsbegrepet omfatter at det animeres stillbilder, og tidvis omfatter det også fotografier som kan animeres. Den gjeldende oppfatning er at fotografi fremstår som mer realistisk enn tegnekunst. Selv om det finnes mange muligheter også innen fotografien for å manipulere opptakene, viser et fotografi som regel noe som faktisk var der. Sammenlignet med film kan man si at fotografier representerer virkeligheten. I motsetning viser Juri Lotman i essayet sitt “*Über die Sprache des Trickfilms*” at det hovedsakelig er maleriet som gjerne oppfattes som en kunstnerisk, fantasidreven form (Lotman 1978). Videre refererer han til en dobbeltsymbolikk i forhold til tegnefilmer:

“Die Ausgangseigenschaft der Sprache des Trickfilms besteht darin, daß er mit Zeichen von Zeichen operiert: Das, was auf der Leinwand vor dem Zuschauer vorüberzieht, ist die Darstellung einer Darstellung. Wenn nun die Bewegung das Illusionistische der Fotografie verdoppelt, so verdoppelt sie auch die Fiktivität des gezeichneten Filmbildes.”(Lotman 1978)

Sitatet beskriver at animasjonsfilmens språk består av tegn som referer til tegn. Det som vises på lerretet er da en framstilling av en framstilling, og siden bevegelsen av et (still)bilde betyr en slags illusjonisme, kan man gå ut ifra at et tegnet filmbilde i større grad henviser til fiksjon. Konklusjonen av sitatet ville da være at alle animasjonsfilmer er fiktive. Det stiller seg spørsmålet om det også gjelder i forhold til animerte dokumentarfilmer<sup>21</sup>. Det er et faktum at animasjon har en egen relasjon til virkeligheten og at ingenting på lerretet som vises gjennom animasjon virkelig eksisterer (Rowley 2006). Til tross for dette presenterer Stephen Rowley Paul Wells' aspekter om animasjonsfilmens generering av virkeligheten. Wells kaller det for konvensjoner innenfor “hyperrealismen”. Ifølge Wells er det altså graden av realistisk representasjon som er avgjørende for at også tilskueren får følelsen av å få presentert smakebiter av realiteten. Denne graden av realistisk representasjon er da avhengig av (1) design, kontekst og aksjon, og hvordan de tilsvarer realfilmens representasjon av

---

<sup>21</sup> Se argumentasjonen i 2.2.3 *Dokumentar og animasjon*.

virkeligheten (ibid.). Videre er det viktig at også i animasjonsfilmen (2) karakterene, objektene og omgivelsen er underlagt de konvensjonelle fysikalske lovverk av den virkelige verden (ibid.). Mennesket sammenligner alltid bildene på lerretet med sin egen oppfatning og sansning av omverden. For at tilskueren skal oppfatte animasjonsfilmens representasjon som virkelig må verdenen som presenteres i filmen, tilsvare de samme fysiske regler som tilskueren er kjent med. Også (3) lyden er viktig; objekter, personer eller steder skal generere de faktiske lydene som også er sansbare i den virkelige verden (ibid.). Animasjonsfilmen selv har ikke evnen til å generere lyd ut fra de fremviste objektene. Også dialoger produseres eksternt, og lyd og lydkilde er separert fra hverandre. Til slutt er ennå (4) konstruksjonen, bevegelse og atferdene til kroppen avgjørende. Figurene må bevege seg på en konvensjonell måte og kroppsproporsjonene må tilsvare naturlige forhold. For å kompensere ulempen ved lydgenerering, supplerer Rowley aspektene med *social realism* og *narrative and character realism* (ibid.). Den sosiale realismen omfatter hvordan animasjonsfilmen er konstruert for å la publikum tro på at den fiktive verdenen der hendelsene finner sted virkelig er like kompleks og variasjonsrik som den fysiske verden (ibid.). Konvensjonelle dokumentariske trekk brukes ofte; som for eksempel lange opptakssekvenser, (improvisert) håndholdt kamera eller originallyd-opptak. Også temavalget spiller en viktig rolle når det gjelder realitetens likhet (ibid.). Karakterenes realisme beskriver omfanget av hvor godt karakterene er definert og hvordan de er konstruert for at publikumet antar at de har ekte personer som forbilde. Sammenfattet finnes det konvensjoner i hver type av realismen som er akseptert som “faithful animated depictions of the real” (ibid.) selv om likheten til den virkelige verden noen ganger er svært lav i en del animasjonsfilmer. Disse konvensjonene må virke sammen for å generere realitet.

#### **2.4.2 Stiltrekk Metalepse**

Den østerrikske kulturviteren Erwin Feyersinger peker i essayet sitt “*Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten: Die Metalepse im Animationsfilm*” (2007) på et filmatisk trekk som anvendes ganske ofte i animasjonsfilmer: metalepsen. En metalepse er en retorisk figur som betegner en “uegentlig” tale (Wikipedia 2005-2011). Det betyr at noe blir sagt uten at det ble sagt. På den andre siden er metalepsen del av fortellerteorien og viser til forholdet av de forskjellige fortellingsnivåene (ibid.). Det var Gérard Genette som lånte begrepet fra retorikken. Ifølge ham beskriver metalepsen prosessen der grensen mellom en verden innenfor fiksjonen og en fiktiv rammeverden av fortelleren passerer (Wikipedia 2005-2011). Enkelt sett betyr dette at fortelleren av en historie blander seg inn i dens handling. Egentlig er



dette et paradoks, fordi fortelleren innrømmer at hans fortelling ikke er faktisk, men fiktiv. Genette betrakter også et annet fenomen; en figur innenfor fortellingen trer fram i den fiktive virkeligheten av rammefortellingen (Wikipedia 2005-2011).

Anvender man konseptet på film, så oppdager man metalepsen når det gjelder den refleksive filmen eller film-i-film-konseptet (Feyersinger 2007:114). Innenfor filmgenren har metalepsen flere funksjoner. Feyersinger betoner den komiske, lekne, medie- og audiorefleksive og den spektakulære funksjonen, samt funksjonen om å framheve forfatteren, å gjøre det fantastiske tydelig, og å fremme illusjonen og illusjonsforstyrrelsen (Feyersinger 2007:115). Selvfølgelig finnes ikke alle funksjoner på én gang i en film, men man oppdager metalepser i forskjellige filmgenrer som komedier, musikaler, eksperimentelle og postmoderne filmer (ibid.). Gjennom drømmesekvenser kan det i tillegg framheves metalepsene og det er hovedsakelig tegnefilmer som bærer dette typiske fortellerteoretiske element. Metalepsen støtter her komikken og selvrefleksjonen, og setter tilstedeværelsen eller omnipotensen av fortelleren i forgrunnen. I animasjonsfilmens ramme blir de lite brukt ved objektanimasjon eller computeranimasjon.

Gjennom bruk av metalepser demonstreres tilstedeværelsen av animasjonen, og bruddet som den drar etter seg passer godt til de narrative og visuelle stereotyper, abstraksjoner og overdrivelser som er typiske for animasjonsfilmen. Fordi det finnes ulike fortellingsnivåer (ekstradiegetisk, intradiegetisk og hypodiegetisk) finnes det også forskjellige muligheter for metalepsens virkninger.

Feyersinger beskriver først og fremst et ekstradiegetisk inngrep i animasjonsfilmens diegesis, som synliggjør animatøren gjennom hans hånd eller tegneverktøy (Feyersinger 2007:117). Videre virker også figurene som om de er bevisst at de bare er animerte objekter i en ikke-virkelig verden. Det er mulig at animasjonsfilmens karakterer reagerer på regissørens inngrep utenfra, som om de var selvstendige. Slike karakterer har et uavhengig og transtekstuel vesen som gjør det mulig å reagere på den ekstradiegetiske manipulasjonen (ibid.). Det gjør de ved å kommunisere med deres "skaper" eller med publikum, og bryter dermed opp grensen mellom intra- og ekstradiegetis (ibid.). I tidligere animasjonsfilmer var det også vanlig at figurene selv grep inn i diegesisen, idet de forandrer ting. Et eksempel er *Felix the Cat* (1920-tallet) som tegner objekter med halen sin for å bruke dem i sin verden (ibid.).

En annen måte for metalepsen er at figurene vandrer fra ett nivå til et annet. I filmer som *Mary Poppins* (1964) eller i musikkvideoen til A-HA, *Take on Me* (1985), beveger figurene seg fra den "reelle" verden ved hjelp av rotoskopi til en tegnet verden. Deres egen virkelige

verden tilsvarer en intragetisk verden innenfor filmens fiktive ramme. I selve den intradiegetiske verdenen eksisterer hypodiegetiske verdener som muligens er knyttet sammen. Det motsatte kan også skje; at tegnede figurer beveger seg i en realistisk verden, som for eksempel i *Looney Tunes: Back in Action* (2003). For å overkomme lerretet og knytte en forbindelse til den ekstrasfilmiske rammen, kan tegnefigurer også benytte seg av metalepsen. Det er tydelig hos *Gertie, the Dinosaur* (1918) der filmskaperen selv kommuniserer med sin tegnede figur og viser den hva den skal gjøre.

Videre forteller Feyersinger om metalepser som viser seg på en annen måte. Mens vi nettopp har sett at figurer av forskjellige diegetiske nivåer av en historie interagerer sammen, er også det motsatte mulig; figurer som ikke tilsvarer samme realitet (som altså er ontologisk separert) agerer i den samme diegetiske verden på samme diegetisk nivå (Feyersinger 2007:122f). Eksempler på dette er *Who Framed Roger Rabbit* (1988) eller *Pete's Dragon* (1977). Selv om det ikke finnes et hierarki som først må overvinnnes, separerer her den estetiske overflaten virkelige mennesker fra tegnede figurer, og ifølge Feyersinger kolliderer i hvert tilfelle to forskjellige fysikalske, sosiale og moralske verdener, og kanskje kolliderer også to sansningsverdener (Feyersinger 2007:123).

Denne korte sammenfatningen om framstillingsmuligheter av metalepsen i animasjonsfilmer viser ganske tydelig hvordan en metalepse bryter med realiteten. Ved bruk av en metalepse innenfor en films handling, stilles det spørsmål om filmens realitet. Men på den andre siden er det også mulig at bruk av metalepser fremmer realiteten. Dette avhenger alltid av filmens innhold. I forbindelse med drømmer, fantasier, fortryllelser eller beruselse, hjelper metalepsene mye på å framstille figurens plausible overgang til en annen verden. Siden disse verdener ofte fremstår som uvirkelige eller meget fantastiske, skilles de gjennom avvikende utrustning av diegesen (for eksempel ulike fysiske lover), forskjellig stilistisk framstilling (fargeforandringer, mangfoldig belysning, fremmed atmosfære og så videre) eller en tydelig markering av overgangen (Feyersinger 2007:125). Selv om den framstilte intradiegetiske verden er fiktiv, oppfatter tilskuerne den som virkelig, fordi den blir framstilt som mer reell enn den integrerte fiksjonen (ibid.).

En åpenbar metalepse i filmen *Watz with Bashir* finnes mot slutten hvor de tegnede og utydelige kvinner som løper mot Folman plutselig blir virkelige. Filmen veksler fra animasjon til realopptak, men denne forvandlingen har et spesielt mål; å dokumentere at hendelsen virkelig har funnet sted. Realopptakene er bevismateriellet. Den stilistiske overgangen mellom animasjon og virkelighetsfilm tilsvarer her metalepsen.



Fig.2



Fig.3



Fig.4

**Fig. 2-4: Metalepse i *Waltz with Bashir*. Fra drøm, over tegnet virkelighet til realopptak**

Drømmesekvensene, fortellingen om den første kjærligheten og selvmordstankene i *Persepolis* tilsvarer den samme metalepse-formen. En annen form for metalepsen, som Feyersinger kaller for instabil diegesis, viser en transformativ kjøring gjennom bildene. I det abstrakte rommet hører elementene mer eller mindre sammen og denne verden virker som om alt er i en bestandig flyt (for eksempel Ryan Larkins *Street musique*, 1972). Figurer og former smelter sammen og danner andre figurer og former. I avsvekkede form finnes denne formen av metalepsen også hos *Persepolis*. Når Satrapi er i Østerrike og vandrer fra et hjem til det neste, eller når onkel Anouche forteller om sin rømning i filmens begynnelse, der objektene forandrer seg litt fra sekvens til sekvens, kan man snakke om en metalepse i avsvekket form. Overgangen mellom sekvensene er da veldig myk og flytende, og suppleres av den harmoniske musikken. Metalepsen som grense mellom forskjellige diegeser støtter hovedsakelig diegesens prinsipp av heterogene eller instabile verdener (ibid.) og viser til grensen mellom fakta og fiksjon, eller mellom de forskjellige fiksjonsnivåer.



Fig.5



Fig.6



Fig.7

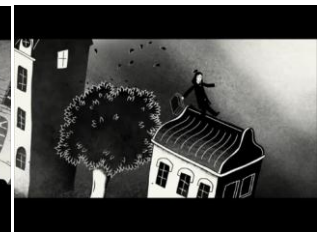


Fig.8

**Fig. 5-8: Instabil diegesis som form for metalepse i *Persepolis*.**

## 2.5 Genre i *Waltz with Bashir* og *Persepolis*

En genre beskriver strukturer av individuelle tekster og hvordan filmer blir iscenesatt. Genre er altså noe konvensjonelt, og både publikum og industrien stiller genremessige krav til filmer. Publikum er vant til noen genrekategorier og kan tolke filmene ved hjelp av slike kriterier (Altman 1999:14). Ved å foregi hvilket opptaksmateriell som brukes, hvilke steder, hvilket lys, kledning eller musikk som involveres i filmprosessen, legger genren fast stilen til en film (ibid.). Det er like viktig at genrefilmer “maintain a strong connection to the culture that produced them” (Altman 1999:26). Dermed er de avhengige av symbolsk bruk av nøkkelbilder, lyder og situasjoner (ibid.) som er konvensjonelle for kulturen. Den veletablerte websiden “Filmsites” definerer genre følgende:

“Film genres are various forms or identifiable types, categories, classifications or groups of films that are recurring and have similar, familiar or instantly-recognizable patterns, syntax, filmic techniques or conventions - that include one or more of the following: settings (and props), content and subject matter, themes, mood, period, plot, central narrative events, motifs, styles, structures, situations, recurring icons (e.g., six-guns and ten-gallon hats in Westerns), stock characters (or characterizations), and stars.” (Filmsite 2011).

Ifølge denne definisjonen omfatter genre bare fiksjonsfilmer, og blant de viktigste filmgenrer er Action, Drama, Horror, Musikal, Western eller (anti)Krigsfilmer (ibid.). Ifølge websiden er det *filmkategorier* som animasjon, dokumentar, stumfilm eller kultfilm som kombineres med de store filmgenrene (ibid.).

Genrenes kjennetegn stammer fra både semantikken og syntaksen (Altman 1999:89). Det semantiske reisverket av en genre inkluderer elementer som felles temaer, felles handlinger, nøkkelsekvenser, karaktertyper, lignende objekter og gjenkjennelige opptak eller lyder (ibid.). Ikoner som dukker opp i genrefilmen (som revolveren i Westernfilmer) gir henvisning til genren. Som syntaktiske aspekter tilregnes handlingsstruktur, forhold mellom karakterene og bilde- og lydmontasje (ibid.); altså filmens underliggende struktur.

### 2.5.1 Tilhører filmene en egen genre?

Ofte har filmer flere forskjellige genrebetegnelser fordi de rår over semantiske og syntaktiske aspekter av flere genre. På websiden “Filmsite” kaller man det for hybridformer.

Både dokumentar og animasjon utgjør kategorier som kombineres med hovedgenrene. Etersom de rår over flere forskjellige aspekter, vil jeg nå begrense mine analysefilmers tilhørighet.

## Krigsfilm

Både i *Waltz with Bashir* og *Persepolis* vises hoveddelen av plotet mot en krigsbakgrunn. Krigshendelser, og deres effekter på folk, spiller en sentral rolle. Derfor knytter jeg begge filmer til genren “krigsfilm”. For å være en krigsfilm, må en film tematisere skrekk og lidelse som effekter av krig (Filmsite 2011). Hoveddelen av plotet er en spesiell kamp, eller krigen generelt. Videre fokuserer (anti)krigsfilmer på kamp, å overleve eller flykte, at ofrene forsvarer seg, krigens virkninger på samfunnet, samt underfundig, intelligent utforskning av moralske emner og studier om at krigen er bortkastet og umenneskelig (ibid.). Flertallet av de nevnte tematiske elementene finnes igjen i analysefilmene mine. Krigsfilmer inkluderer dessuten typiske elementer som flyktnings- eller fangeleir, spionasje, personlig heroisme, marine og luftangrep, infanteri eller vennskap mellom menn knyttet av krigens bånd.

*Waltz with Bashir* viser tydelige preg av krigsfilmgenren. Selv om nåtidshandlinger og datidens krigshandlinger nesten er likevektige<sup>22</sup> dominerer krigshandlingenes bilder. I fokus står en eks-soldat fra infanterienheten som etterforsker hendelsene av massakren i flyktningeleiren Sabrah og Shatila i Beirut i 1982. Han intervjuer tidligere kamerater som kjempet sammen med ham og som også forteller om sine egne opplevelser. I tillegg kommer også en journalist og en general til ordet og forteller om massakren fra deres perspektiv. Alle disse personene tok selv del i krigen. På en måte blir kameratskap tematisert i filmen, og også det daglige livet når soldatene hadde fri eller når de angrep fiendtlige tropper. Elementer som engstelse, panikk, overbelastning, død, traumer og kamp står i fokus. Disse blir vist gjennom objekter som kampfly, panserkjøretøy og soldater, samt soldatantrekk, gevær, krigsskip, lik, ødeleggelse, skyting og krigssanger.



**Fig.9: Krigsfilmelement i *Waltz with Bashir***

Filmen viser både engstelige og modige soldater, personer som ikke har problemer med fortiden og som kjempet for landets seier, samt personer som er hjemsøkt av krigens spøkelses. Slike motsatte karaktertyper er typiske for krigsfilmer. I tillegg ligner de viste objektene tilskuerens forestilling om virkelige krigsmaterialer og farger. Når det ikke vises drømmesekvenser, er filmen preget av jordfarger som er typiske for kamuflasje-mønsteret.

<sup>22</sup> Hele filmen består av 30 hovedsekvenser (inkludert credits) hvorav det finnes 13 nåtids- og intervju-sekvenser, 16 entydige krigssekvenser i fortiden og 5 sekvenser som inneholder både nåtids- og krigssekvenser.

Framstillingen av innsamlingen av lik er svært imponerende. I denne sekvensen forteller Folman om en ordre om å samle inn lik og sårede kamerater og å transportere dem til et sentralt støttepunkt. Når han kommer fram ser han andre lik som ligger ved siden av hverandre under varmemefolie. Refleksen på folien forandrer seg med den eneste belysningen, som stammer fra Folmans panserkjøretøy, og sekvensen virker med dette veldig realistisk. I bakgrunnen hører man både et kampfly som starter motoren og motoren fra panservognen. Disse lydene supplerer bildet som alle er gjenkjennelige når det gjelder krigsfilmsekvenser.

*Persepolis* viser krigsfilmstatus gjennom bakgrunnen for historien. Krigen selv er billedlig og ikke så dominerende som den er i *Waltz with Bashir*, men her betraktes krigens virkning på samfunnet. I denne filmen gjelder ikke bare Iran-Irak-krigen som den eneste framherskende krigen. Også styrtingen av Shahan og den islamske revolusjonen som deretter ble fulgt av Iran-Irak-krigen, tilhører bakgrunnshistorien. Det finnes få sekvenser som viser direkte krigssymboler som panserkjøretøy, gevær eller gassmasker. Filmen viser heller til den indirekte effekten som krigen har på alle. Det blir introdusert mange personer, som kort etter berettes å ha dødd fordi de ble tatt av armeen eller henrettet. Selv om “avslappende” sekvenser vises, er krigen alltid omtalt. Det er bare sekvensene der Satrapi er i Østerrike at krigen ikke blir omtalt så ofte. Til tross for det, skyldes Satrapis ensomhet i Østerrike krigen i hjemlandet, og er en konsekvens av at hun måtte flykte. Elementer som spionasje og ofre som forsvarer seg, er sentrale. Man ser tydelig at filmen argumenterer for at både krigen og hele den islamske revolusjonen er meningsløs, og umenneskelige, moralske og sosiale emner utforskes på en intelligent måte. Hele Satrapis familie tilregnes opposisjonen av både Shah- og Islam-regimet, og viser dermed tydelig den typiske motsetningen av gode mot onde. Selv om filmen har en svært stilisert tegnemåte, er objekter som gevær, gassmasker, soldater og hodeskaller, gjenkjennelige som symboler for krigen. Da det sjelden vises direkte krigshendelser, har de nevnte objekter en symbolsk funksjon som henviser til krigen og til de kjente krigsobjektene.

### Drama

Dramaer er den største gruppen blant genrene og de kombinerer forskjellige temaer og stiler. Stort sett er dramaer alvorlige presentasjoner eller fortellinger som tematiserer livssituasjoner, for å portrettere realistiske personer som er i konflikt med seg selv, med andre eller med naturens krefter (Filmsite 2011). Den dramatiske filmen viser en persons høydepunkter og nederlag, og skisserer også følelser og hendelser som ligger midt i mellom. Blant de mangfoldige dramaklassifiseringene finnes det dramaer om sosiale problemer, om mental

sykdom, om generasjonskonflikter, politiske dramaer, Andre Verdenskrig-dramaer eller historiedramaer (ibid.). Tyngdepunktet ved dramaer ligger altså i den emosjonelle framstillingen av situasjoner rundt en eller flere personer og det er svært viktig at filmene rår over spenningskurve, høyde- og vendepunkter.

*Waltz with Bashir* viser i tillegg til krigsgenren også dramatiske egenskaper. Eks-soldaten Ari Folman er protagonisten som i begynnelsen ikke regner med å ha problemer. Han virker godt voksen, sterk og kritisk. Fort merker man at det bare er en fasade og i løpet av filmen kommer det fram at han har bygget seg opp en mur rundt sine problemer og traumatiske erfaringer. I filmen blir man konfrontert med to personer som samtidig er Folman; filmskaperen selv som etterforsker fortiden og den unge Folman som soldat i Libanonkrigen. Den eldre Folman viser kampånd idet han vedgår seg sin fortid og de grusomme opplevelsene, samt en del skyld han også har angående massakren. Selv om det kan bety at han blir konfrontert med hva han kanskje ikke vil bli konfrontert med, skremmer det ham ikke. Den eldre Folman viser ingen særlige følelser og virker ganske fattet mens erindringene gradvis returnerer. Skepsisen hans viser seg bare gjennom intervjuene og voice-over kommentarene. I motsetning til den eldre Folman er hans yngre jeg en engstelig ung mann på 19 år som ble kalt inn som soldat. Han er ikke særlig emosjonell og det er bare latente følelser som engstelse, overbelastning og kjærlighetssorg man som tilskuer erfarer fra denne personen. Likevel viser filmen til hans personlige opp- og nedturer. Folman gir også andre soldater mulighet å ytre seg i henhold til krigen. På grunn av filmens universelle karakter, nevner de følelser og opplevelser som sikkert også Folman opplevde, men som han enten ikke husker eller ikke kunne uttrykke på den måten. Derfor skildres opplevelsene til de andre enda mer empatisk, og de er samtidig hans egne erindringer. Dessuten preges filmen fire ganger av Folmans emosjonelle opp- og nedturer som vises gjennom flashbackene som gjentas tre ganger i løpet av filmen, samt spørsmålets svar på slutten av filmen. Filmene beskriver altså ikke bare Folmans personlige mentale drama, men også dramaene til de andre soldatene og hele det historiske dramaet om massakren. Konflikten med seg selv står her i sentrum av filmene.

*Persepolis* viser sine dramatiske trekk enda tydeligere. Den virkelige personen Satrapi betrakter sitt eget liv og hvordan det var preget av revolusjonens virkning retrospektivt. Hennes karakteregenskaper og oppdragelse tillot ikke et trygt liv innenfor et regime som undertrykker folk. Blant skribenter er det kjent at ingenting skaper bedre drama enn livet selv og derfor finnes det mange høydepunkter og nedslag i Satrapis historie. Etter at Shah-regimet styrtes blir mange venner av familien satt fri, mens andre sperrer inne så snart islamistene tar

over. Det kommer til henrettelser og vold, og alle de islamistiske verdiene truer det liberale familielivet. Siden hun vokste opp i en kritisk familie som heller støttet demokratiet eller kommunismen, fikk hun med seg mange idealer som ikke var passende for et ekstremt regime. På grunn av hennes opprør på skolen og farlige fritidsaktiviteter, avgjør familien å sende Satrapi til utlandet; til Østerrike. Der finner hun bare tilknytning blant outsiderne som etter endt skolegang forlater Østerrike. Etter en stor kjærlighetshistorie som nesten kostet henne livet, beslutter hun seg for å dra tilbake til familien i Iran. Etter depresjoner og et selvmordsforsøk reiser hun seg igjen, studerer og gifter seg. Men verken regimet eller Satrapi har forandret seg, så etter hvert forlater hun landet og familien igjen. De store skjebneslag som danner de dramatiske punkter i historien blir lettet gjennom høydepunkter som ytres gjennom lykke, tillit, motivasjon og humør. Satrapis emosjoner fornemmes som “ekte” fordi de er tett knyttet til opplevelsene hennes. Også denne filmen domineres av det å stå i konflikt med seg selv; konflikten rundt det å være fremmed både i sitt eget hjemland og i utlandet.

### Dokumentar

Ifølge Filmsite er dokumentarer selv ingen genre, men kategorier som brukes av noen genrefilmer (Filmsite 2011).

“For many years, as films became more narrative-based, documentaries branched out and took many forms since their early beginnings - some of which have been termed propagandistic or non-objective” (ibid.).

En blanding av dokumentar og fiksjon var ikke lenger noe nytt. I dokumentarer presenterer virkelige folk (*social actors*) seg selv gjennom historier. Disse historiene skal være plausible ytringer eller perspektiv på liv, situasjoner eller hendelser som blir framstilt. Den individuelle synsvinkelen til filmskaperen ser heller direkte på den historiske verden enn på en fiktiv allegori (Nichols 2010:14). Begge mine analysefilmer gjelder som dokument som viser resultatene av krigen. Selv om de betrakter krigen retrospektivt, og selv om krigen inntar en veldig viktig rolle for filmens forløp, er ingen av filmene dokumentarer om krigen selv. Bortsett fra sluttsekvensen i *Waltz with Bashir* finnes det ingen realopptak om krigshendelsene. De henviser til krigens eksistens, som filmskaperne selv opplevde, men dokumenterer de detaljerte *resultatene* som krigen la igjen hos dem. De dokumenterer også opplevelsene filmskaperne hadde da de var involvert i krigen. Opplevelsen selv, dens visualisering gjennom animasjon og dens individuelle tolkning er en svært personlig prosess som viser til egenskaper av den performative modus beskrevet av Bill Nichols. Den tillater ikke bare ekspressive teknikker og retoriske midler som opprinnelig stammer fra



fiksjonsfilmen, som for eksempel flashbacks, point-of-view-shots eller drømmesekvenser. Begge filmer viser utover dette til rent dokumentariske trekk, som intervjuer, referanse til virkelige personer, historiske momenter og steder. Både Folman og Satrapi prøver å gjengi historien så sannferdig som mulig. Til tross for dette involverer dokumentarer som bare støtter seg på erindringer, en viss fare for ikke å være historisk korrekte. Derfor argumenterer jeg for at de ikke dokumenterer selve krigen, men resultatene den etterlot seg i filmskaperens sjel.

I tillegg handler begge filmene om virkelige personer, som selv styrer hvordan deres historie blir fortalt. Det selvbiografiske aspektet som er lånt fra prosalitteraturen, supplerer dermed filmenes autenticitet. Betegnet som *biographical documentary films* (Filmsite 2011) refererer dokumentarer allerede fra og med 1965 til et liv, enten om en berømt person (*The Eleanor Roosevelt Story*, 1965) eller til regissøren selv. En selvbiografisk dokumentar går ett skritt videre idet regissøren framstiller sitt eget liv, eller deler av det. Den viser ikke bare til et umiddelbart og individuelt syn på hvordan filmskaperne erkjenner sin rolle i historien, men forteller tilskuerne like mye om deres personlighet. Den fiktive, og dermed performative andelen i begge filmer øker, fordi de aldri kan vise hendelser umiddelbart. Selv om personene og tekstene, samt framstillingen gir det inntrykket, er det ikke mulig fordi filmene er tegnet. Bare tegneprosessen varte mellom tre til fem år, og også dialogene måtte stå fast før tegneprosessen begynte. Og kanskje skjedde ikke alle hendelser i denne rekkefølgen, eller regissørene utelot sekvenser for å få et komplett filmatisk resultat. Uansett er begge filmer dokumentariske og har styrker og svakheter i forhold til nøyaktigheten med denne genrekategori.

*Waltz with Bashir* viser en blanding av fakta og fiksjon, noe som er blitt mer vanlig i løpet av de siste 20 år. Fiksjonen i denne filmen stammer fra de svært personlige erindringer og hallusinasjoner av både Folman og hans kamerater, som til tider ikke kan skilles fra virkeligheten. Denne filmens styrke er at den benytter seg av intervjuer for å framstille ulike erfaringer, og gir dermed innblikk i opplevelsene til både soldater, generaler og mediefolk. Videre stammer intervjuene og stemmene stort sett fra de reelle aktørene; unntaket er to personer som ikke ønsket å bli gjenkjent.

Ved å forklare de historiske sammenhenger, tilegner *Persepolis* seg egenskapen av å være dokumentarisk. Dessuten blir Satrapis sosiale miljø beskrevet ganske nøye. Man oppdager individuelle karaktertrekk av personer som var nær Satrapi, som hennes familie, vennene i Østerrike og kjæresten Markus. Like tydelig kommer innflytelsen som disse personene hadde på Satrapis utvikling fram.

## Animasjon

Gjennom individuelle tegninger og illustrasjoner, objekt- eller computeranimasjon eller 2D/3D-animasjon brukes denne teknikken enten for å supplere realfilmer eller for å skape en film utelukkende bestående av animasjon. Animasjonen er en teknikk som anvendes, mens innholdet i filmen kan ha genremessige elementer. Så finnes det både actionbaserte, romantiske eller thriller-animasjonsfilmer.

I henhold til mine analysefilmer var det også animasjon som ble valgt som stilistisk middel for å framstille fortellingen. Animasjon ble valgt fordi det ikke eksisterer tilstrekkelig originalt opptaksmateriell som dokumenterer livet til de to regissørene. Videre tematiseres tanker, erindringer, drømmer og flashbacks, som til tider ikke følger noe rasjonelt eller narrativt mønster. For å kunne framstille slike indre prosesser anbefales animasjon. Og fordi begge regissører er profesjonelle (tegne)kunstnere, kan de selv bestemme og skape utseendet til deres egne tanker og erindringer.

I *Waltz with Bashir* dominerer en fargerik og kontrastrik computeranimasjon. Noen filmsekvenser ble tatt opp på forhånd og behandlet etterpå ved hjelp av rotoskopi. Denne teknikken ble brukt for å ha flytende menneskelige bevegelser som er så naturlige som mulig. I tillegg forteller Chef-designer Yoni Godman at den øvrige prosessen var ganske langvarig, fordi hvert enkelt penselstrøk ble animert, med det samme målet som rotoskopien har. Denne animasjonsstilen kaller jeg for realistisk, fordi proporsjonene, fargene og bevegelsene overføres fra den virkelige verden. Bare sekvensene hvor det fokuseres på drømmer, flashbacks og hallusinasjoner står i stor kontrast til resten. For at animasjonen skal ha en empatisk virkning på publikumet, vektlegges dens samspill med musikk og lyd. Drømmesekvensene har et overordnet musikktema som også skiller seg fra resten av filmen. Gjennom den spesielle stilen i disse sekvensene, stilles her ikke bare realiteten overfor fiksjon, men også animasjonens muligheter overfor animasjonens konvensjon.

Derimot er stilen til *Persepolis* veldig enkel og baseres på en dominerende svart-hvitt-kontrast. De få sekvensene som er flerfarget og som ikke rår over teksturer, er ment å stille nåtiden overfor fortiden. De avgrensner både den fortalte tiden og det narrative nivået. Tegningene i *Persepolis* tilsvarer ikke tilskuerens virkelige oppfatning av verden. Personene skiller bare gjennom frisyrer og størrelser, men den enkle tegnemåten dominerer. Proporsjonene stemmer mer eller mindre, men figurene virker som om de ikke har skjelett. Grunnen til denne svært stiliserte tegnemåten, ligger i den ønskede universalitet av filmen. Animasjonen i denne filmen spiller en underordnet rolle. Fortellingen, erindringene, drømmene og opplevelsene skal framheves og tilskueren skal ikke bare fokusere på filmens

animasjonsstil. Det er viktigere at man får med seg budskapet enn å ha en sterk filmopplevelse.

### 2.5.2 Genre under stadig utvikling

For å besvare spørsmålet om hvilke genre begge filmer tilhører, vil jeg nå argumentere for at “genre” stadig er under utvikling:

“*Genres* are not just *post facto* categories, then, but part of the constant category-splitting/category-creating dialectic that constitutes the history of types and terminology” (Altman 1999:65).

Det skyldes både menneskets kritiske betraktning av verden samt utpregningen av nye kunstformer og forandringen innenfor mediet selv. Videreutviklingen av mediet gir nye bruksområder og dermed også nye tematiske områder. Dessuten gjennomføres fortsatt eksperimenter av den kunstneriske bearbeidingen av temaer. Rick Altman kaller denne utviklingen for en “adjektivering”; en genrefilm defineres og klassifiseres nærmere gjennom additive adjektiver på grunn av noen stilistiske karaktertrekk, for eksempel en “*romantic westernfilm*” (Altman 1999:64). Hvis enda flere filmer følger dette prinsippet går de gjennom en syklus som eventuelt fører til oppstandelsen av en ny genre. Forutsetningen for dette er at et stort antall filmer benytter seg av de samme konvensjoner og symboler. Ifølge Altman kan filmgenrer alltid modifiseres og de er ikke statiske.

For mine analysefilmer betyr det at de benytter seg av krigsfilmens og dramaets genrekonvensjoner ved å portrettere en problematisk livssituasjon fra en krigsbakgrunn, hvor personenes senere liv i stor grad blir påvirket av krigshendelsene og deres personlige opplevelser av disse. Videre benytter filmene seg av dokumentarkategorien og bruker animasjon og selvbiografi som stil. Argumentasjonen er i tillegg svært politisk, hovedsakelig når det gjelder *Persepolis*. Fra nåværende ståsted har vi ikke med en ny genre å gjøre. Filmene danner heller en hybridform av to genre, en kategori og en stilistisk teknikk som tildeler filmene en autentisk og individuell skildring av svært personlige opplevelser, som på grunn av erindringssekvensene både har et svært fiktivt men også realistisk nivå. Gjennom selvreferansen og heftig animert stil, samt bruk av subjektivitetsgenererende symboler, flashbacks og drømmesekvenser, skaper filmene empati og en imponerende grad av autenticitet.

## 2.6 Kort oppsummering

Essensen i kapitlet om filmenes genre er at begge filmer er selvbiografiske dokumentarer med krigsdramatiske genreegenskaper som viser til fakta gjennom animert stil med en innblanding av fiksjon. Selv om jeg tilskriver denne betegnelsen til begge filmene, viser *Waltz with Bashir* umiddelbart enda tydeligere sin dokumentariske tilhørighet. Uansett førte argumentasjonen min til konklusjonen at også *Persepolis* er en dokumentar på sin egen måte, men at den dessuten innehar et tydelig narrativt mønster. Gjennom å analysere enkelte av filmenes sekvenser skal jeg i neste kapittel finne ut i hvilken grad de preges av dokumentariske og selvbiografiske egenskaper.

## **KAPITTEL 3: PÅ INNSIDEN AV FILMENE**

Dette kapittel vil vise *hvordan* fortelling og stil benyttes for å generere den spesielle subjektive og empatiske effekten som er påfallende i begge filmer. Jeg skal nå benytte meg av syntaktisk analyse for å se på filmenes underliggende virkning (Altman 1999:89) og dermed også på både de narrative og stilistiske elementer, samt generering av følelser og betydningen av drømme- og flashbacksekvenser. Gjennom denne analysen kan jeg også på en praktisk måte forklare filmenes sterke empatiske effekter. I tillegg gir den kommende beskrivelsen støtte til påstanden om at denne genremessige hybridformen er særdeles godt egnet for framstillingen av nettopp et slikt tema i et slikt omfang.

Det skal først og fremst fokuseres på den generelle empatiske virkningen filmer kan ha, i tillegg til hvordan beskrivelsen av fantasier, drømmer og flashbacks ofte fremstilles i filmer. Etterpå skal jeg se på fortellingen hos *Waltz with Bashir* og *Persepolis*, og deretter skildre hvordan krigsopplevelsene ble realisert på en stilistisk måte. For å begrense omfanget, skal analysen konsentrere seg om de sekvenser av filmene, som i sterkest grad representerer både filmens tema og uttrykk. Blant annet kommer jeg til å se på betydningen av humør og menneskelighet i filmen *Persepolis* eller flashbackene i *Waltz with Bashir* som er gjengangere i hele filmen. Videre skal forholdet mellom animasjon og dens bortfall i filmens sluttsekvens betraktes.

### **3.1 Empati og virkning**

Empati kan defineres som medfølelse eller evnen til å sette seg inn i hvordan en annen person opplever situasjoner. Empati omfatter tanker, følelser og synspunkt, og personlige egenskaper blir forstått og følt av andre personer (Wikipedia 2003-2011). I (fiksjons)filmer blir følelser fremmet gjennom de (fiktive) karakterenes handlinger som påvirker publikum på en helt spesiell måte (Tan 1996:50). Medieforskeren Ed S. Tan undersøker den psykologiske virkningen som filmer generelt har på tilskuerne. Allerede i innledningen av boka, "Emotion and the structure of narrative film", beskriver han hvordan de fleste seere blir svært overrasket over deres emosjonelle reaksjon på dagens filmer, selv om de vet at det de ser kun er bilder projisert på et lerret. Dette kaller han illusjon (Tan 1996:1). Det er utvilsomt ikke bare fiksjonsfilmer som skaper empati. Også dokumentarer og stilformer som animasjon kan ha sterke empati-skapende trekk.

## Hvorfor ser folk på film?

Gjennom å se på film får publikum en belønning (*gratification*). Underholdning, det å glemme ensomhet, å tilegne seg kunnskap, eller å kunne forholde seg bedre til andre (Tan 1996:17) er noen av disse belønningene. I tillegg til det har film også en sosial funksjon (Tan 1996:18). Katarsishypotesen blir ofte assosiert med filmvisning. Hypotesen sier at man reduserer indre konflikt og negative følelser når man kan leve ut disse konfliktene og egne fortrenge emosjoner ved å ta del i protagonistens konflikter. Ifølge Tan har filmer, og spesielt drama evnen til å redusere intensiteten av negative og aggressive følelser (Tan 1996:26).

Filmteori går gjerne i psykoanalytisk retning og tar opp Freuds teori om ubevisstheten, som ikke skal fordypes her. Ikke desto mindre skal det ikke undervurderes at drømmer og fantasier ofte bearbeider ubevisste prosesser. Ved å tematisere dem i filmer som *Waltz with Bashir* eller *Persepolis*, får seeren tilgang til dem og muligens har mulighet å bearbeide ubevisst sine egne drømmer eller problemer. “In addition, the technique of a work of art, like the contents of dreams and free fantasy, may enable the subject to gain access to representations, desires, and impulses that are normally unconscious.” (Tan 1996:18)

### 3.1.1 Diegetisk effekt

Det beskrives som diegetisk effekt når en feature-film, altså fiksjonsfilm, skaper illusjonen av å være tilstede i den fiktive verden (Tan 1996:52). Denne blir vår umiddelbare virkelighet mens vi ser på en film (ibid.). Det er mange filmvitere som beskriver dette fenomenet som om man ser ut av et vindu der man observerer et annet “rom” (Tan 1996:53). Tan refererer til James J. Gibson som påpeker at publikum bare er passive tilskuere og ikke aktive deltagere mens de ser på filmen. Men til tross for dette føler de seg som involverte og de kan for eksempel også adoptere forskjellige synsvinkler i dette (fiktive) rommet (ibid.). Fordi rommet rundt dem føles ekte og på grunn av at de har følelsen av å være der, erfarer tilskuerne fiktive hendelser som om de virkelig skjer rundt dem (Tan 1996:53). Situasjoner virker spontane og involverer dermed umiddelbart seeren. Det er utgangspunktet for den diegetiske effekten at tilskuerne føler seg som personlige vitner til det som skjer.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Jeg antar at effekten er enda høyere når det gjelder dokumentarfilmer, på grunn av deres umiddelbarhet føler seg publikumet som om de direkte var tilstede.

### 3.1.2 Empati

Tilskuere har ofte følelsen av at protagonistens eventyr også er deres eget (Tan 1996:153). De sympatiserer med protagonistene fordi de forstår deres mål og føler deres smerte; de identifiserer seg altså på en måte med karakterene. Dette kalles for empati (ibid.). Empatien omfatter alle kognitive prosesser av tilskueren som fører til en mer fullstendig forståelse av hva visse situasjoner betyr for en karakter (ifølge Tan 1996:172). Videre er det viktig at betydningen av hendelsen til en films aktør også får stor betydning for tilskueren (Tan 1996:174). Dette er utgangspunktet for empatiske følelser. Empati betyr ikke nødvendigvis at tilskueren har akkurat den samme følelsen som protagonisten, men at begge oppfatter en situasjon på omtrent den samme måten. Empati finnes også, når tilskueren er rystet når protagonisten blir hindret i å nå målet sitt.

Empati har noe å gjøre med forutsigbarhet og resultater og deres røtter i tilskuernes egne erfaringer (Tan 1996:154). For å oppnå en empatisk effekt, må filmskaperen gå ut fra at publikumet rett og slett har homogene erfaringer; altså at de forskjellige tilskuernes erfaringer kan sammenlignes (ibid.).

Identifisering med filmens karakterer er det som oftest vekker empatiske følelser hos publikum. Her legger Bordwell merke til at en filmkarakter (om den er fiktiv eller ikke) er knyttet til en kropp, at den sanser aktivt og er selvbevisst, at den karakteriseres av faste egenskaper og at den er dyktig i å agere etter egen vilje (Bordwell ifølge Tan 1996:159). Viktig for prosessen rundt identifikasjon og empati, er også at publikumet gjenkjenner visse karakteristiske tegn som gjør det mulig å kategorisere karakterene. Kategoriene bestemmer om en protagonist klassifiseres som skurk, helt, lykkelig, modig, og så videre. Kategoriene dannes hovedsakelig automatisk. Enten blir hovedkarakterene introdusert i begynnelsen av en film eller de utvikler seg i løpet av filmens diskurs. Det er også vanlig at tilskuerne ser på kategorier som kjønn, alder, bekledding, ansiktsuttrykk, kroppslige kjennetegn, pålitelighet og følelsenes nærvær (Berry&McArthur 1986 ifølge Tan 1996:160). Ved hjelp av utseende kan tilskuerne trekke konklusjoner rundt karakterens opprinnelse, bakgrunn og også religion. I animasjonsfilmer brukes derfor ofte svært overdrevne stilistiske midler, fordi filmer som *Persepolis* har ikke mye spillerom angående en realistisk framstilling av protagonistenes karakteregenskaper. Men spesielt når det gjelder *Persepolis* er det som Satrapi ville forebygge da hun tegnet filmen. Gjennom filmens helt enkle tegnestil ledes ikke tilskuerens oppmerksomhet vekk fra historien. Han finner rett og slett ikke slike sosiale kjennetegn og detaljer. Med dette får filmen i tillegg en universell karakter og omhandler ikke nødvendigvis bare persisk kultur og samfunn.

Ellers tilsvarer kategoriseringen av figurene vårt daglige liv. Når vi betrakter fremmede personer kombinerer vi i løpet av noen få sekund det vi ser med tidligere erfaringer. Et normalt menneske forstår følelser i løpet av et øyeblikk, eller karakteriserer den andre personen som troverdig eller ikke. Spesielt i tegnefilmer står hovedparten av slik informasjon utenfor tilskuernes forståelse. Derfor benytter tegne- og animasjonsfilmen seg av andre midler for å uttrykke følelser som glede, trøbbel, kjedsomhet eller engstelse. Det er da farger, former, lyder, fortellingen, forklaringer og svært overdrevne reaksjoner som gjelder som stilistiske eksempler.

### **3.1.3 Sympati, identifikasjon og simulering**

Sympati er ifølge Tan et lite fenomen (Tan 1996:177). Denne sensasjonen følger en indre orden; fra og med begynnelsen av en film forsterker sympatieffekten seg. Det er noe som har å gjøre med de gode intensjonene til karakterene (ibid.). Tilskuerne sammenligner ofte ubevisst sin egen livssituasjon med det som vises på lerretet. Tan kaller det for identifikasjon med seg selv (Tan 1996:20). Ifølge Bill Nichols er identifikasjonen “a form of emotional proof tried to the particulars of situation and character. It involves a tie between the viewer and the intersubjective domain of the character.” (Nichols 1991:156) Derfor er det viktig at karakterene som presenteres i filmen blir beskrevet i dybden og at de er tilgjengelig med sine sterke og svake sider for tilskueren. Det er viktig for tilskueren å forstå handlingsmønstre og motiver, tenkemåter og andre karaktertrekk. Hvorvidt tilskuerne identifiserer seg (med Grodals ord *simuleres*) med karakterene er avhengig av hvilke karaktertrekk som blir framhevet (Grodal 2009:201). Han viser til at close-ups er hjelpsomme, fordi de fokuserer på det som er viktigst for tilskueren; nemlig å kunne lese av emosjonell informasjon i ansiktet. Ansiktsuttrykket gir informasjon som tilskueren bruker for å danne hypoteser eller betraktninger rundt hvordan handlingen kommer til å utvikle seg videre (ibid.). Mens lyd og bilde er noe umiddelbart, som stammer fra nå-dimensjonen, gir fantasien, som er påvirket av følelser, tilskuerne en titt inn i framtiden (ibid.). Å dykke ned i en films diegesis eller dimensjon, forutsetter en viss konformitet med tilskuerens verdi- og normsystem (Grodal 2009:201). Hvis tilskueren har en aversjon mot vold, er krigsfilmer og voldtektsekvenser enda verre, fordi de får problemer ved å simulere/identifisere seg med protagonisten i slike filmer. På den andre siden er det også mulig at tilskuerne identifiserer seg med karakterene som de ikke ville ha satt pris på i det virkelige livet. Grunnen til dette kan være at disse karakterene



bærer noen enkle karaktertrekk, eller har mål, som ligner tilskuernes egne <sup>24</sup> (Grodal 2009:202).

“Viewers will often simulate the diegetic world from an immersed point of view through character simulation, which resembles what in ordinary language is called identification [...]. The simulation is usually carried out from points of view within diegetic worlds cued by diegetic concerns and action potentials, rather than starting from the viewer’s optical point of view. The simulation is both mental and physical, involving both brain and body.” (Grodal 2009:204)

Protagonistene i filmer<sup>25</sup> skisseres ofte som personer som ofrer seg eller lider for å nå et mål (ibid.). Hvis tilskueren en gang har sympatisert med protagonisten, forsterkes med dette de empatiske følelsene. Når protagonisten målet sitt og er fornøyd, smitter det over på tilskueren. Det samme gjelder også negative følelser; er protagonisten nedslått vekker det som regel også negative følelser hos tilskueren (jf. Tan 1996:178). Sympati vokser gjennom intimitet og er en av flere empatiske følelser. Andre er for eksempel medfølelse, beundring, takknemlighet, ergrelse, sjalusi, forakt eller forvirring (jf. Tan 1996:1789ff). Ifølge Tan opptrer empatiske følelser gjerne som gjensidige kontrast-par, som gjenspeiler konflikten mellom de forskjellige karakterene. Fordi tilskueren alltid er kognitiv aktiv mens han ser på en film, forventer han alltid at situasjoner forandrer seg enten mot et godt eller et ondt resultat. Uansett hvilket resultat som skal komme, håper og engster tilskueren seg alltid for protagonisten (Tan 1996:181).

“Viewers of fiction films simulate the events of the film in relation to the experiences of some living people” (Grodal 2009:186). Grodal ser nærmere på hvorfor og hvordan publikum opplever situasjonene i film når de har identifisert seg med protagonisten. Han peker på to ledende psykologiske teorier om simulasjon. Den ene sier at tilskueren betrakter protagonistene ut fra et 3.-persons perspektiv og den andre foreslår at tilskueren betrakter protagonistene ut fra 1.-persons perspektiv, der denne begynner å simulere situasjoner og forestiller seg hva de ville ha gjort om de var protagonistene (Grodal 2009:187). Grodal mener at mennesker simulerer roller som de så kopierer, mens de ser på andre personer eller karakterer på film. I løpet av oppveksten lærer man seg forskjellige rollemodeller samt deres

---

<sup>24</sup> Grodal leverer eksempelet om tyven i film. Tilskueren har egentlig en aversjon mot tyver men han simulerer samtidig med tyven fordi han også har målet å bli rik og å nå sitt mål.

<sup>25</sup> Tan snakker bare om fiksjonsfilmer. Selv om analysefilmene mine er mer dokumentariske og selvbiografiske, så rår de også over fiksjon. Det er derfor jeg tar for meg Tans forklaring.

verdisyn sansninger, atferd og mål (Grodal 2009:189). Med dette lærer man seg innsikt i menneskers forskjellige atferd og følelsesliv.

### **3.1.4 Spenning og PECMA-flow**

For den kognitive filmvitenskap er situasjonen når publikumet ser på en film svært viktig. Filmen henvender seg svært individuelt til tilskuerne, og hver av dem opplever filmen på sin måte (Tan 1996:19). Samme selv-fikseringen gjelder også som forklaring på hvordan spenning bygges opp. Peter Wuss hevder at hver enkelt tilskuer har behov for å føle en viss grad av kontroll over handlingen som foregår. Behovet har opprinnelse i det generelle menneskelige behov for å beherske praktiske livssituasjoner. Derfor er det viktig at mennesket forutser hendelser som skal skje i framtiden, for slik å kunne reagere på en passende måte (Wuss 1993:102). Hvis det dukker opp et informasjonsunderskudd oppstår spenning (ibid.). I situasjonen hvor tilskueren ser på en film og der det oppstår et informasjonsunderskudd er den eneste løsningen å få fram mer informasjon. Dette er atter avhengig av filmskaperen, og hvilken informasjon han velger å gi publikum. Som regel løses spenningen opp mot slutten. Wuss skriver:

„Der Zuschauer kann den Verlauf einer Filmgeschichte nicht aktiv beeinflussen, wohl aber hat er die Möglichkeit, das Geschehen in diesem oder jenem Grade vorzusehen. Indem er in die Lage versetzt wird, spezifische Informationen aufzunehmen, entsprechende Erwartungen aufzubauen und Hypothesen über die weiteren Geschehensverläufe zu gewinnen, die sich von dem unterscheiden, was der Protagonist weiss und antizipiert, verschieben sich die Defizite an pragmatischer Information zwischen ihm und den Filmhelden, und dies führt zu einer Veränderung der ursprünglichen, von der Problemsituation der Helden bestimmten emotionalen Spannungen.“ (Wuss 1993:104)<sup>26</sup>.

Avslappende momenter må ikke nødvendigvis opptre til slutt. Det finnes like ofte små beroligende opphold, som for eksempel drømmesekvenser, som av og til supplerer tilskueren med bakgrunnsinformasjon eller med ekstra innblikk i protagonistens indre liv.

Å oppleve spenning mens man ser på en film er en kroppslig prosess, som er veldig kompleks. Mens man opplever filmen er det kognitive funksjoner som lar oss føle, men også

---

<sup>26</sup> Parafraze fra det tyske sitatet: Selv om tilskueren ikke aktivt kan påvirke filmhandlingens forløp, kan han til en viss grad forutse hendelsene. Ved å gjøre dette og ved å formulere hypoteser om det videre handlingsforløpet som skiller seg fra protagonistens viten, forskyves informasjonskløften mellom seer og protagonisten. Med dette forandres det også den emosjonelle spenningen. Den var opprinnelig definert av protagonistens problemsituasjon og forandrer seg i løpet av filmens handling.

utleve emosjoner. Ifølge den danske medievideren Torben Grodal kan filmopplevelsen beskrives som en *flow* som begynner med sansningen gjennom øye og hjernens bearbeidelse av inntrykket for deretter å videreføres i motoriske og kroppslige reaksjoner (Grodal 2009:146). Han kaller det for PECMA-flow: *Perception, Emotion, Cognition, Motor, Action* (ibid.). Jeg skal ikke forklare hele denne teorien, men jeg argumenterer for at den supplerer mange teorier om sansning av både spenning og følelser. Kjernen til PECMA-flowen er hvordan generelle menneskelige erfaringer interagerer med filmens narrativ, som sammen former og kontrollerer de narrative handlinger og hvordan det suppleres gjennom hjerne- og kroppsfunksjoner (ibid.).

Emosjon er et stikkord og emosjonenes hensikt er å lenke kroppen vår til hva som skal godtas og hva som skal unngås (ibid.). Han viser til eksempelet at hjerteslaget vårt går fortere når vi ser på skrekkfilmer og at vi får adrenalinkick, vi anspenner musklene våre, og engstelsen fører til at vi sterkt fokuserer på lyder og visuell stimulering. Filmopplevelsen er også “greater than life”, fordi “the flow and focus may change quickly during the 90 minutes and compress experiences that in real life would take hours, weeks, or months” (Grodal 2009:151). Derfor forsterkes de persiperte, emosjonelle og eksistensielle erfaringene gjennom raske handlingsendringer. Dette fører til at vi sanser kontraster, for eksempel når karakterenes følelser endrer seg, vi blir influert av været (det regner ofte før den siste jakten i en thriller begynner) og dagsforløpet (om natten er det farligere og mer spennende enn om dagen). Det suppleres også gjerne med musikk som fremhever kontrastene eller som tilsvarende de opplevde emosjonene (ibid.). Musikk og kontraster spiller en viktig rolle i både genrefilm, fiksjonsfilm, dokumentar eller animasjonsfilm. Det har en stor påvirkning på vår sansning og våre emosjoner.

### **3.2 Fantasier, drømmer og flashbacks**

“Kunsten i den dramatiske fortalte historie er at få publikum til at oppleve mest mulig ved at velge det mindst mulige og dermed mest koncentrerte audiovisuelle uttrykk.” (Harms Larsen 2003:140)

Mange fiktive filmer skaper fascinasjon gjennom estetisk kontinuitet. Det betyr at linjer, figurer og mønstre i det filmatiske uttrykket bærer skjulte meninger og har symbolske betydninger (jf. ibid.). Det fiktive innslaget på filmene jeg analyserer filmer tillater et metaforisk preg som uttrykker seg gjennom drømmesekvenser og fantasier. Filmens styrke ved metaforer er at den kan fortelle mange ting på én gang (Monaco 2009:176). Det er

grunnet i at allerede en innstilling bærer på så mange informasjoner som tilskuerne *vil* se (jf. Monaco 2009:171). Det er et faktum at film uttrykker seg gjennom flere betydningsfulle elementer som setter seg sammen til en stor betydningsfull enhet (ibid.). Hvis man sammenligner det å lese bøker med det å “lese” filmer<sup>27</sup>, er det påfallende at “leseren” av filmen ikke finner opp bildet selv, som leseren av boka gjør det. Men begge to må jobbe med å tolke tegnene som de fornemmer for å kunne forstå meningen av dem (Monaco 2009:170).

### Filmatiske tegn

Peter Wollen fatter de tre filmatiske tegneformer sammen, som opprinnelig ble lansert av Charles S. Peirce.

*Ikoner* er tegn, hvor *signifiant* beskriver *signifié* gjennom likhet (Wollen 1969 ifølge Monaco 2009:175). For eksempel viser fotografier til motiver som visuelt ligner virkelige objekter, men også trafikkskilt, musikalsk gjengivelse av lyd (støy), malerier eller kart er eksempler for ikoner.

*Indekser* er tegn, hvor forholdet mellom tegnet og det betegnete skyldes en kausal sammenheng, altså årsak-virknings-sammenheng (Wollen 1969 ifølge Monaco 2009:175). I film viser svette til at omgivelsen må være veldig varm, røyk som viser til ild eller mange bøker i protagonistens hjem refererer til at denne har mye kunnskap om noe.

*Symboler* er vilkårlige tegn hvor forholdet mellom tegn og det betegnete skyldes konvensjoner. Et symbol står for noe som ikke er håndfast, noe abstrakt. Noen dyr for eksempel er symboler for fred eller renhet, eller farger symboliserer emosjoner. Helt vanlige objekter kan ved hjelp av en konnotasjon<sup>28</sup> få en symbolsk betydning.

Siden drømmer, fantasier og hallusinasjoner er ubevisste fenomener i menneskets hverdag som refererer til individets psyke, følelser og holdninger, blir de gjerne brukt i filmer for å komplettere aktørens karakteristiske beskrivelse. Også dokumentarer satser mer og mer på en slik indre framstilling for å kunne forklare visse fenomener eller aksjoner. Point-of-view-shots eller flashbacksekvenser er egentlig fiksjonsfilmens hjelpemidler (jf. Nichols 1991:121), men blir enda oftere brukt i subjektive, performative dokumentarer.

---

<sup>27</sup> Film blir betraktet som språk, fordi den består av tegn. De to sider av tegn, som ifølge de Saussure består av *signifiant* (uttrykk) og *signifié* (innhold), er i film nesten identiske. Et bilde har et direkte forhold til det som det viser (Monaco 2009:169).

<sup>28</sup> En konnotasjon er en betydning ved siden av den vanlige betydningen, som følger med bevisst eller ubevisst.

Alle tegn som trer opp i fiktive eller ikke-fiktive filmer, om det er symboler, indekser eller ikoner, står alltid i forhold til hverandre, til filmens innhold og til systemet de befinner seg i. Denne "triadiske relasjon" utgjør et tegnesystem (Wikipedia 2011).

### 3.2.1 Drømmer og fantasier som metaforer

Mennesker som er plaget av flashbacks eller drømmer som gjentar seg, må finne ut deres betydning og opprinnelse for å gjenopprette en indre psykiske stabilitet. Hvis slike subjektive bilder eller situasjonsskildringer dukker opp i filmer, er det opp til seeren å finne ut den betydningen de har for filmen. Det er ofte ikke så lett, fordi seeren må erkjenne den riktige kulturelle tolkningen for et tegn, eller hvor subjektiv og individuell en filmatisk metafor, bestående av symboler, indekser eller ikoner, er. Mange europeere sliter for eksempel med asiatiske symboler, fordi de aldri har vært konvensjonelle i Europa. Men regissørene til både *Waltz with Bashir* og *Persepolis* har jobbet tett sammen med europeiske og amerikanske produksjonsselskaper og dette garanterer stort sett for en relativt vestlig konvensjonell bruk av symboler og metaforer.

Enkle drømme- eller fantasisekvenser av mine analysefilmer betraktes nærmere i løpet av de neste analysekapitlene. Her skal jeg forberede denne betraktningen med noen generelle overveielser. Både *Waltz with Bashir* og *Persepolis* benytter seg av mange drømmer og hallusinasjoner, men de bruker dem på forskjellige måter. Mens *Persepolis'* drømmesekvenser og fantasier alltid finner sted i Marjanes barndom og puberteten, der hun ennå ikke har dannet seg faste verdensanskuelser og ofte er i "dialog" med Gud eller Marx, er det i *Waltz with Bashir* drømmesekvenser og flashbacks som driver historien fram. Denne filmen begynner med et mareritt, som er tegnet i grått og gult og slutter med et mareritt bestående av realopptak. Folman vil ikke bli kvitt sitt repeterende flashback uten å ha funnet ut hva som førte til at han glemte samtlige hendelser som har med Libanonkrigen å gjøre.

I begge filmer utgjør drømmer og fantasier sentrale stilistiske midler. Symboler i filmer gir mening først når de blir tydet.

Flashbacks som overviner rom- og tidskontinuiteten kan innimellom også forvirre publikum. Egentlig er det tenkt at flashbacks viser publikum retrospektivt hva som virkelig hendte i fortiden, men det forekommer også at filmer benytter seg av *unreliable flashbacks* (Evans 2006:246). Flashbacks er alltid totalt subjektive erindringer og kan hjelpe til med å forstå et dramatisk handlingsforløp. Men i *Waltz with Bashirs* ledende flashbacksekvens kan man ikke stole på det man ser. Den dukker opp tre ganger i løpet av filmen og viser Folman sammen med to andre soldater, hvordan de kommer opp av havet for å gå inn i den helt

ødelagte byen Beirut. Denne sekvensen virker som en erindring. Det er det eneste som Folman “husker”. Heller enn å opplyse seerne om hendelsene ved hjelp av flashbacket, reiser denne sekvensen spørsmål som ikke kan besvares: Hvorfor er Folman og Carmi sammen i flashbacket? Hvorfor er ikke Carmi der hvor han egentlig skulle være i henhold til det han fortalte? Hvorfor er ikke Frenkel med, siden han egentlig har vært sammen med Folman på hele den militære innsatsen? Hvorfor er gruppen ikke hos de andre soldatene? Hvem er den tredje? Hvorfor er ingen i nærheten? Det dukker opp enda flere spørsmål og i løpet av filmen blir det mer og mer tydelig at dette flashbacket ikke er et reelt minne. Dette flashbacket viser en (dag)drøm som Folman reddet seg inn i for ikke å være mentalt til stedet der de grusomme hendelsene fant sted.

Flashbacks kan nevnes i samme åndedrag som metaforer. Metaforer har en meget stor betydning for dokumentarer og filmer generelt. Denne retoriske figuren genererer mening ikke gjennom et ord med vanlig uttale, men gjennom “billedspråk som brukes med overført betydning” (Wikipedia 2005-2011). Forholdet mellom det som ordrett blir sagt og det som er ment billedlig kan beskrives som analogi, altså likhet (Wikipedia 2002-2011). Selv om metaforer hovedsakelig er literariske, retoriske figurer, finnes de også i fiksjonsfilmer og dokumentarer. Språklige og konvensjonelle bilder blir i filmer visuelt framstilt. Når det for eksempel vises sand som renner gjennom et timeglass, refererer det til press, stress, tiden som går. Mennesker trenger i en viss grad metaforiske representasjoner for å forstå sammenhengen mellom normer og lovverk (Nichols 2010). De metaforiske bildene om kjempekvinnen som redder Carmi fra båten i *Waltz with Bashir* eller Folmans flashback kommer til å bli sett nærmere på i analysekapittelet mitt.

### **3.2.2 Bevissthetsstrømmen og indre monolog**

Den norske filmviteren Lars Tomas Braaten forklarer at det er filmens psykologiske utgangspunkt at “vår virkelighetsopplevelse ikke er begrenset til en direkte sansning av her og nå. Den er også preget av menneskets evne til å erindre, til å gjenoppleve tidligere erfaringer i sitt indre, i bevisstheten” (Braaten 1984:37). Videre forklarer han hvordan personlige minner legges til side “på et nivå under jeg-bevisstheten, som ubevisste forestillinger” (ibid.) og at de ikke forsvinner når man fortrenger dem. Fortrengte ubevisste erindringer kan dominere éns hverdag når de plutselig dukker opp. De forsvinner ikke før personen oppdager deres opprinnelse. For mange er det lettere å undertrykke erindringene for slik å beskytte seg selv mot smerten når hendelsene gjenoppleves. Det oppleves som psykoanalytisk prosess å få bevisst fram de fortrengte minnene. Selv om han snakker om fiksjonsfilmen *Hiroshima, mon*

*amour* (1959) passer Braatens utsagn også på *Waltz with Bashir*, som også håndterer med traumatiske og følelsesmessig ambivalente opplevelser: “Å bryte med motstanden mot å huske og gjenoppleve fortrenge opplevelser fra fortiden er en langsom og fragmentarisk prosess [...]” (Braaten 1984:38). Denne langvarige prosessen blir tydelig i *Waltz with Bashir*, men også i *Persepolis*. Førstnevnte viser gjennom framstilling av vekslende årstider at det tok mer enn ett år til å komplettere historiens smådeler slik at Folman igjen husker sammenhengen. Her blandes erindringsdeler med nåtidssekvenser og derfor virker første halvdel av filmen spontant og ikke sammenhengende. Jo mer han arbeider for å få tilbake sine erindringer, dess lengre blir assosiasjonskjedene og erindringene blir mer bevisste og ikke lenger fragmenterte. Angående *Persepolis* kommer den lange prosessen fram gjennom et intervju med Satrapi, hvor hun sier at det tok lang tid til å føle seg sterk nok for å gjenoppleve denne avgjørende delen av livet sitt.

Assosiasjonskjedene spiller en viktig rolle når det gjelder det psykologiske begrepet *bevissthetsstrøm*. Først beskrevet av William James i 1890, betegner det tanker, erindringer og emosjoner som plutselig dukker opp og virker som en strøm preget av assosiasjoner (Braaten 1984:39). De danner ingen linear eller kausal kjede, som er det vanlige, men tankene dukker opp spontant og uten sammenheng. Vekket av impulser som lukt, lyd eller enkle bilder setter hjernen en tankeprosess i gang som ikke følger narrative mønstre. I litteraturen avgrenses bevissthetsstrømmen fra den indre monologen fordi først nevnte består bare av uordnede tanker ofte uten verb eller direkte avgrensning til resten av historien. Bevissthetsstrømmen som bestemt form for den filmatiske diskurs og dermed de mentale kognitive prosessene til filmens figurer vises her ved hjelp av ikke-kausalt sammenhengende bilder (Braaten 1984:39). Her blir det ikke med en gang klart hva de har som mål. Braaten avgrenser bevissthetsstrømmen fra den indre monologen, hvor filmfiguren *forteller* ekstradiegetisk om sine følelser og tanker, som empirisk sett ofte er kronologiske og føyer seg inn i handlingskjeden. Fordi følelser er vanskelig å framstille i animasjonsfilmer, blir både bevissthetsstrømmen og den indre monologen ofte brukt her.

En tydelig form for den indre monologen finnes hovedsakelig i *Persepolis*. Selv om begge filmer dreier seg om erindring, omfatter filmens tema i motsetning til *Waltz with Bashir* ikke løstsittende tanker, men *hele* erindringsprosessen. Den indre monologen finner her sted på begge tidsnivåer, altså i nåtid og i fortiden. Både Satrapis stemme fra nåtiden og hennes fortids-jeg er irritert på forholdet til kjæresten Markus, som har gått i stykke og begge skjenner samtidig på dette forholdet. Andre steder i filmen utgjør hennes tankeprosesser, kommentert fra stemmen i nåtid, den indre monologen; som for eksempel depresjonsfasen

hennes da hun kom tilbake til Iran. Derimot trer bevissthetsstrømmen bare opp i *Waltz with Bashir*. Her er det synlig på grunn av at Folman viser oss erindringsdeler som han plutselig husker. Gjennom intervjuene begynner de å regne ned i hans bevissthet og etter hvert kommer en erindringsdel etter den andre tilbake. Tilskueren tenderer å se en tidsmessig og kronologisk sammenheng mellom erindringene som kommer tilbake. Men ved nærmere betraktning, erkjenner man at erindringene ikke er sammenhengende opplevelser til de forskjellige personene og at de ikke bidrar til å besvare filmens overordnede spørsmål: hva skjedde i flyktningeleirene Sabra og Shatila?

### 3.3 Krigens fortelling

Memory is life, always embodied in living societies ... History, on the other hand, is the reconstruction, always problematic and incomplete, of what is no longer.

Memory is always a phenomenon of the present ... History a representation of the past ... [it] calls for analysis and critical discourse.

Memory situates remembrance in sacred context ...

Memory is rooted in the concrete: in space, gesture, image, and object. History dwells exclusively on temporal continuities, on changes in things, and in the relations among this.

Memory is absolute, while history is always relative. (Pierre Nora 1989 ifølge Yosef 2010:315)

Selv om historie og erindring er tett knyttet sammen, så har de forskjellig opprinnelse. Pierre Nora ser sågar en forskjellig kvalitet i både historie og minner. Spørsmålet er om det er mulig å betrakte en persons erindringer løslatt fra historien. Historien er jo en sentral del av erindringene. Det er erindringene som hjelper med å rekonstruere historien. Hendelser som ikke ble dokumentert av tilstrekkelig opptaksmateriell må rekonstrueres av folk som må stole på det de husker. Selv om de virker å være objektive, må hendelsene skildres i forståelig rekkefølge; fra årsak til virkning. Med dette blir historieskriving en like subjektiv prosess som erindringen selv. Gjennom erindringsbilder kan historien alltid bli gjenopplevd, selv om historiske hendelser ligger lenge tilbake. Ofte har ikke personer som opplevde traumatiske situasjoner evnen til å greie ut om tidspunktet der den egne historien dukker opp. De klarer heller ikke å organisere de mange løsrevde tankebildene de sitter igjen med. Det er erindringene som omgir dem, og ikke historien. Ofte klarer vedkommende ikke en gang å tilordne en historisk hendelse til de drømmene og hallusinasjonene som hjemsøker dem etter traumatiske opplevelser.

Det er interessant å se på hvordan Folman tilegner seg erindringene gjennom sin egen etterforskning i henhold til å representere og interpretere personlige hendelser (Lane 2002:50). Likeså interessant å se på hvordan Satrapi setter sine erindringer sammen for å kunne vurdere om hun skal bli i Frankrike eller dra til Iran. Gjennom postproduksjon, som



inkluderer for eksempel voice-over eller undertitler, tolket filmskaperne nemlig dokumentarens sekvenser allerede på forhånd og har satt dem i forhold til sin egen livsdiskurs og personlige synsvinkel. På forhånd ble det avgjort hvilke handlinger, prosesser og livssituasjoner som er viktige å ta med i filmene.

Ved siden av den klassiske narrativmodellen til Aristoteles finnes det flere muligheter for hvordan å dele inn filmer. Og ifølge Werner Faulstich benytter mange filmer seg bare av tre eller fem faser (Faulstich 2008:84). Jeg skal her ikke gjengi filmenes innhold, siden oppgavens omfang ikke tillater dette. Jeg skal heller betrakte den skjulte logikken i filmene som underbygger komposisjonen av innholdet. Videre er det viktig å få frem de dokumentariske og selvbiografiske karakteristika som influerer filmene.

Til å begynne med skal jeg ta for meg filmens overordnede organisering av handlingen. Handlingsanalysen skal derfor fokusere på konfliktopptrappingen i filmene. I tillegg studerer jeg protagonistens og de andre karakterenes roller. For å unngå en for sterk generalisering og for overfladisk utgreiing, skal jeg fokusere på spesielt interessante sekvenser i filmene.

### Likhetstrekk og ulikheter

Begge filmer har til felles at handlingen ikke har et kronologisk handlingsforløp. Dette er ifølge Alice Bienk et normalt trekk hos mange spillefilmer. I begge filmer befinner protagonisten seg i "nåtid", men kommer til et punkt der han eller hun må ta et oppgjør med fortiden. Derfor henter de fram erindringene sine.

I den videre handlingen løper begge fortellinger gjennom forskjellige tidsnivåer<sup>29</sup> og blander sammen nå- og datiden. Dette er veldig tydelig for *Waltz with Bashir* hvor nåtidssekvensene blir brukt for å sette hver enkelt erindring hos Folman i gang. Derfor blir diskursen flere ganger avbrutt og hver enkelt erindring er en sekvens i seg selv, som ikke henger sammen med de andre sekvensene. Intervjuene har her en overordnet funksjon, fordi de både knytter sammen erindringene om fortiden, med erindringsprosessen i nåtid og også setter i gang Folmans hukommelse.

*Persepolis* rår i motsetning til dette over en kontinuerlig narrativ diskurs, hvor hver handling fører til en reaksjon. At fortidens tidsnivå blir avbrutt skjer ganske sjeldent. Grunnen til denne forskjellen ligger i graden av erindring til de to regissørene. Mens Satrapi husker svært mange detaljer av livet sitt, må Folman stole på fortellinger fra tidligere kamerater og mennesker han møtte som soldat. Han har fortrenget sine egne minner og trenger derfor hjelp av andre for å

---

<sup>29</sup> Forklaringen av begrepet "tidsnivå" finnes i underkapittel "Tid" i kapittel 2.1 *Fortellerteori* på side 9.

huske. For å erfare mer om deres historier eller for å få vurdert fortellingene, veksler han ofte mellom tidsnivåene; enten ved selv å spørre folk eller ved å snakke med psykologer om spesifikke psykologiske mekanismer.

Tidligere i oppgaven beskrev jeg protagonistens indre transformasjon, i det denne gjennomgår både en kunnskapsbasert og personlig “forvandling”.<sup>30</sup> I utgangspunktet blir man som publikum introdusert for protagonisten og hvordan han er i dag. Men i løpet av filmen forandrer protagonistens utseende seg, fordi han gjennom sine erindringer “blir” sitt yngre *jeg*. Kunnskapen han tilegner seg gjennom denne “time travel”, har innflytelse på protagonistens kunnskap og atferd i nåtid. Erindring er et spesifikt selvbiografisk element som i begge filmer står i forgrunnen. Et særtrekk for begge filmer er at de begynner med en erindring som fører til neste handling. Dette mønsteret gjentar seg helt til protagonisten husker hele historien, som i *Waltz with Bashir*, eller fram at hun har fortalt hele sin historie, som i *Persepolis*.

### 3.3.1 Konfliktopptrapping i *Waltz with Bashir*

Den israelske filmviteren Raz Yosef beskriver i artikkelen “War Fantasies: Memory, Trauma and Ethics in Ari Folman’s *Waltz with Bashir*”, veldig tydelig at massakren som filmen dreier seg om nesten ikke er en del av den kollektive israelske bevisstheten. Det er bare noen få filmer de siste årene som har tatt seg av temaet<sup>31</sup>. Dette kapitlet i israelsk historie er preget av avsky, fortrenkning og unngåelse av et etisk og moralsk standpunkt. I løpet av de siste årene ble det endelig satt i gang en kollektiv bearbeidelse av erindringene om dette mørke kapittel i israelsk historie. Det manglende historiske referansegrunnlag og enkle erindringsfragmenter til soldatene fører til at fortellingen mangler en overordnet og sammenhengende kausal historie. Bare siste del av historien har en sammenhengende fortelling som viser til filmens dokumentariske karakter.

*Disremembering* er et motiv i filmen som dukker opp igjen flere ganger. Det betyr at hendelser som for personen fremstår som uforståelige eller sosialt uakseptable, huskes på en annen måte enn ut i fra de virkelige sammenhenger (Walker ifølge Yosef 2010:318). Det viser seg gjennom det at soldatenes erindringer er fragmenterte og mangelfulle (ibid). Her blandes

---

<sup>30</sup> Se argumentasjonen om Splitting i kapittel 2.3.3 *Subjektivitet i film og selvbiografi*.

<sup>31</sup> Andre filmer er blant annet *Ricochets* (Eli Cohen, 1982), *Cup Final* (Eran Riklis, 1991) eller *The Cherry Season* (Haim Buzgalo, 1991). I Israel har i det siste mange dokumentarer også befattet seg med traumatisering, som for eksempel *Wasted* (Nurit Kedar, 2006), *Beaufort* (Joseph Cedar, 2007) og *Lebanon* (Samuel Maoz, 2009).

de i stor grad med fantasi. Det viser til at det er veldig vanskelig å gjengi hendelser korrekt som er uforståelige for mennesker.

## **Handlingsanalysen**

### Tid

For å få teft om fortellertid og den fortalte tiden, vil jeg vise til at Ari Folman må vekke minner som ligger 26 år tilbake i tid og som hører til den første borgerkrigen i Libanon på 1980-tallet. Det dreier seg om hendelser som inntreffer over en tre dagers periode og som han fullstendig har fortrent (Yosef 2010:316). I løpet av disse tre dagene var han vitne til massakren i Sabra og Shatila. I følge et prosjekt av Foundation for Jewish Culture, MAKOM og Haaretz, samt National Federation /Agency Alliance (2009), ble hendelsene utelukket fra den kollektive nasjonale hukommelsen. Det er derfor Folman føler seg nødt til å få klarhet i hva som faktisk hendte. Filmen er tydelig plassert i tid og rom, men historien er vanskelig å forstå på grunn av den tidløse framstilling av drømmer og hallusinasjoner.

Tid er avgjørende når det fokuseres på skildring av traumer. Ifølge Yosef er det karakteristisk ved traumet at det inntreffer i ettertid (Yosef 2010:317). Personen som har et traume kan verken fatte eller representere den traumatiske hendelsen i riktig tid når traumet dukker opp. Og derfor vil en traumatisk opplevelse gjensøke personen igjen og igjen (ibid.). Det samme viser seg også i den filmatiske representasjonen i *Waltz with Bashir*. Sekvenser, som er erindringer av både de intervjuobjektene og Folman, dukker uforutsett opp. Denne plutselige tilsynekomsten er en karakteristikk for traumatiske erindringer. Publikum opplever erindringens tilfeldighet og vilkårlighet. Det er ikke et klart sammenhengende tidsforløp i filmen. Utover dette hopper Folman ofte mellom to forskjellige tidsnivåer. På den ene siden nåtiden, hvor han forsøker å komme til bunns i hva som har hendt, og hvor han også plutselig blir forfulgt av flashback-erindringer. Det andre tidsnivået er tiden innenfor erindringene.

### Fortellerperspektivet

Filmskaperen og protagonisten Folman inntar den overordnede rollen som *Jeg*-forteller. Det er ikke uvanlig, fordi filmen har svært selvbiografiske egenskaper. Han forteller ut i fra nåtiden og ut fra sitt perspektiv på minnene han etter hvert får kjennskap til. Sin rolle som forteller inntar han likevel ganske sjeldent. Han kommenterer ikke sin flashback for tilskueren, men forteller heller om den til sin psykologvenn Ori. Ofte lar han bildene snakke for seg selv. På grunn av den dokumentariske strukturen med intervjuer, får vi hørehistoriene fra vitnenes egen munn. De forteller hva de har opplevd og er dermed personlige *jeg*-fortellere

som ikke kan sette seg inn i andres sansning. Sammenfattet kan man si at hele fortellerperspektivet stadig skiftes. Hovedsakelig har vi med personlige *jeg*-fortellere å gjøre, men når Folman og de andre beretter om forgangne opplevelser går de inn i en allvitende *jeg*-fortellerrolle. Her kommenterer de hendelser og leder publikum gjennom handlingen. Dette *jeg*-fortellerperspektivet tyder på høy subjektivitet. I tillegg erkjennes i filmen et fortellerståsted, hvor fortelleren og publikum vet like mye. Publikum følger Folman og får oppleve hvordan han får tilbake erindringene sine. De har hele tiden like mye informasjon som han.

### Handlingsstruktur

Angående handlingen erkjenner jeg tydelig to store karakteristika som står i kontrast til hverandre. På den ene siden har filmen en personlig tone og på den andre siden er den konvensjonelt journalistisk. Filmens emosjonelle oppbygging kan beskrives som

Personlig – konvensjonell journalistisk – personlig/dokumentarisk

Den første personlige delen omfatter begynnelsen, Boaz sin drøm, Folmans flashback, møtet med Carmi, samtalen med Ronny Dayag og Shmuel Frenkel, marsjen til Beirut og Frenkels vals på gaten. Det er hele 1 time og 1 minutt med personlige fortellinger og drømmesekvenser. Disse hjelper mye å få tilbake Folmans erindringer. Men han har ikke truffet noen som har troverdige erindringer av massakren.

Først når han møter igjen sin psykologvenn Ori Sivan etter en rekke drømmebilde-intervjuer, begynner filmen å vise sin konvensjonelle journalistiske side. Nå fokuseres det på utsagn av troverdige og objektive personer. Det er general Dror Harazi som fikk ordre om å støtte de kristne falangistene og Ron Ben Yisahi som var journalist og som i tillegg hadde kontakter til andre offiserer. Filmens handling bremses ikke lenger av hallusinasjonsfortellinger. Selv om det også er personlige opplevelser som skildres av de to personene som intervjues, blir det nå trinn for trinn forklart hva som skjedde.

Filmens tone får igjen en svært personlig tone, når Folmans hukommelse blir gjort fullkommen. Når Yisahi forteller om hva han opplevde i leiren og når han forteller om ofrene og kvinnene som løp ut av leiren, begynner også Folman å huske hva som skjedde. Den personlige tonen opprettholdes selv om det nå blir vist realopptakssekvenser og originallyd høres. Ved å dempe lyden i slutten, blir de siste bildene svært gripende og kan dermed beskrives som både personlige, og konvensjonelt journalistiske.

### 3 akter

Filmen deles inn i tre akter. Den første akten etablerer historien, introduserer protagonisten og beskriver situasjonen. Filmen begynner med en prolog; en handling som setter inn før den egentlige handlingen begynner og som viser til filmens overordnede tema. Etter at logoene til



**Fig. 10: Hund i Boaz' mareritt.**

produksjonsselskapene og deltagerne presenteres foran svart bakgrunn med mystisk lav musikk, setter handlingen inn i første minutt. Kameraet kjører langs en grå gate med grå hus og mørke, svarte hjørner. Ut fra froskeperspektivet ser man tydelig den gule himmelen som virker meget truende og som ser ut som gift. Musikken har også forandret seg og får en truende karakter. Rundt et hjørne haster en hund som løper mot kameraet. Han blir fulgt av flere andre hunder. De er alle grå med gule øyne og ser ut som uhyre. De løper gjennom byen Tel Aviv og lar ingenting komme i deres vei. De knurrer og peser sinte. Hundene samler seg foran et hus og ser opp på noen som skjuler seg bak gardinene. Mannen bak gardinen er deres mål og de bjeffer og knurrer truende opp mot ham. En stemme i voice-over begynner å fortelle og vi antar at det er mannen bak gardinen som snakker. Neste sekvens bekrefter vår i antagelse. Her ser vi mannen som heter Boaz Rein-Buskila, sammen med en annen, sittende i en bar. Han forteller at marerittet har fulgt ham i to og et halvt år og at han antar at det er knyttet til Libanonkrigen for over 20 år siden, hvor han var nødt til å skyte 26 hunder. Denne sekvensen viser til hovedtemaet i filmen. Allerede her blir vi introdusert til at temaet må ha noe med erindring og krig å gjøre og at det er samvittigheten som kontrollerer erindringene. Vi blir kastet rett inn i filmens mareritt-opplevelse som danner en ramme for hele filmen. Filmen begynner med et mareritt (forfølgelse av hundene) og slutter med et annet mareritt (massakren).

Denne fortellingen fører til at den andre mannen, som viser seg å være filmskaperen Ari Folman selv, blir konfrontert med sin fortid. Han nektet lenge for å ha noen erindringer av krigen, særlig når det gjelder massakren i flyktningleiren Sabra og Shatila. Men nå dukker det opp en flashback, som ligner en drømmesekvens og som Folman ikke kan forklare. Derfor besøker han sin psykologvenn Ori, som anbefaler ham å oppsøke personene som Folman tror han gjenkjenner i erindringen sin. Etter å ha besøkt Carmi, en tidligere venn og soldat under krigen, får Folman sitt første virkelige minne tilbake. Denne erindringen, som dreier seg om å skyte vilt om seg og å hente inn døde og sårede soldater, er det første *plot point* i denne

fortellingen. Et *plot point* driver handlingen i en annen retning og fører i slutten av første akt til en overgang til andre akt (Bienk 2008:103).

Den andre akten består av samtaler med eks-soldatene Ronny Dayag og Frenkel som begge forteller om sine opplevelser. Det tilhører også samtalen, at psykologen Salomon forteller om dissosiative forstyrrelser. Det andre *plot point* følger etter Folmans andre besøk hos Ori. Han fastslår at ingen av intervjuene var nyttige for å få vite mer om massakren og hans egen rolle i det. Her bestemmer han seg for bare å intervju de som kan fortelle objektivt; og det blir fjernsynskommentatoren Ron Ben Yiasahi og offiseren Dror Harazi.

Dette *plot point* fører til tredje akt. Gjennom de siste intervjuene og et siste møte med Ori får Folman sin hukommelse tilbake. Han konfronteres med den smertefulle sannheten som vises gjennom animasjonens bortfall. Animasjon blir erstattet av realopptak.

### Konfliktopptrapping

Modellen av de tre akter kan selvfølgelig suppleres. Den tjener en grov dramatisk inndeling og viser til visse høydepunkter. Jeg oppdaget gjennom min analyse at også andre dramatiske elementer<sup>32</sup> er tilstede i filmen, som utdypning, point of no return og klimaks. Her skal jeg nå bare fokusere på filmens konfliktopptrapping.

Med “konfliktopptrapping” mener Michael Evans at “det ... ofte [er] slik i dramatiske fortellinger at små konflikter fører til handlinger som er litt større, og som igjen skaper enda større konflikter, som igjen skaper enda større handlinger” (Evans 2006:46). Det er veldig interessant å oppdage at konfliktopptrappingen retter seg etter Folmans erindringsnivå. I filmens utgangspunkt blir Folman konfrontert med spørsmålet om ikke han selv husker krigen, og særlig henrettelsene i flyktningleiren. Marerittet til Boaz Rein som trengs for å sette Folmans kognitive prosesser i gang, introduserer også for tilskueren hva som er filmens hovedkonflikt. Tilskueren aner at en konfrontasjon med erindringene hans kommer til å bli problematisk for Folman. Dette skal bekreftes i løpet av historien. Det viser seg at jo mer Folman erfarer om sin fortid, dess mer må han selv ta stilling til i henhold til sitt moralske og etiske ansvaret. Konflikten begynner for protagonisten når han har sin første drømmeaktige erindring. Flashbacket omfatter tre menn svømmende i Beirut-havet som kommer ut av vannet med våpen, og som går inn i byen hvor mange engstelige kvinner kommer imot dem. Besøkene hos Ori fører til at Folman nå ikke lengre kan trekke seg tilbake, men at han må innrømme konflikten. Flashbacket som dukker opp tre ganger i løpet av filmen, har en intens

---

<sup>32</sup> Disse dramatiske elementene orienteres på Aristoteles dramatisk modell. Som jeg beskrev ovenfor kan denne modellen variere. Noen består av 3, 5 eller 7 elementer.

virkning på Folman. Men jo mer han vet dess mer ubetydelig for filmens framdrift blir denne sekvensen.

### Vendepunkt

Handlingen bygger seg meget langsomt opp, selv om erindringene fortsetter å komme tilbake; framkalt gjennom intervjuene. Det skyldes at ingen fortellinger i filmen kan skilles fra fiksjon.



**Fig. 11: Markerer vendepunktet: Folman ser den ødelagte lufthavnen.**

Konflikten skjerpes når de fantastiske og delvis ironiske små historier får en ny vending. Mens soldatene oppholder seg i en villa og passer på passerende biler, får de et anrop fra general Harazi. Den kristne lederen i Libanon, Bashir Gemayel, er blitt drept av palestinske terrorister og de israelske soldatene blir bedt om å alliere seg med de kristne. Derfor blir soldatene sendt til Beirut og når de kommer fram til flyplassen, har Folman en sterk opplevelse. Han ser mange fly fra forskjellige land og får plutselig lyst til å reise bort. Han går gjennom terminalen og ser på avgangstidene. I neste øyeblikk oppdager han at hele flyplassen er ødelagt, butikkene er plyndret og alle fly er utbombet. Dette er fortellingens vendepunkt. Mens alle historiene fra intervjuene var fulle av symboler, drømmer og hallusinasjoner blir Folman gjennom sin nye erindring om innkallelsen og flyplassen, kastet tilbake til realiteten. Han har overvunnet fiksjonens og glemselens beroligende og bortledende karakter. Han kan tydelig uttrykke sine emosjoner som han sanset på flyplassen: “Jeg blir langsomt klar over hvor jeg befinner meg og jeg er redd for det som venter meg”<sup>33</sup>, sier Folman i filmen. Fra dette punktet består historiens fortelling ikke lengre bare av andre menneskers beskrivelser. Krigen blir nå en del av Folmans egen opplevelse. Krigen begynner nå å true ham mens han går rundt i Beirut sammen med troppen sin. Tilskuerne blir nå mer og mer involvert. Fordi vi nå opplever Folmans *egne* fortellinger forstår vi ham bedre. I tillegg befinner han seg nå i Beirut, stedet der massakren ble gjennomført. Vi aner altså at det snart kommer en forløsning.

<sup>33</sup> Direkte oversettelse fra den tyske DVDen. “Mir wird langsam klar, wo ich bin und ich habe Agst vor dem, was mich erwartet.”

### Point of no return

Likevel stanser historien her. Folman oppdager at han ikke lengre kan stole på hallusinasjonsberetningene og drømmene til de andre. De har for lite sannhetsverdi og gir ikke svar på spørsmålet hans. Ved det andre møtet med Ori kommer det til historiens *point of no return*. Ori oppdager at Folmans motivasjon til å finne ut sannheten om massakren ligger enda dypere. Folman er i moralsk strid med seg selv. Han “aksepterte” og medvirket passivt til massakren mens han egentlig skulle gjort det motsatte og i hvert fall ikke være på drapsmennes side; på grunn av sin egen Auschwitz-fortid. For å finne en løsning insisterer Ori på at Folman finner ut *hvem* som kan fortelle enda mer. Han *må* finne ut hva som skjedde og det er enda viktigere å finne ut av sin egen rolle, ellers kan han aldri få fred med seg selv. Nå finnes det ingen vei tilbake, han må konfronteres med fortiden. Derfor blir dette momentet definert som point of no return.

### Klimaks

Nå begynner fakta å regne ned i hans bevisste hukommelse. Intervjuene med general Harazi og Yisahi forteller tett sammenhengende hva som skjedde. At lik og ødeleggelse blir visuell framhevet, dramatiserer handlingen fram til dens klimaks. Dette antydes allerede gjennom musikken (*the Haunted Ocean*) som referer til Folmans flashback. Opptrappingens høydepunkt finnes når kameraet kjører gjennom leiren, forbi de klagende og skrikende kvinnene, direkte til ansiktet av Folman som ung soldat som vokter foran leiren. Nå er han bevisst på hva som skjedde og de grusomme virkelige bildene som følger bekrefter både filmens og historiens høydepunkt.

Nøkkelsekvensene som markerer viktige punkt i fortellingen og som er avgjørende for spenningsoppbygging og konfliktopptrapping, er blant annet begynnelsen med hundemareritt og samtalen med Boaz som utløser Folmans flashback, første gang Folmans flashback vises, sekvensen med soldatene i fruktlunden som blir angrepet av et barn med panserneve, ankomsten i Beiruts utbombede flyplass, journalisten som beveger seg fritt i kampen uten å bli såret, den andre samtalen med Ori og sluttsekvensen med animasjonens bortfall.

### Stor betydning: psykologene

Besøkssekvensene både hos vennen Ori og psykologen Salomon bør framheves. Disse har en stor overordnet betydning for hele filmen og støtter seg på det selvbiografiske kjennetegn om å være selvanalyserende. Psykologene i filmen er talerør for Folman. Gjennom dem forklares den kognitive sammenhengen og fører Folman enda dypere inn til det underbevisste.



Psykologene går med dette inn i rollen som hjelpere. De er de eneste intervjuede personene som står både utenfor krigen og Folmans indre liv. Som de eneste personer i hele fortellingen kan de betrakte Folmans historie objektivt og foreslå hva han videre skal gjøre. Særlig Ori får en viktig posisjon. Han er Folmans barndomsvenn som han gikk på skolen med. Folman oppsøker ham tre ganger i løpet av filmen, og for hver gang kommer Folman til en ny grad av erkjennelse. I motsetning til andre intervjupartner er besøkene hos Ori ikke sammenhengende; Folman oppsøker ham når det trengs.

### **Figurenes karakterisering**

Det er påfallende at ingen figur karakteriseres nærmere. Heller ikke Folman får en perspektivrik karakterisering som gjør ham til en rund karakter. Tilskueren får bare vite figurenes karaktertrekk som disse selv ymter. Denne marginale beskrivelsen av karakteregenskapene skyldes denne filmens øyeblikks-opptak. Heller enn en tydelig karakterisering blir aktørenes innstilling om deres deltagelse i krigen framstilt. Med unntak av Boaz Rein og Folman er det ingen av de tidligere soldatene som er modige nok til å stille spørsmål ved eget ansvar: Carmi var glad da han kunne forlate Libanon og dermed flykte fra fortiden sin til Nederland. Frenkel tviholder fremdeles på egen overbevisning at han var en modig soldat og hans historier grenser i stor grad mot fiksjon. Han skjuler sin usikkerhet ved å la alle tro at han var sterk og overlegen. Selv Folman stoler på denne historien, noe som vises gjennom at han forteller om Frenkels vals. Ronny Dayag har dårlig samvittighet på grunn av sin feige atferd, men han har heller ikke bearbeidet fortiden. Han beskyttet sitt eget liv ved å skjule seg bak en stein mens sine kamerater ble angrepet av motstanderne.

Folman kan beskrives som en flertydig person. I nåtiden virker han som en distansert person. Gjennom sin flashback, sitt tenkende utseende og ved å fortsette med etterforskningen selv om resultatene kan være sjokkerende, blir han mer menneskelig og deltagende. Uansett blir vi ikke helt kjent med personen som tviler på egen uskyld angående massakren.

Mange dokumentarer benytter seg gjerne av aktørkonstellasjoner som er konvensjonelle for fiksjonsfilmer; altså protagonist, antagonist og hjelper. Jeg beskrev nettopp psykologene og særlig Ori som hjelper. Filmen viser ellers ingen tydelig protagonist-antagonist-konstellasjon, men forener begge former i Folman selv. Han er både protagonist og antagonist, fordi han på den ene siden vil finne ut hva som skjedde og på den andre siden fordi det finnes en ubevisst trang kraft i Folman selv som har hindret ham i å bearbeide opplevelsene tidligere. Denne trangen fikk Folman til å holde masken oppe i 20 år og nekte å la erindringene fra massakren komme til overflaten. Derfor må Folman først og fremst kjempe

mot seg selv og overvinne denne ubevisste trangen som fikk ham til å fortrenge sine opplevelser.

### **Dokumentar eller selvbiografi?**

Filmen er som beskrevet, en performativ dokumentar med selvbiografiske trekk. Mens dokumentartypiske egenskaper som intervju, parallelmontasje, lukket diskurs, sted- og personbeskrivelser og til slutt også kjensgjerninger er tilstede, mangler et viktig perspektiv. Det mangler argumenter om den *andre* siden. Bare de israelske soldatenes perspektiv blir vist og det refereres ikke til historisk sammenheng. Tilskueren må selv tilegne seg kunnskap om den historiske bakgrunnen. I stedet blir det fokusert på vitnenes subjektive sansning av hendelsene, som på den andre siden fremmer det subjektive nivået til selvbiografien. I tillegg viser aktørens karakterisering til typiske trekk for fiksjonsfilmen. Ikke bare animasjonen selv er avgjørende for en del fiksjon, men også protagonistens tydelige målsetning og hvordan han går frem for å få svar på spørsmålene sine. Selv om spesifikke karakteregenskaper ikke blir utdypet, fører fokuset på Folmans mål til en meget sterk empatisk identifisering mellom tilskuer og protagonist. Handlingen selv er svært *goal-oriented*, altså målorientert, og følger Folmans framskritt.

### **Logikken**

Filmens diskurs går fra én erindring til den neste. Ingen av erindringene er helt ekte og det er vanskelig å erkjenne realiteten blant de subjektive inntrykk. Hver soldat har bygget seg opp en fasade for å beskytte seg selv og for å kunne leve med sannheten. Filmens logikk har som mål å svare på skyld-spørsmålet. Her blir deltagerne nødt til å våkne fra sine dagdrømmer og fortrengheter, og å sprengte fasaden som lar dem konstruere fiktive minner for slik å kunne unngå realitetene. Selv om de ikke er direkte skyldige i mord, må de ta stilling til sin egen rolle i krigen. Alle som medvirket i denne krigen og alle som vil komme til å være med i en krig må stille seg spørsmålet om krig er etisk og moralsk forsvarlig. Soldater blir ofte gjerne framstilt som offer som ikke kan motsette seg ordre. Filmen viser ganske tydelig hvilken effekt krig har på de som opplever den. Den fører til psykiske plager i form av tilbakevendende mareritt og hallusinasjoner. Det skjer ofte at den påvirker mennesker til å fornekte sin egen deltakelse og ansvar, og å feie hendelsene under teppet.

### 3.3.2 *Waltz with Bashir's* spesialitet – flashback som gjenganger

Flashbacken, og særlig den løstsittende, ikke kontrollerbare erindringen, er hovedmotivet i *Waltz with Bashir*. Filmen begynner med et flashback som manifesteres i et mareritt og slutter med Folmans traumatiske opplevelse av massakren, som var utløser for samtlige flashbacks i filmen. Nesten alle personer i filmen snakker om sine flashbacks og erindringer fra krigen.

Denne filmen tar fatt i problemet med PTSD, *Post-traumatic Stress Disorder*. Sammenfattet beskriver denne forstyrrelsen forskjellige psykiske og psykosomatiske syndromer som opptrer som langtidsfølger etter traumatiske situasjoner (Wikipedia 2004-2011). Lidelsen oppstår som en forsinket reaksjon på hendelser, som har bestått i en usedvanlig trussel for personen det gjelder, altså traumer (ibid.). Årsakene varierer sterkt og omfatter blant annet krigserfaringer, voldtekt, ulykker eller naturkatastrofer. Blant annet er depresjon og delvis amnesi symptomer på denne psykologiske lidelsen. Disse kan vise seg gjennom vonde drømmer som til stadighet vender tilbake, gjennom at personen bevisst unngår tanker, emosjoner og samtaler som har med traumet å gjøre eller gjennom at personen ikke kan huske viktige detaljer rundt traumet (ibid.). Også flashbacks, drømmer og hallusinasjoner er vanlige for lidelsen.

#### Ari Folmans flashback

Flashbackene i *Waltz with Bashir* er en tydelig metalepse<sup>34</sup> som dukker opp tre ganger i løpet av filmen. Den følger film-i-film-konseptet og framhever et annet sansningsnivå hos protagonisten. Videre betoner denne subjektiviteten hos filmskaperen ved å gjøre hallusinasjonen synlig; noe som er ubegripelig for utenforstående. Flashbacket befinner seg altså på et annet fortellermessig nivå og er ikke en del av de egentlige handlingene. Sekvensens mangel på en verbal fortelling eller kontekst, definerer den som en traumatisk erindring (Herman ifølge Walker 2004:129). Også den plutselige opptreden etter 20 år antyder traumets tilfeldige assosiasjoner.

Selv om den befinner seg på et annet narrativt nivå er det vanskelig å identifisere sekvensen som et flashback når den opptrer første gang. Den overordnede gul-svart-kontrasten videreføres fra forrige sekvens, hvor Folman sitter i bilen og sier at erindringene om krigen i Libanon kom igjen etter møtet med Boaz<sup>35</sup>.

---

<sup>34</sup> Se begrepets forklaring i kapittel 2.4.2 *Stiltrekk Metalepse*, på side 41.

<sup>35</sup> Den tyske versjonen: "Ich hatte mich im Winter 2006 mit Boaz getroffen. An dem Abend kamen zum ersten Mal nach 20 Jahren die Erinnerungen an den Krieg im Libanon hoch. Nicht nur an den Libanon; an West-Beirut. Nicht nur an Beirut, sondern auch an die Massaker in den Flüchtlingslagern in Sabra und Shatila." Oversatt til Norsk: „Vinteren i 2006 møtt jeg Boaz. På denne kvelden kom for første gang etter 20 år siden igjen erindringene om krigen i Libanon. Ikke bare om Libanon; om Vest-Beirut. Ikke bare om Beirut men også om

Men her er det ingen henvisning til at den påfølgende sekvensen er en illusjon, og derfor blir tilskuerne villedet.

Sekvensen åpner med en scene av til dels ødelagte høyhus sett fra havet. I forgrunnen ser man noe som flyter i vannet og som fort viser seg å være tre mennesker. Hele sekvensen er gjengitt med sterke fargekontraster. Signaleraketter glider ned i den svarte natten og i neste klipp ser man Folmans hode i close-up. Hodet hans med grått skjegg viser til hans nåværende alder. Han flyter som død i vannet, er naken og ser trist mot himmelen. Orkestermusikken (*The haunted Ocean*) understreker at han glir over i hans erindring. Dermed tiltaler sekvensen direkte til våre emosjoner. Tilskueren forstår hvor tom og trist Folman føler seg når han har denne erindringen. Alle disse elementene fører både til en innsnevring og utvidelse av bevisstheten.



*Fig. 12*



*Fig. 13*

*Fig. 12 og 13:*

**Fantasmagorien av Folmans flashback**

Én etter en, våkner de tre menn til livet, står opp og beveger seg langsomt mot stranden. En av dem har et våpen og alle er nakne. Dette bildet tyder på at soldatene vil drukne sin skyld i mørkheten. Våpnene er et symbol for aktiv eller passiv deltagelse i massakren. Vi erkjenner Carmi, som blir introdusert senere i historien. Folmans eldre ansikt viker for hans ungdommelige skikkelse. Her er den metaleptiske overgangen fra nåtid til drøm synlig. De tre soldatene kommer ut av vannet, kler på seg og tar opp våpnene sine. Med langsomme bevegelser som ligner zombier går de inn i byen, hvor det plutselig kommer mange klagende kvinner løpende mot dem.

---

massakrene i flyktningeleirene i Sabra og Shatila.”



Fig. 14



Fig. 15

**Fig. 14 og 15:  
Som  
marionetter  
beveger  
soldatene seg  
ut av vannet.**

Sekvensens bakgrunnsmusikk står i skarp kontrast til resten av filmens lydbilde. Mens det i sekvensen bare er orkestermusikk, består resten av filmen av bakgrunnsstøy fra gevær og fortvilte skrik.

Når Folman har sitt første flashback, så er det like overraskende også for tilskuerne. Det virker løsrevet fra resten av fortellingen. Garrett Stewart beskriver Folmans flashback som *defensive fiction* (Stewart 2010:113). Det betyr at den virkelig er så trøstesløs og bedøvende som den ser ut. For meg er denne sekvensen veldig fascinerende. Den framheves fra resten av filmen, idet den virker som et intermezzo. Både musikk og stil skaper en drømmeaktig atmosfære hvor man har den dempede følelsen av selv å sveve i vannet. De langsomme zombie-aktige bevegelsene til soldatene gjør at de ikke virker menneskelige. De virker heller som marionetter eller fjernstyrte dukker som følger ropet vi som tilskuere ikke hører.

I virkelighet var Folman på plass og hjalp med å belyse himmelen slik at falangistene fant “terroristene” for å henrette dem. For å holde dette ut dette faktum, flyktet han inn i en dagdrøm. Den intensive sansningen av negative inntrykk i dette øyeblikket kunne her roes ned. Siden “vann” symbolsk sett står for emosjoner, dukker han ned i vannet for å legge sine opplevelser dypt i bakhodet og å oversvømme dem med andre følelser. Slike subjektive bilder er viktige for å forankre utsagnet til de intervjuede og dermed deres egen opplevde erfaring, som vi som tilskuer skal utforske sammen med filmskaperen. Filmen får i høy grad en personlig tone. I intervjusekvensene og erindringene til de andre kameratene som blir avbrutt av flashbackene hans, dokumenterer Folman sine framskritt mot å avdekke sin egen historie. Her forenes både dokumentariske og selvbiografiske elementer. De kombineres i en slags selvanalyse, som er typisk for selvbiografier. Den ikke-diegetiske musikken i flashbacksekvensen støtter det dramaturgiske uttrykket. Selv om sekvensen mister noe av sin intensitet når den gjentas flere ganger, får den likevel større ettertrykk på grunn av den

understreker filmens tema om flyktige erindringer og drømmer. Det viser seg at det ofte trengs en katalysator som setter i gang den aktive bearbeidingen av en traumatisk fortid.

### 3.3.3 Realitet gjennom surrealitet

Drømmesekvensene i *Waltz with Bashir* markerer overgangen til et annet sansningsnivå. Drømmen, som står for noe ubevisst, fanger opp engstelser, sorg, ønsker og fantasier og gjengir dem i løs narrativ og kontekstuell sammenheng. Drømmer, liksom flashbacks eller hallusinasjoner betoner en hendelse på en meget subjektiv måte. Ved å tegne dem i filmen, må de ikke forklares videre for å aktivere en svært subjektiv virkning. Ofte er det vanskelig å skille mellom virkelighet og drøm, mellom realitet og forvrenging, mellom overdrivelse og virkelig opplevelse. Når en soldat beretter om sine opplevelser, erstatter han manglende fakta med fiksjon. Ofte benytter han seg av fiksjon for å demonstrere de andres erindringer, for å holde ut bildene som manifesterte seg i hjernen eller for å kompensere for personlige svakheter. Vi får presentert intervjuer og flashbacksekvenser. Denne kontrasten viser tydelig tilstedeværelsen av både dokumentariske og selvbiografiske elementer. Dessuten har krigen, for ikke involverte, ofte et uvirkelig ansikt og mange soldater snakker om hendelser som ingen kan forestille seg uten å ha opplevd dem selv. Derfor er det mulig at historiene til soldatene i *Waltz with Bashir* ikke nødvendigvis må være oppdiktet.

Den kjempekvinnen som Carmi drømmer om kan på den ene siden tolkes som en erotisk fantasi av en seksuell uerfaren og sjøsyk soldat som ville bevise for de andre at han er en moden og interessant fyr. På den andre siden kan man tenke seg at denne soldaten redd for livet sitt og han flykter inn i drømmen om at en kjempestor, attraktiv og naken kvinne kommer for å redde ham. Kvinnen kan personifisere Ødipuskomplekset. For meg er det likevel tydelig at Carmi ikke er så voksen som han ønsker. Kvinnen, også kan personifisere morsfiguren, tilbyr ham beskyttelse og fører ham bort fra det onde stedet. Denne svært subjektive sekvensen uttrykker på en surrealistisk måte virkelige emosjoner.



Fig. 16: Kjempekvinnen redder Carmi

Også fruktlundsekvensen er litt uvirkelig i forhold til resten av filmen. Det er ikke innholdet som gjør den uvirkelig, men de kontrastfylte emosjonene som har en intens virkning. I det harmoniske farge- og klangspill blander død og ødeleggelse seg inn.

Surrealiteten oppstår fordi det grusomme presenteres på en svært estetisk og fredelig måte. Uansett framstiller sekvensen en hendelse som virkelig kan ha skjedd.

Et siste eksempel er Frenkels vals. Både Folman og Yisahi beretter om hendelsen, og ved hjelp av denne fiksjonen husker Folman at Frenkel antagelig stod i midten av gaten, skytende mot alle himmelretninger uten å bli skutt selv. Han danser vals foran plakatene av den drepte Bashir Gemayel; noe som faktisk er uvirkelig.

Alle disse historiene har det til felles at de delvis er sanne, men at det er vanskelig å finne ut hvilke fakta som er riktige. Som personlige erindringer refererer de til faktiske hendelser, og for *Waltz with Bashir* gjelder det at filmen får sin realitet gjennom subjektivitet og surrealitet.

### **3.3.4 Konfliktopptrapping i *Persepolis***

Hele filmen dreier seg om oppveksten i et problematisk land, hvor det er farlig å leve som man vil. Men filmen handler også om å ta stilling og å ta vanskelige avgjørelser som vil prege én for resten av livet. Som *Waltz with Bashir* dreier den seg om erindring og det er erindringene vi blir konfrontert med allerede fra start.

#### Tid

Filmen tar for seg to ulike tidssegmenter fra protagonistens livshistorie<sup>36</sup>. Nåtiden danner rammehandlingen. Marjane Satrapi er på flyplassen Orly i Paris. Her oppholder hun seg gjennom hele filmen. Mens hun er på flyplassen, husker hun tilbake til tiden i Iran, hvor hun vokste opp. I løpet av filmen veksles det mellom fortid og nåtid, men fortiden er klart dominerende. Filmen har et retrospektivt perspektiv og hele konstruksjonen danner en blandet *analepse*. Det betyr at det vises hendelser utenfor hovedfortellingen som påvirker hovedfortellingens personer (Wikipedia 2011). Hovedfortellingen omfatter i denne filmen det som skjer i nåtid, selv om den utgjør bare en liten del av hele fortellingen. Mens filmens fortellertid strekker seg over en times tid hvor Satrapi er på flyplassen, omfatter filmens fortalte tid litt over 20 år.

#### Ellipser og allegorier

Det er typisk for hele filmen at det finnes mange biplot som er elliptiske. Det betyr at de bare forteller hovedpoengene og utelater informasjon om det som skjer i mellomtiden. Et eksempel på dette er historien om motstanderen Niloufa. Satrapi blir kjent med henne når faren hennes

---

<sup>36</sup> Som forklart tidligere, bruker jeg her ordet "tidsnivå". Likeså bruker jeg også ordet "fortellingsnivå" fordi enhver fortelling foregår på sitt eget tidssegment.

ordner et illegalt pass. To sekvenser senere blir det fortalt at Niloufa ble arrestert og henrettet. I tillegg vises det kort en stilistisk tegning av hennes henrettelse. På grunn av disse mange små hendelsene kan handlingsstrukturen beskrives som spenningsoppbyggende med mange små høydepunkter og daler. Det skyldes skildringen av en lang livsperiode som vanligvis er preget av mange høyder og nedturer.

Det sentrale målet til protagonisten Satrapi er å finne ut om hun skal dra tilbake til Iran eller ikke. For å bestemme seg, ser hun tilbake på hendelsene i hjemlandet og hvordan de forandret hele befolkningen og henne selv. Hun fokuserer med dette på detaljer av sitt eget liv som fortelles i allegorisk stil; altså gjennom symboler og i forkortet form. Disse detaljene stammer fra hverdagslivet og viser også til drømmer og lengsler (Witz 2007).

### Fortellerperspektivet

Filmen fortelles ut fra perspektivet til Marjane Satrapi. Hun introduseres visuelt allerede i begynnelsen og litt senere kommer også hennes voice-over. Denne fortellerstemmen dukker opp noen ganger i løpet av filmen; hovedsakelig når det veksles fra nåtid til datid og når det fortelles om hennes opphold i Østerrike. Når hun er i Iran hjemme hos familien suppleres sekvensene ganske sjeldent med voice-over. Satrapi er dermed en allvitende forteller, fordi hun forteller fra et sted innenfor filmens handling og gjennom kommentarer og retrospektive sammenfatninger. Ved hjelp av denne fortelleren, som forteller i *Jeg*-perspektivet, blir tilskueren ledet gjennom hele fortellingen. Det er Satrapi som står i fokus og hun kan ikke sette seg inn i andres indre liv. Hun kjenner bare sitt eget indre liv og forteller ut fra en tidsmessig distanse. Måten hun forteller på er ikke konsekvent. Hovedsakelig gir hun inntrykk av å være nøytral, men ved nærmere betraktning kan det også beskrives som vurderende. Når fortellingens innhold er ganske lystig, gjenspeiles det også i fortellerstemmen.

### Handlingsstruktur

Liksom *Waltz with Bashir*, kan også *Persepolis* deles inn i tre akter. Disse aktene sammenfatter tematikken og markeres av et plot point, som lenker handlingen i en annen retning; og dermed til en annen akt. Det er påfallende at filmen ikke kan deles inn i overordnede kategorier, som jeg gjorde hos *Waltz with Bashir*<sup>37</sup>. Jeg deler *Persepolis* heller inn i logiske handlings-avsnitter.

Første akt omfatter presentasjonen av de viktigste familiemedlemmene og historien om regjeringen. Interessant er anslaget og åpningssekvensen som til sammen varer i tre og et

---

<sup>37</sup> Gjennom kategoriene “personlig”, “journalistisk” og “dokumentarisk”.



halvt minutt. Anslaget som leverer informasjon om de medvirkende, fører oss inn i kulturen vi blir konfrontert med i filmen. Oliver Bernets musikk (*Persépolis Thème*) understreker filmens melankoli, med cello-, gitar- og slagverkinstrumenter. I orientalsk tegnestil vises det hvite bilder av slott, trær, fugler, vann og oljelamper på svart bakgrunn som minner om 1001 natt og som understreker mangfoldet i den persiske kulturen. Selv om hun i løpet av filmen ikke fremstår som 100 % muslimsk iraner, så er Satrapi i hvert fall 100 % iraner i sitt hjerte. Og dette demonstrerer hun ved anslaget. Bildene vises uklippet. En blomst som refererer til familien, og særlig til bestemoren, leder gjennom hele anslaget. Blomsten symboliserer livet. Som symbol refererer den til skjønnhet, uskyldighet, renhet og kvinnelighet. I tillegg er den et symbol på fruktbarhet og står for en kjønnsmoden utvikling. På den andre siden visner blomsten fort og er dermed også et symbol på forgjengelighet og død. Hele livsforløpet blir uttrykt gjennom blomsten og slik blir den også benyttet som symbolsk element i *Persépolis*.

Sekvensen som følger, altså den egentlige åpningssekvensen, svarer på alle spørsmål; på hvem, hvor, når. På flyplassen i Paris Orly ser vi en ung vinne med rød kåpe som ser på informasjonstavlen for flyet til Teheran. Fargen i denne sekvensen markerer nåtiden. Mens hun tar på seg sjalet sitt blir hun uglesett av en annen kvinne. Den ungen kvinnen ser veldig anspent ut og reagerer ikke på flyvertinnens oppfordring om å vise henne papirene sine. Hun stirrer bare ut i luften og klarer ikke å bevege seg mens de andre passasjerene blir utålmodige. Plutselig blir skjermen svart og man hører flystøy. Kanskje er det flyet hun skulle ta eller så refererer støyet til en annen maskin. Man ser henne sittende på ventebanken; fortsatt med sjalet på. Hun virker trist og stirrer fremdeles ut i luften. Mens hun sitter og stirrer, blir bakgrunnen svart og det er bare Satrapi som forblir i farger. Hun reagerer når hun hører en kvinne rope "*Marji, ikke hast!*"<sup>38</sup> Nå reagerer den unge kvinnen på benken og vi vet hva hun heter. Plutselig løper en ung pike forbi, tegnet i svart hvitt. Hun er veldig nervøs og gleder seg til noe. Den eldre Marji forsvinner og vi ser nå handlingen i svart hvitt. Det blir altså et klart skille mellom fortid og nåtid. Først når voice-overen starter og avslører at den eldre forteller om sitt tidligere liv, forstår vi hvem personene er. Gjennom en metalepse<sup>39</sup> går protagonisten selv fra et fortellingsnivå til et annet. Satrapi vokser opp i en familie med klare politiske

---

<sup>38</sup> I den tyske versjonen sier kvinnen: „Marji! Hör auf rumzurennen!”

<sup>39</sup> Den eldre Marji ser sin yngre *Jeg*, som ikke ser sin eldre utgave. Metalepser finnes også når onkel Anouche forteller sin historie, når Satrapi forteller om Østerrike og de stadige bostedsveksler. Også drømmesekvensene og særlig det siste møtet med Gud og Marx er en entydig metalepse. Her vises et annet nivå for bevisstheten, fordi hun svever mellom liv og død. Myke kamerafarter og lite til ingen klipp er påfallende for disse sekvensene.

holdninger. Alle er kritiske til regimet og interessert i framskritt. Både faren til Satrapi og hennes onkel Anouche forteller bakgrunnshistorier om Iran og tilskueren blir konfrontert med den aktuelle politiske situasjonen. Det første *plot point* som leder til andre akt og som forandrer historien, er når det iranske folket velger det islamistiske regimet som ny statsmakt. Onkel Anouche blir arrestert og etter at Satrapi besøker ham i fengselet, blir han henrettet. Han var en karismatisk mann som Satrapi så opp til. Hun adopterte de marxistiske idealene hans og hun "skremmer bort" Gud, som hun vanligvis har holdt samtaler med.

Andre akt refererer til Iran-Irak-krigen og dens påvirkning på Satrapi og hennes nærmeste. Hun er nå en tenårings og er tvunget til å bære sjal. Mange av hennes bekjente blir henrettet og hun begynner å sette spørsmålstegn ved landets styring. Som vanlig tenårings er hun mot alt, hun kjøper illegalt pønkemusikk og vestlige klær, og motsier læreren. Det fører til problemer og hennes foreldre er redde for at hun skal ende opp i fengsel eller at hun blir henrettet. Derfor blir hun sendt til Østerrike hvor hun tilbringer hele sin ungdomstid. Det andre *plot point* dukker opp når hennes første kjærlighet ender og hun havner på gata, der hun nesten dør av bronkitt. Den voksne Satrapi vender nå tilbake til Iran.

Her begynner tredje akt som tematiserer hjemkomsten og problemer med å tilpasse seg. Hun er umotivert og har selvmordstanker. Det er Gud og Karl Marx som redder henne fra døden slik at hun begynner å stole på seg selv, og begynner med studiene sine. Hun deltar igjen i fester og begynner å argumentere for kvinnens rettigheter på en mer voksen måte. Hun gifter seg med kjæresten sin når hun er 21 år gammel, men blir skilt ikke lang tid etter. Før dette skjer, dør en venn av henne som hun var på fest med. Fordi fester er illegale ble deltagerne forfulgt av det islamistiske politiet. I denne jakten falt vennen ned en husvegg. Dette er igjen en utløser for den avsluttende handlingen. Hun erkjenner at hun aldri vil tilpasse seg dette regimet og at hun er for vestlig innstilt til å la seg undertrykke. Hun beslutter å reise til Frankrike, noe som betyr at hun igjen må forlate familien sin på ubestemt tid. I slutten av denne akten har hun bestemt seg for ikke å reise tilbake til Iran.

### Vendepunkter

Ved å se nærmere på filmen er den klassiske Hollywoodmodell synlig. Denne retter seg etter Aristoteles' inndeling i fem til syv avsnitt, hvorav en klar spenningsoppbygging og flere vendepunkter er synlige. Jeg skal ikke se nøye på hvert avsnitt, men jeg vil gjerne påpeke hvordan filmen i sin helhet viser til tre store vendepunkter. De første to tilsvarer de nettopp nevnte *plot points*; det tredje vil jeg kalle for klimaks.

En klar konfliktopptrapping leder til hvert vendepunkt. Frigjøringen og styrten til Shahan leder først til optimisme, og blir fulgt av pessimisme når det islamistiske regimet overtar makten. Karismatiske personer blir henrettet; personer som Satrapi var stolt av. Alle hennes opplevelser i Østerrike leder til det andre vendepunktet. Hun vender fra et bosted til det neste, blir konfrontert med katolske nonner, og selv om hun finner venner, så er de borte når skolen slutter. Hun er alltid en person med en annen kulturell bakgrunn og med mer livserfaring enn andre i Europa. Hennes håp er kjærligheten til Markus, men når hun oppdager ham sammen med en annen kvinne, faller hun inn i dyp ensomhet. Hun sier selv at hun overlevde en krig, men at en enkel kjærlighetshistorie nesten drepte henne<sup>40</sup>. De små konfliktene som leder til tredje og siste høydepunkt skjer mens hun igjen er i Iran. Hun kan ikke tilpasse seg og hun er mer frihetsbevisst enn før. Hun vil leve sitt liv uten begrensning. Fra selvmordsforsøk, til illegale fester og diskusjoner med universitetsledelsen, fram til skilsmissen og vennens død, trapper konflikten seg opp til det ikke lenger finnes en annen mulighet enn å flykte. Selv om hun ikke passer inn noe sted, er det lettere å snu ryggen til Iran enn å tilbringe resten av livet der.

### Point of no return

I løpet av analysen min slo det meg at det typiske *point of no return* ikke ligger innenfor hovedfortellingen. Som jeg beskrev ovenfor består hele fortellingen av to tidsnivåer; nåtiden og fortid. Mens nåtiden inntar en mindre rolle, lærer vi mer av fortidens fortelling; om sammenheng, årsaker og resultater. Men på grunn av datidens lukkede og delvis elliptiske fortellingsform, oppdager man her bare høyde- og vendepunkter. Punktet hvor protagonisten ikke kommer videre uten å stille seg konflikten, nås på nåtidsnivået. Her sitter Satrapi fast på flyplassen og må bestemme seg om hun skal dra eller ikke. Hun erkjenner konflikten idet hun tenker på sin fortid. Erkjennelsen av at hun også tidligere har hatt problemer i hjemlandet sitt hvor hennes liv fortsatt er truet, fører til at hun bestemmer seg for å bli i Frankrike. Nåtidsnivået dukker opp fire ganger i løpet av filmen. Jeg tilskriver de første tre sekvensene et point of no return, mens den fjerde avdekker hvilken avgjørelse hun ender opp med å ta.

### **Figurenes karakterisering**

Protagonisten Satrapi kombinerer så mange selvmotsigende egenskaper som mulig. Hun er nebbete og gjør narr av alt mulig, samtidig som hun er en sjalbærende Marxist-anarkist som er

---

<sup>40</sup> Den tyske teksten er følgende: "Ich hatte eine Revolution miterlebt, bei der ich einen Teil meiner Familie verloren hatte; ich hatte einen Krieg überlebt. Aber eine banale Liebesgeschichte hätte mich fast umgebracht."

meget egosentrisk. Hun som kvinne i et islamistisk land er stedfortreder for hele det undertrykte landet. Hennes individuelle selvportrett lar seg overføre til hele befolkningen og beskriver en kollektiv tragedie. Hun er et eksempel på både politisk og sosial ødeleggelse av et land. Ved hjelp av drømmer, samtaler med seg selv, retrospektive selvanalyser og gjennom kontrasten mellom henne og regimet, blir Satrapis karakteristiske vesen beskrevet i detalj. Hele filmen bygger på forståelse og hver tilskuer kan følge hennes emosjoner. Hun er framstilt som veldig menneskelig. Hun har styrker og svakheter og hele oppveksten er forståelig for oss. Hun har et spesielt forhold til Gud. I begynnelsen ønsker hun å være en ny profet og holder samtaler med Gud som viser henne veien. Men da Onkel Anouche blir henrettet, begynner hun å tvile på Guds vilje. Hun forstår ikke hvorfor han ikke var tilstede når Anouche trengte Ham mest. Når hun vender seg fra Gud, vender hun seg samtidig fra det islamistiske regimet som benytter religionen for å nå egne mål. Hun må først finne tilbake til Gud for å finne sin indre styrke og for å klare problemene som voksen.

En av de viktigste personene for henne er hennes bestemor. Hun fungerer som en av nøkkelpersonene og kan gjerne beskrives som hjelper. Filmen har på grunn av den selvbiografiske referansen egentlig ikke den typiske oppdelingen i protagonist, antagonist og



**Fig. 17: Bestemoren**

hjelper. Krigen og det islamistiske regimet kan betraktes som antagonistiske, men de støtter heller filmens ramme enn å ha en figurativ funksjon. Bestemoren får likevel tittelen hjelper. Hun er alltid tilstede når Satrapi har problemer og gjennom sin livserfaring har hun ofte et ironisk perspektiv på livet. Hun lar seg ikke undertrykke og lærer det til alle de kvinnelige familiemedlemmer. Det nære forhold mellom bestemor og Satrapi kommer fram i

filmens mest personlige sekvens. Før Satrapi reiser til Østerrike overnatter bestemoren hos henne. Begge sover i samme seng og Satrapi blir overmannet av Yasminduften til bestemoren. Hun spør henne hvorfor brystene hennes fortsatt er så stramme og bestemoren svarer at hun dypper dem i kaldt vann hver morgen. Denne fascinerende sekvensen gjentas i slutten av filmen. I en epilog hører man bare Satrapis barnestemme. Hun spør bestemoren etter hennes velduftende lukt og bestemoren forteller henne hemmeligheten om Yasminblomstene. Det er denne sekvensen som gjør at publikumet kjenner seg igjen i protagonisten. Fordi vi erfarer på slutten, at hun aldri møter bestemoren igjen etter at hun reiste til Frankrike, er vi emosjonelt truffet av denne epilogen. Den virker så uskyldig og samtidig forgjengelig. Den viser at

Satrapa aldri kommer til å være lykkeligere enn i denne livsperioden. Slutten beskriver jeg som lukket, med et unntak. Den er lukket fordi Satrapa har bestemt seg for en vei hun skal gå og fordi fortellingen er forbi. Hun har fortalt alt som førte til at hun er personen som hun er nå. Selv om hele filmens ramme gir en enhet, kan jeg på den andre siden ikke si at historien er lukket. Protagonistens mål er vel oppnådd, men ekstradiegetisk sett er hun fortsatt en iraner uten familie i utlandet.

Stort sett framheves bare karakteregenskapene til protagonisten Satrapa. At andre personer ikke blir skildret i detalj, skyldes fortellerperspektivet hun inntar. Hun kjenner bare sitt eget indre liv og gjengir hva hun selv har oppdaget hos andre. Uansett har alle personer en viss innflytelse på hennes liv; om det er onkel Anouche, hennes foreldre, bestemora, Niloufa eller barnevennen Kiah som sitter i rullestol.

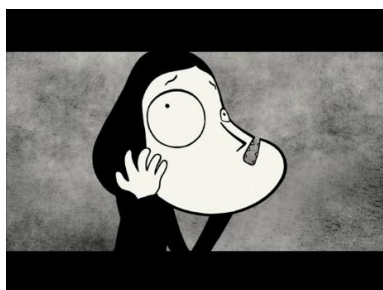
### **Trauma**

Det er vanskelig å erkjenne at hele Satrapas historie bygger på et traume. Selv om hun selv ikke er bevisst på dette, kommer dette tydelig fram gjennom noen sekvenser. Da hun kom tilbake fra Østerrike unngikk hun å møte folk som hun hadde kontakt med tidligere. Videre var hun ikke interessert i noen aktiviteter og følte seg løsrevet fra de andre og ble ganske fort veldig aggressiv. Som traumaavgjørende gjelder faktumet at hun står hjelpeløs overfor den maktfulle regjeringen og at det ikke finnes frihet for alle. I dag belaster hun erindringen og bildene som dukker opp. I et intervju sa Satrapa at det tok lang tid før hun klarte å bearbeide opplevelsene. Hennes traume består i at hun ble tvunget til å vokse opp i et annet land uten familiens beskyttelse. Å være en fremmed opplever hun ikke bare i utlandet, men også da hun kommer tilbake til Iran. Selv om hennes traume skiller seg fra Folmans traume i *Waltz with Bashir*, har begge samme opprinnelse; det var krigen og både personlige og politiske forandringer. En annen forskjell ligger i opplevelsessituasjonene. Mens Folman var en nesten voksen soldat, var det Satrapas barneår som var preget av krigen og dens virkning på henne. Behovet om beskyttelse og sikkerhet for barn kunne ikke lenger tilfredsstilles. Barnet som trenger familien i løpet av oppveksten er plutselig alene og nettopp dette har sterke effekter på dens sjel. Selv om Satrapa hovedsakelig blir konfrontert med de passive følgene en krig har, er de ikke mindre traumatiske.

### **3.3.5 Realitet gjennom menneskelighet - humor til tross for alvor**

Filmen har mange overdrivelser og komiske metamorfoser som er parodier på både det feminine og det politiske (Hernández 2010:85). Humor og vitser knytter visse grupper

sammen. Man har samme humør og føler seg som en del av felleskapet. Filmen viser en liten pikes utvikling, og som gjelder for barn generelt, virker Satrapi herlig barnslig og uskyldig; selv om hun gjenforteller alle paroler som hun hører fra de voksne (“*Ned med Shahan!*”) og selv om hun av og til er litt ondskapsfull. Filmens overordnede verdisystem og forskjellige emosjonelle filtre, hvorav latteren er den viktigste, er avgjørende for om tilskueren lever seg inn i filmen eller ikke (Grodal 2009:202). Selv om det virker litt ulogisk i denne sammenheng, er latteren det mest populære virkemiddelet for å skape distanse (ibid.). Latter kan uttrykke sympati eller usikkerhet. Grodal skriver at komedier har vært blant de mest populære filmer i noen tiår og grunnen til dette ligger i deres evne til å tillate oss å simulere sågar de mest pinefulle opplevelsene, fordi vi hele tiden har mulighet til å trekke oss tilbake fra disse emosjonelle tilstander gjennom latter (ibid.). Latter forandrer sansningen av de framkalte emosjonene slik at man ikke tar dem så alvorlig (Grodal 1997 ifølge Grodal 2009:202). Dette gir mulighet for tilskuerne til å fornye den mentale energien for videre karaktersimuleringer (ibid.). Latteren er veldig viktig for menneskenes sosiale interaksjon. I *Persepolis* danner den hele motsetningen til de grusomme hendelsene som finner sted i forbindelse med den islamske revolusjonen. Hvis lyd og bilde agerer sammen og refererer til hverandre, er det mulig å leke med betydningene. Selv om en historie blir fortalt på en veldig nøytral og objektiv måte<sup>41</sup>, må ikke nødvendigvis bildet også være nøytralt. Det blir gjerne overdrevet ved retrospektive fortellinger gjennom *fast motion* eller overdreven stil i tegning av figurene som avviker fra resten av filmen. Et eksempel er metamorfosen, som gjelder Satrapis skildring om utseendes forandring i puberteten. I tillegg gjennomgår også hennes første kjæreste Markus en metamorfose når hun forteller hvilken forskrekkelig fyr han egentlig var. Metamorfosesekvensene er selvfølgelig i høy grad overdrivelser, men de bidrar til *Persepolis*' menneskelige og personlige tone.



**Fig. 18: pubertetens metamorfose**



**Fig. 19: Markus før forvandlingen**



**Fig. 20: Markus' metamorfose**

<sup>41</sup> Når faren i *Persepolis* forteller om Shahens regjering.

Det er påfallende at ironi først settes inn i andre akt, altså når Satrapi forteller om opplevelsene i Østerrike. De står i kontrast til hennes ensomhet som dermed tydelig kommer fram.

En annen form for humor er satire. Den oppstår på grunn av aktuelle eller historisk betydningsfulle begivenheter (Højbjerg 1996:44). Gjennom satire kritiseres ofte samfunnet eller politikken. Det er derfor satire trer fram i filmens første akt, når familiemedlemmer blir presentert og den politiske situasjonen forklart. Fordi Satrapi i hele denne akten er et barn eller ungdom, betrakter hun hendelsene ut fra et uvitende og uskyldig perspektiv. På den andre siden er den fortellende Satrapi voksen og ser på en mer kritisk måte tilbake på hendelsene. På grunn av sammensmeltingen av disse to perspektivene at det er morsomt når hun roper "*Shahen skal bort!*" eller når faren forklarer de historiske hendelsene ved hjelp av marionetter. Hun provoserer også gjerne ved å kjøpe illegal musikk eller ved å gjøre narr av kvinner i Chador.



**Fig.21: Satire på det iranske samfunnet.**



**Fig.22: Kvinner i chador trakasserer Satrapi.**



**Fig.23: islamsk kunstundervisning**

Mens de første to aktene er full av satire, ironi og små pussige tegninger og dialoger, mangler dette nesten helt i siste akt. Med dette dannes kontrasten mellom barndom og voksenlivet og Satrapi er nå selv ansvarlig for sine ytringer og handlinger. Seriositeten markerer dessuten en skuffelse for det opprørske folk. De som tenkte å skape noe nytt gjennom opposisjonelle tanker, ble henrettet. Dermed er det ingen håp på avanserte ideelle forandringer.

Gjennom humor er bearbeidelse av det tunge temaet lettere (Hernández 2010:80). Det brukes som virkemiddel for å framstille hverdagens absurditet. Liksom humor kan tolkes som kontrast mellom ønsket etter frihet og det undertrykkende regimet, viser også filmen en annen side; mange tragiske momenter av ensomhet, fortvilelse og skyld. Hernández siterer i denne sammenheng Jaques Derrida, som sier at et selvportrett er „a portrait of ruins“ (Hernández 2010: 81). *Persepolis* står i kontrast til den mannlige, seriøse og dramatiske *Waltz with*

*Bashir*. Humor er en spesiell form for tilskuersimulering<sup>42</sup>, og dessuten kan temaet betraktes kritisk og mer oppriktig.

### 3.4 Visualiserte krigserfaringer

Dette kapitlet omtaler animasjonens tilstedeværelse og visualisering i *Waltz with Bashir* og *Persepolis*. Animasjonen eksisterer ikke bare på grunn av mangel på realopptak, men i forbindelse med tematikken i filmene har den også å gjøre med etikk og moral. Fremstillingen av de traumatiske krigshendelsene og deres resultater, som egentlig er for smertefulle og sjokkerende, kan visualiseres gjennom en selvoppbygget distanse. Ikoniseringen av virkeligheten støtter denne distansen og jeg skal se på hvilke særegenheter som finnes i de to omtalte filmene.

#### Symboler og ikoner

Torben Weidenreich og Carsten Tage Nielsen beskriver hvordan ulike synsvinkler og perspektiver på en films karakter ofte uttrykkes ved hjelp av farger og belysning (Weidenreich og Tage Nielsen 1998:79). Også lyder kan støtte stemninger og henviser til fall eller stiging i spenningskurven (ibid.). Ved å betrakte begge filmer blir det tydelig at de rår over et visst repertoar av symboler og ikoner. *Persepolis* bruker i stor grad ikoner for å unngå en mer direkte og brutal fremstilling av død, krig og ødeleggelse. Krigen presenteres gjennom truende skyggemennesker, opprørte masser, hodeskaller, kryss og skjematisk soldater med gassmasker (Fig. 24-26). Svart/hvitt-stilen understreker dens truende virkning. På den andre siden byr *Persepolis* også på symbolikk som representerer livets forløp, å bli eldre og forgjengelig. Eksemplifisert av den lille blomsten som introduseres tidlig og opptrer flere ganger i løpet av filmen<sup>43</sup>. *Waltz with Bashir*



Fig. 24



Fig. 25



Fig. 26

<sup>42</sup> Simulering står i sammenheng med empati, som beskrevet i kapittel 3.1 *Empati og virkning*.

<sup>43</sup> Se forklaringen av blomst-symbolet i kapittel 3.3.4 *Konfliktopptrapping i Persepolis* under punktet *Handlingsstruktur*.



*benytter* seg også mye av symbolikk. Her er det ofte referansen til renhet, uskyldighet og uvitenhet som henspeler til Folmans ønske om aldri å ha vært involvert i krigen.

Når det gjelder symboler, betraktes ikke kun enkeltelementer, men også sammenhengende sekvenser. Folmans flashback, for eksempel, symboliserer å drukne sin skyld i uvitenhet og forglemmelser. Et annet symbol er kjempekvinnen i Carmis drøm som kan være av seksuell natur. Den nakne kvinnen som er større enn båten selv, kommer bare til ham; en egentlig engstelig fyr som ville bevise for seg selv og andre at han er moden og har seksuell erfaring. Kvinnen selv har nok en betydning. Hvis en ukjent kvinne dukker opp i en manns drøm, henviser det til en feminin side i mannen selv (Traumdeuter 2011). Jeg tolker Carmis kvinnedrøm som en henvisning til hans beskyttelsesbehov, og at han ikke er den mannen han forventet å bli. Han er ikke tapper, men et blidt menneske som ikke er overbevist om seg selv. Ofte er en pen kvinne i drømmen en varsling om oppgaver som er for store for drømmeren (Traumdeuter 2011). Kvinnen personifiserer også mangel på trygghet som Carmi vil kompensere ved hjelp av denne drømmen.

På samme måte som kvinner og barn, inntar også dyr en viktig symbolsk rolle i filmen. Hundene i Boaz' mareritt skal ikke hevne sin død, men oppsøker Boaz fordi han skal ta stilling til det etiske ansvaret for terroren han påførte dem. Ofte er det dyr som åpner en persons øyne ved å vise til hvor urettferdig noen hendelser er. De vekker et beskyttelsesbehov, siden de ikke har noe med menneskenes politiske feider å gjøre. I mange Disney-filmer personifiserer dyr barnets sjel, og begge er symboler for renhet, uskyldighet og fred.

Krigsjournalisten, som en av psykologene i filmen snakker om, hadde tilvent seg de vonde sidene av krigen. Han betraktet hendelsene gjennom et kamera og kunne dermed beskytte seg selv fra alle inntrykkene. Først da han kom til Beiruts hippodrom så han dimensjonen krigen hadde og kamerafasaden hans knuste. Han så en mengde hestekadavre av tidligere grasiøse araberhester, og ble truffet av at krigen rammet uskyldige dyr som ikke har gjort noe som rettferdiggjør en slik behandling.



Fig. 27

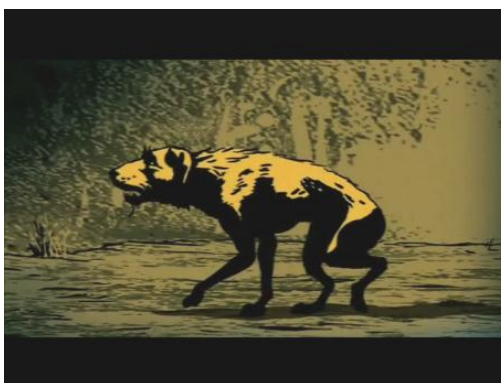


Fig. 28

Fig. 27 og 28:

**Døde og lidende dyr påvirker tilskuernes emosjonelle og empatiske sanseopplevelse.**

De traumatiske hendelsene, som drapet av hundene eller massakren selv, refererer ifølge Yosef ikke til virkeligheten (Yosef 2010:320). De hentyder til protagonistenes psykiske realitet, og deres erindringer, drømmer og hallusinasjoner (ibid.). De traumatiske erindringene dukker opp for å vekke protagonistene opp fra sine drømmer og for å ta etisk ansvar for traumet de påførte andre. Med andre ord er traumet et ønske fra protagonistene selv om å arbeide med fortiden, og traumene er knyttet til deres egen subjektivitet.

### **Farger**

Illusjonene i filmen *Waltz with Bashir* skiller seg fra “normale sekvenser” gjennom en spesiell fargestil. Likevel er det vanskelig å skille mellom private illusjoner og kampens fantasmagori som pågriper tankene som “a bad acid trip” (Stewart 2010:113). Det fører til at direkte fra starten har filmen en gift-liknende fargepalett. Her er det grå og gul-kontraster og mange skygger som gir filmen en truende atmosfære. Mange sekvenser virker derfor som et delirium. Orangefargen i Folmans flashback har for Garrett Stewart, en truende likhet med livløst vev (ibid.) og i tillegg virker kroppene ganske sårbare gjennom animasjonen og de sterke linjene. Kontrastering er et tema for hele filmen. Det gjelder ikke bare kontrastparene datid-nåtid, ung-gammel, rett-urett, liv-død, action-pause, men også fargemessige kontraster.

*Persepolis* på sin side, tar ikke i bruk slike visuelle kontraster. Farge betyr ingenting og er ikke ment å frembringe noen følelser hos publikum. Kontrasten mellom farge og ikke-farge skyldes derimot på hvilket tidsnivå i fortellingens tidsforløp man befinner seg. Svart-hvitt-framstillingen skal sørge for at publikum ikke avledes fra den egentlige historien. Selv om fokuset her også ligger på erindring, så gjelder det i denne filmen å gjenfortelle så mange minner som mulig, for å illustrere alle de vonde sidene av hjemlandet som forklarer Satrapis avgjørelse om å ikke dra tilbake. I motsetning må *Waltz with Bashir* fokusere på intensiteten av hver enkelt erindring for å sette redselens deler sammen.

#### **3.4.1 Animasjonens bortfall i *Waltz with Bashir***

Et spesielt forhold mellom virkelighet og fiksjon, mellom tilbaketrekking og konfrontasjon, kommer til syne når vi betrakter sluttsekvensen av filmen *Waltz with Bashir*.

Her skal igjen nevnes Carl Platingas diskusjon som føres i boka *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film* (1997). Han snakker først om realisten Bazin, som anser et fotografi som mer enn bare en representasjon av virkeligheten (Platinga 1997:46). Det er en del av

originalen, og ikke bare et bevis for at noen har vært et sted. Levende bilder virker på Bazin antageligvis mer forgjengelige. De er borte når sekvensen er over, mens et bilde blir “her” så lenge man ser på bildet. Ifølge Platinga forstår mange filmteoretikere, i motsetning til Bazin, ikke hvordan et todimensjonalt bilde kan representere den tredimensjonale verden (Platinga 1997:47). Mens realistene ser *gjennom* bilder for å få en erkjennelse av det representerte objektet, henviser Nelson Goodman om å *lese* bilder (ibid.). Ifølge ham viser et bilde nemlig bare *en* side – “one possible description” (ibid.) – av et objekt, mens objekter egentlig har flere sider. Filmsekvenser er fulle av bakgrunnsinformasjon, hvor objektene og elementer interagerer med hverandre. Det finnes konvensjoner for å “lese” filmsekvenser, som det finnes konvensjoner for å tolke symboler (Goodman ifølge Platinga 1997:48). James Monaco er en filmviter som også argumenterer for at filmer bør “leses” og deres koder skal tydes. Han sier at kinoen ikke forteller historier fordi den *er* et språk, men siden den forteller historier er den blitt til et språk (jf. Monaco 2009:168). I filmsekvenser byr tredimensjonale omgivelser tilskueren på mer omfattende informasjon om objektet enn hva et todimensjonalt, ikke-levende bilde (som et fotografi) kan (Gibson ifølge Platinga 1997:49). Et bilde viser bare utvalgt eller utydelig informasjon, mens gjennom en filmsekvens ( gjerne i slow-motion eller teleskop-makro-modus) blir informasjon, som ellers ikke ville bli sett, synlig (ibid, s.50).

“The still photograph fixes the point from which the visual information is apprehended, whereas the moving image provides additional information by changing spatial vantage points through camera movement and editing” (Platinga 1997:51).

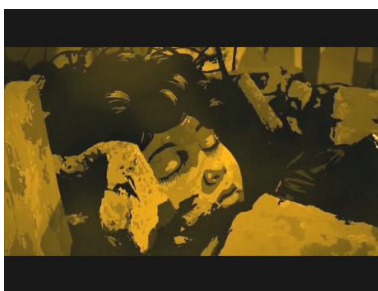
### Ikon versus indeks

Angående siste sekvens i *Waltz with Bashir*, vil jeg gjerne framheve at den ikoniske bildesiden av animasjonen, nå står overfor den indeksikalske av realopptaket. Nichols sier at alle kinematografiske bilder og lyder, samt fotografiske bilder, har et indeksikalsk forhold til objektet de tar opp (Nichols 2010:34). De betrakter med omhu visse aspekter av objektet foran kameraet. På grunn av sin høye indeksikalitet er det dokumentariske bildet, ifølge Nichols, en vital kilde av beviser fra hele verden (ibid.). „Evidence of atrocities, for example, is a standard emotional proof for documentaries concerned with violence or war“(Nichols 1991:156). Effekten av rystelse stammer fra det fotografiske eller auditive beviset av den virkelige vederstyggeligheten, og ikke ut fra en identifisering med ofrene (ibid.). Realopptakene viser til en stor grad av autentisitet. Selv om mannen bak kameraet sikkert ikke var Folman selv, overfører den siste sekvensen likevel hvordan Folman følte seg i dette øyeblikket. Vi betrakter den historiske verden “through the transparent amber of indexical

images and realist style” (Nichols 1991:181). Ved overgangen fra animasjon til realopptak leverer filmen altså et bevis for de historiske hendelsene. Dermed har den siste sekvensen stor betydning for hele diskursen, fordi det aldri var helt sikkert hvilken av de forskjellige historiene som var troverdige.

Hvorvidt vi aksepterer eller avviser de presenterte perspektivene, avhenger av den stilistiske og retoriske framstillingen. Den metaforiske framstillingen er ofte entydig og overbevisende. Hvis essensen av en dokumentar er at folkemord er grusomt, så er bilder mest overbevisende. Mindre effekt har utsagn bare gjennom tale. Når man ser hvordan folk blir skutt ned og påkjørt med lastebiler, blir man samtidig øyenvitner til denne hendelsen, selv om man ikke var tilstede. Man “opplever” det på en måte selv og dermed har det større effekt på ens holdning. “Documentaries offer an orientation to the experience of others and, by extension, to the social practices we share with them” (Nichols 2010, innledning).

### Sekvensen



*Fig. 29*



*Fig. 30*



*Fig. 31*

Sluttsekvensen begynner allerede når journalisten Yisahi forteller at han dro til leiren morgenen etter “utrenskingen”. Han forteller om mennesker som kom løpende ut av leiren, og han besluttet å gå inn sammen med sin kameramann. Her kommer både lyd og bilde til å påvirke tilskueren og forsterke de empatiske simuleringseffekter. Vi følger Yisahi gjennom leiren, og solen som nettopp går opp kaster skarpe gul-orange kontraster over de mørke hjørnene. Det er det samme musikktemaet (*the Haunted Ocean*) som i Folmans flashback, som antyder at redselen nå kommer til å bli løftet.

Stemmen til journalisten virker nøktern, og forteller på en tilsynelatende objektiv måte om det kronologiske forløpet av hans opplevelser. Musikken står da i stor kontrast, fordi den appellerer til vårt følelsesnivå. Ettersom denne musikken tidligere ble satt inn ved de drømmeaktige sekvensene, forventer vi en relativt rolig og avslappende sekvens. Først når Yisahi oppdager et dødt barn som ligner sin egen datter (*Fig.29*), forstår vi at også han er emosjonelt truffet, og at det forklarer hvorfor han bare beretter mekanisk og ikke tillater noen følelser. Etter å ha fortalt om likene i bakgårdene slutter voice-overen.

Litt tidligere har også musikken sluttet og man fornemmer bare et dumpt trommeslag som nå suppleres av originallyden av kvinnene. Kameraet beveger seg mot kvinnetoget som løper ut fra leiren. Kvinnene skriker og klager, og kameraet kjører forbi og over dem fram til gatekrysset der det står to soldater. Kameraets øye borer seg direkte i den nærmeste soldatens ansikt og man kjenner igjen den fortvilte og hjelpeløse unge soldaten Folman som ser på den klagende mengden og ikke er i stand til å reagere på en passende måte (*Fig.30*). Originallyden som uttrykk for uendelig smerte og lidelse er sjokkerende for publikum. Men enda mer sjokkerende blir nå animasjonens plutselige nedtoning. Skrikene får nå et ansikt, selv om bildene av realopptakene er kornete og svake i kontrast. Likevel bryter nå den idylliske animasjonsverdenen, hvor tilskueren aldri var redd for å bli konfrontert med grusomme bilder, sammen. De virkelige bildene avslører nå det som animasjonen skjulte.

“After the artful pains taken to picture the veils of repression, the actual pain: real mourners and – following that final sound video – real corpses as if beginning to disintegrate in an even grainier file of soundless and nearly still frames [...]” (Stewart 2010:117).

Kvinnene vender seg direkte til personen bak kameraet, og deres grusomme og smertefulle skriker borer seg direkte inn i seerens bevissthet (*Fig.31*). De påfølgende nærbilder av lik, døde barn og menn, som også i døden holder hendene beskyttende over hodet, er bare akkompagnert av det dumpe trommeslaget<sup>44</sup>. Ingen skriker lengre og det blir stille. Det er bare bildene som virker. Kameraets hastighet reduseres, og bildene fremstår som om de står stille. Likevel viser et avsluttende stillbilde et dødt barn med fluer i ansiktet. Her fryses våre følelser inn, vi er fanget i stillheten og i våre tanker. Trommeslaget fortsetter etter at skjermen blir svart. Dokumentasjonen fjerner fantasien og viser til at fantasien lenge injurierte sannheten. Det gjelder både for filmens delvis fiktive fortelling og animasjonen generelt. Realopptakene fremmer åndene fra fortiden og er vitne om til pinende historien. På en grusom måte blir publikumet vekket fra animasjonens trygghet og drøm, og kastet inn i et hav fullt av moralske og etiske spørsmål.

Etter den animerte framstillingen av kropp og lik, og journalistens beretning, blir det klart for Folman hva som skjedde. Realopptakene er ikke av god teknisk standard, og det virker som om de døde kroppene bryter ned i lydløse stillbilder. Den totale stillheten virker knipende på tilskueren og “after so much animation, and our gradual acclimation to its spooky allure, its opposite in rank death” (Stewart 2010:117).

---

<sup>44</sup> Min egen etisk oppfatning forbyr meg å vise stillbilder av realopptakene av de døde menneskene (anmerkning Maria Trommer).

Denne sluttsekvensen viser til at kunst og realitet står overfor hverandre. Tegnede kvinner blir ekte, og originallyden suppleres allerede før animasjonen faller bort. Smerten man sanser blir nå like ekte som hendelsene de virkelige bildene refererer til. Smerten kommer fordi tilskueren forstår at hele animasjonsfilmens drømmeverden aldri har vært oppdiktet, men at hendelsene virkelig fant sted. De klagende og skrikende kvinnene som uttrykker sine lidelser direkte i kameraet, adressert til tilskuerne, er det beste bevis.

### Drømmens opphevelse

Som beskrevet i begynnelsen av dette kapitlet, er animasjonen selv et ikonisk tegn. I motsetning til dette er den fotografiske realopptakssekvens mot slutten av filmen et indeksikalisk tegn. En indeks er et tegn som stammer fra en kausal forbindelse mellom tegnet selv og det virkelige objektet. Indeksen skapes gjennom en effekt av realiteten. I henhold til film er et fotografert bilde effekten som skapes ved at lys blir reflektert fra et objekt og presset på film ved hjelp av kjemikalier. I følge Yosef som siterer Laura Mulvey er også traumat selv en slags indeks som etterlater et merke i personens psyke etter selv å ha opplevd noe ondt (Mulvey ifølge Yosef 2010:322):

“In trauma, memory is forgotten, stored away in the unconscious and given meaning only through deferred action. Cinema [...] preserves the moment at which the image was registered; it inscribes reality into a representation of the past that is only revealed to us later!” (Yosef 2010:322).

Den dokumentariske sekvensen mot slutten av filmen holder fast denne katastrofale realiteten. Selv om det ble bygget opp distanse til temaets virkelighet gjennom animasjon for å kunne utstå de kommende bildene, blir de virkelige hendelsene nå hentet fram gjennom disse realopptakene. Verken filmskaperen eller tilskueren beskyttes fra de nedslående bildene, og bevisstheten om at filmen ikke bare var en drøm trenger seg fram. Opphevelsen av animasjonen betyr en opphevelse av fiksjonen som atter betyr at Folmans tidligere mentale tilstand blir opphevet. Selvbeskyttelsesmekanismen fungerer ikke lenger og han erkjenner seg følelsene knyttet til massakren. Gjennom denne sekvensen blir man overbevist om at han endelig husker hva som skjedde. Drømmeterskelen blir overvunnet.

Tidligere skrev jeg at sekvensen har formen og karakteristikken til en metalepse. Jeg refererte hovedsakelig til de tegnede kvinnene som nå får et ansikt og originallyd. Men metalepsen foregår også på en annen måte. Metalepsen omfatter her ikke tegnefigurene selv som overkommer lerretet, men filmens to forskjellige realitetsnivåer som fornemmes av tilskueren. Tilskueren som lenge har vært *bare* tilskuer og på grunn av animasjonen følte en viss distanse til realiteten, blir nå ledet bort fra filmens animerte verden. Død og ødeleggelse

presenteres nå gjennom realopptak som gir realiteten i filmen ettertrykk. Sekvensen viser tilskuerne at de ønsket å fortrenge virkeligheten og at de håpet at hele filmens ubekvem innhold bare er oppfunnet, og urealistisk animasjon. Sekvensen viser tydelig filmskaperens estetiske ansvar; et ansvar som mangler mange Israelitter fordi det ble visket ut av en hel nasjons hukommelse. Når det lille animerte pikehode overføres til realiteten og en liten død barnekropp vises, forstår tilskueren omfanget av massakren. Gjennom metalepsen gjøres oppmerksom på at det er lettere å fortrenge realiteten gjennom animasjon og at det gjør vondt å få åpnet øynene.

### Selvbiografiske og dokumentariske elementer

Siden selvbiografi og dokumentar ble knyttet til hverandre rundt 1990-tallet, finnes det både dokumentariske og selvbiografiske trekk i denne sekvensen, og i hele filmen. Filmen dokumenterer både (fragmentarisk) de historiske hendelsene og de indre prosessene til de involverte personene. Gjennom intervju og reenactments av det fortalte, benytter filmen seg av dokumentariske elementer, og også voice-over blir satt inn. Tyngdepunktet ligger i dokumentasjonen av Folmans indre liv. Det kommer til uttrykk bare gjennom drømmesekvenser, symboler, farge, musikk og fortellingen som dreier seg om psykologiske fenomener eller (ikke-)følelser. Når animasjonen faller bort på slutten, framstilles Folmans følelser bare gjennom lyd. Først er det klagekvinnene som løper skrikende imot ham. Allerede før animasjonen faller bort, kan man høre originallyden fra opptakene som følger. Både Folman og publikum sanser smertene som filmen ikke kan uttrykke på noen annen måte. Når lyden forsvinner og bare bildene forblir, uttaler Folman med dette sin taushet. Selv om han vil, finner han ikke ord for vissheten om at han, som barn av Nazi-ofre, var med på forbrytelser mot menneskeheten, og fra denne synsvinkelen betrakter han seg selv som Nazist; selv om han ikke utførte hendelsene eller var i stand å gjøre noe for å forhindre massakren. Tematikken stammer altså fra det reelle liv, og diskursen blir presentert gjennom parallelmontasje som knytter intervjuene av nåtiden og hendelsene fra datiden sammen. Også close-ups opptre hyppig.

Den retrospektive betraktningen av hendelsene, som betraktes av forfatteren og intervjuobjektene i nåtiden, er et viktig kjennetegn for selvbiografien. Sansningen av protagonisten står i forgrunnen, og følelser framstilles tydelig. Jeg vil sammenfatte alle gjeldende selvbiografiske og dokumentariske kjennetegn i konklusjonen. De ovennevnte gjelder hovedsakelig for sluttsekvensen.

### 3.4.2 Neorealismens innflytelse i *Persepolis*

Marjane Satrapi lot seg inspirere av den italienske neorealismen, som framhever den upyntede virkeligheten i (hovedsakelig fiksjons-)filmer mellom 1943 og 1954. Her vises hvilke effekter diktaturet hadde på det italienske folk; fattigdom, undertrykkelse og lidelser. Den italienske neorealismen viste hva borgerskapet prøvde å gjemme. Man fokuserte på de minste historiene og detaljer, og også hverdagen i sin enkelhet ble tatt opp. Fakta ble vist som de var, og stod for seg selv uten at noen måtte forklare dem. Det fantes ingen klassiske helter, og Hollywoods filmmodell ble benektet.

*Persepolis* framstiller altså Satrapis liv så realistisk som mulig. Her vektlegges de små historiene; at bestemor bruker Yasminblomster i BHen, at en onkel døde fordi ingen gav han visum til en operasjon i England eller at Satrapi som barn ville torturere en annen elev. Disse små historiene viser til protagonistens tenkemåte og hvordan den forandret seg. Hennes erfaringer spiller en viktig rolle for å forklare hennes utvikling. Den italienske neorealismen agerte hovedsakelig med estetikk enn med logikk for å nå målet om troverdighet (Nichols 1991:167). Stedfortrederen av neorealismen i Italia prøvde å finne et samsvar mellom realitetens representasjon og de faktiske realitetserfaringene fra etterkrigs-Italia (Nichols 1991:168). Selv om estetikk spiller en viktig rolle i *Persepolis* har den like høy verdi som logikken, og det er punktet hvor filmen skiller fra stilformen.

Neorealismens fokusering på virkelighet blir vanskeliggjort i *Persepolis* på grunn av animasjonen. Denne holdes på det enkleste nivået for ikke å bortlede fra filmens små historier. Neorealismen viser forskjellige muligheter, hvordan fortellingen kan tjene de dokumentariske impulsene gjennom å innrømme en grad av autonomi i forhold til bildet og opptaket; gjennom å utvikle en elliptisk stil av redigering, gjennom å konstruere en handlingsform som er svakt motivert og tilfeldig, og gjennom å la disse elementene underordne seg en verden som består av objektiv nøyaktighet og subjektiv intensitet (Nichols 1991:170). Jeg vil gjerne demonstrere neorealismens innflytelse og begrensning ved hjelp av en sekvens.

Sekvensen varer omtrent i to handlingsladede minutter. Satrapi er på vei til byen for å møte sin nye kjæreste. Alt virker normalt og hun møter kvinner og menn på sin vei. Satrapi har pyntet seg med leppestift og høyhælte sko; noe som egentlig er forbudt under det islamistiske regimet. Siden ingen sier noe, betrakter man denne ettermiddagen som normal. Satrapi står på møteplassen, og foran henne står to menn som snakker med hverandre. De ser veldig vestlige ut der de står, ved siden av en ny motorsykkel, kledd i jakker, solbriller og sigaretter, og skjegg ulikt det fundamentalistene har.



I bakgrunnen hører man det vanlige støyet fra byen, fugler og pratende mennesker. Bak Satrapi sitter en mann på en trapp og leser en avis. Gjennom en close-up på mannens ansikt ser vi at han stirrer på Satrapis bakdel, noe hun først ikke merker. Hun ser sint på ham og han slutter å stirre. Fram til dette punktet var denne lille bihandling ikke veldig avgjørende for historien. Som vanlig for neorealismen, er det de små historiene som har den største betydningen. Denne lille handlingen fører nemlig til en krangel med Satrapis elskede bestemor, og til oppdagelsen av moralsk ødeleggelse i staten. Plutselig dukker det opp biler, og en truende cello-melodi setter inn. *Fig. 32*



*Fig. 33*

Fundamentalistiske revolusjonsvakter kommer ut av bilene; alle i uniform, med skjegg og gevær. De skal gjennomføre en razzia på torget og begynner med de to mennene ved motorsykkelen (*Fig.32*). At alle ser engstelige på regjeringens stedfortredere vitner om hvilken innflytelse regimet har på befolkningens privatliv. Selv om krigen er over og man tenker at det finnes en viss fredelig stabilitet i landet, kan ikke befolkningen leve uten engstelse. I klassisk italiensk, neorealistisk stil, blir undertrykkelsen synlig ved at alle frykter for å bli arrestert. Når vekterne nærmer seg Satrapi ser man i hennes close-up-ansikt at hun er redd og søker etter en løsning. Neste scene viser at Satrapi kommer hjem til en allerede ventende bestemor. Hun er opplagt og gleder seg over at barnebarnet ser så godt ut. Satrapi forteller om razziaen på torget og at hun bare så muligheten i å forråde mannen bak avisen. Tilbakeblikket på torget viser oss hva skjedde. Satrapi oppsøker vekterne selv og hevder at en mann nettopp nærmet seg henne på usedelig vis. Vekterne er oppbrakte og lar seg vise hvem det var. Hun peker på mannen bak avisa som nå blir alvorlig truet. De tar ham i håret og mannen skriker at han ikke gjorde noe galt (*Fig.33*). I leiligheten spør bestemora sint hvordan situasjonen endte og Satrapi forteller at mannen ble arrestert. Bestemoren er sint på henne og kaller henne for en “egoistisk tisse”<sup>45</sup>. Før hun løper ut av leiligheten spør bestemoren om hun hadde glemt ordet hun hadde lært henne; karakterstyrke.

<sup>45</sup> Uttrykket på tysk: “Du bist ein egoistisches Miststück!”

Satrapa blir alene i leiligheten og ser trist og sjenert på gulvet. Denne sekvensen definerer seg mindre gjennom sin estetikk, og stilen holdes som nevnt ganske flat for ikke å forstyrre historiens betydning. Den vektlegger dialog og resulterende handlinger. Her er det påfallende, at *Persepolis* benytter seg av hollywoodaktige elementer, som kryssklipping, myk overgang mellom sekvensene når det huskes tilbake og close-ups. Det var ikke filmens ønske å la Hollywood stå utenfor bare for å tilfredsstille neorealismens krav. Neorealismen er, som andre stiler, inspirasjonen og en del av *Persepolis*. Sekvensen viser uansett en stor dokumentarisk dreining i neorealistisk stil. Den viser at enkeltpersoner under regimet ikke har andre muligheter enn å mistenke andre offentlig for å redde sitt eget liv. Denne moralske ødeleggelsen som resultat av den islamistiske revolusjonen blir uthevet av bestemora når hun kjefter på Satrapa.

For å skape visuell enhet gjelder dette prinsippet for hele filmen. I motsetning til *Waltz with Bashira* lange sekvenser og begrensede omfang av personer, forteller hver person i *Persepolis* sin egen elliptiske historie. Alle små historier fortelles på et enkelt visuelt, stilistisk vis, uten pynt eller forvrenging av virkeligheten; det gjelder historien om Niloufa, Kiah, fru Nazrin eller den nettopp fortalte mistanken. Andre historier med enda mer personlig virkning visualiseres mer fantasifull og fiktivere. Når faren forteller om Shahens overtakelse og hvordan han bygget opp sitt keiserdømme, når onkel Anouche forteller historien om flukten, eller når Satrapa forteller om Østerrike er stilen mer fantastisk og kunstnerisk. Her vises ingenting av det neorealistiske innslaget og her er det bare fantasiens assosiasjoner som visualiseres. Felles for disse sekvensene er også at disse historiene omfatter en lengre tidsperiode og at mange av dem viser metaleptiske trekk. Nesten ingen klipp og objekter som oppstår ut fra tidligere objekter er påfallende. Tegnemåten er veldig orientalsk og står i kontrast til de små historiene i enkel og realistisk stil.

Denne korte oversikten viser hvordan både den italienske neorealismen og den klassiske Hollywoodstilen påvirker *Persepolis*. Selv om dette hovedsakelig peker på en narrativ organisering, må det også tas hensyn til visuelle elementer og hvordan de på sin måte understøtter fortellingen. De visuelle elementene som symboler, former, farger og innstillinger skaper i mange sekvenser av *Persepolis* en svært subjektiv og selvbiografisk tone, som i andre sekvenser plutselig forandrer seg mot det dokumentariske.

## **KAPITTEL 4: AVSLUTNING**

Formålet med oppgaven var å betrakte hvordan animasjon, dokumentar og selvbiografi virker sammen for å muliggjøre at tematikken i begge filmer framstilles på en effektiv måte. Første del av oppgaven min undersøkte både dokumentarens, selvbiografiens og animasjonsfilmens egenskaper og jeg har beskrevet hvilke fordeler animasjonen av dokumentarisk materiell fører med seg. I første del gjennomførte jeg en teoretisk og semantisk analyse hvor genredefinisjonen stod i forgrunn. Her var målet å finne ut hvilken genre *Waltz with Bashir* og *Persepolis* hører til. Andre del skulle gjøre en vurdering hvorvidt denne klassifiseringen er holdbar. Gjennom en dypere analyse som så på noen enkle filmsekvenser, symboler, filmens fargesetting, men også dens narrative organisering, skulle det avsløres hvordan krigen ble framstilt og hvilken rolle dokumentar og selvbiografi spilte.

Etter første del var det klart at begge filmer er selvbiografiske dokumentarer med krigsdramatiske genreegenskaper som viser til fakta gjennom animert stil med en innblanding av fiksjon. Vi har det altså ikke med en egen genre å gjøre, men begge filmer benytter seg av kjente konvensjoner fra andre genrer og stilretninger. Etter endt første del kunne jeg likevel ikke sikkert si om jeg kan snakke om “dokumentarer“ i henhold til mine analysefilmer. Derfor trengte jeg en analyse som så nærmere på filmenes egenskaper og som kunne bekrefte at både selvbiografiske og dokumentariske elementer var tilstede i begge filmer.

### **4.1 Elementer av dokumentar, selvbiografi og animasjon**

Gjennom dokumentarens mangesidige utvikling har det utpreget seg forskjellige kjennetegn for de forskjellige dokumentarformene. Man kan ikke generalisere at alle disse elementer alltid forekommer hos hver dokumentarform siden dokumentarens forandring ennå holder på. Men jeg fant likevel noen overordnede elementer som jeg kaller for konvensjonell dokumentariske fordi de lar seg tilskrive flertallet av dokumentarfilmene og de er også tilstede i *Waltz with Bashir* og *Persepolis*. Viktigst er elementenes samspill og filmens oppbygging. Generelle elementer er for eksempel voice-over, omgivelseslyder, dokumenter eller kjensgjerninger og en overordnet spontanitet av hendelsene. Også kommentarer, intervjuer, parallelmontasje eller tilfeldig opptreden av aktørene er hyppig. Konvensjonell er også den lukkede formen som oppnås når alle viktige spørsmål som stilles i begynnelsen er besvart i slutten. For å sette handlingen i gang har mange dokumentarer en *steady state* som

forvrennes. I forhold til *Waltz with Bashir* omfatter denne *steady state* at krigen vel har vinnere og tapere, men at den føres for å skape fred og politisk klarhet. Ved å vise at deltagerne i krigen ofte er hjelpeløse, at de deltar i krigsforbrytelser mot den vanlige befolkningen, er forvrengingen av *steady staten* synlig. I *Persepolis* blir det forvansket at revolusjoner, gjennomført av befolkningen, alltid fører til positive resultater og sikrer framskritt for befolkningen. Denne *steady staten* vansires i at de som ytrer ord i et fritt land, må frykte for sine liv og at framskrittet ikke nødvendigvis følger av et maktbytte.

Selvbiografien er først og fremst ingen egen filmgenre og i litteraturen finnes det mange overlappinger med andre kategorier. Den har altså ingen karakteristisk framstillingsform. Det viktigste for selvbiografien er at hendelser som skjer nå, er utgangspunkt for konflikter som lar protagonisten se tilbake. Det er erindringen som står i forgrunn og ikke en objektiv beretning. Fortellingen skjer ut fra *jeg*-perspektivet som sammenfatter fortellerens eget liv eller en del av det. Fortellingen har alltid en historisk referanse, men det er mulig at fiksjon knytter sammen løstsittende fakta. Det er derfor Satrapi selv kaller både tegneserien sin og filmen for *comic-autofiction* (Nass 2010) og for at det finnes en del fiksjon innenfor begge filmer. For å bli definert som selvbiografi må forfatteren samtidig være forteller og protagonist. Også selvbiografier er referensielle fordi de viser til den historiske realiteten. Jeg har fokusert ganske tydelig på betydningen av symboler, hallusinasjoner og drømmer. De utgjør ikke bare filmenes visuelle karakteristikk, men refererer dessuten i stor grad til selvanalyse. I begge filmer stiller filmskaperne spørsmål som har med viktige hendelser i deres egne liv å gjøre. Noen livsperioder er uransakelige og framstilles helst gjennom metaforer eller allegorier. Gjennom filmmediet lar regissørene symboler, indekser og ikoner “snakke” billedlig og gjør med dette den subjektive siden av forandringer, følelser og personlige utviklinger synlig. I henhold til begge filmer kan man ikke snakke om en enhetlig dokumentarisk eller selvbiografisk stil. Jeg legger merke til at elementer fra både dokumentar og selvbiografi virker sammen og gir filmene betydning. I tillegg må man også merke seg at animasjonen spiller en viktig rolle og at den konvensjonelt sett ikke kan være objektiv.

Likevel fant jeg ut at animasjon ble kombinert med dokumentarer allerede i 1918 (*The Sinking of the Lusitania* av McCay, 1918). Fordelen ligger i utforskningen av de ubevisste og usynlige sider ved mennesket. Også Bill Nichols ser en klar fordel: “Animated images tap the full resources of the creative imagination, in documentaries, become yoked to specific situations and events, and, often, to the voices of actual people.” (Nichols 2010:110) Det er ikke bare filmskaperens forestillingsevne som dokumenteres ved hjelp av animasjon, men også tilskuerens fantasi blir stimulert for å reflektere om hendelsene som er vist. Animasjon

selv står ikke for en dokumentarisk behandling av verden. Men den måten jeg tydet filmene understreker også animasjonens effektivitet i å framstille spesielle dokumentariske tema svært subjektivt. Den egner seg hvis hendelser ikke kan filmes, fordi de allerede har skjedd, eller når det fokuseres mer på menneskets “indre dokumentasjon”. I filmen *Waltz with Bashir* er de animerte bildene en grafisk representasjon av dødsqualer, isolasjon og desperasjon som forfølger både Folman og noen av hans intervjuobjekt. Denne subjektive karakteren har animasjonen også hos *Persepolis*, men her jobber de animerte bildene mer for å skape generalisering og universalitet. Mens Ari Folman legger vekt på en svært detaljert framstilling som fører til høy subjektiv gjenkjenningsverdi, er det Marjane Satrapis mål å fjerne seg fra de minste detaljene, for at filmens historie også vil passe andre revolusjons- og krigsofre. Det animerte bildet selv forandrer ingenting av fortellingens diskurs. I et intervju forteller Satrapi hvorfor hun valgte å tegne sin historie og jeg hevder at det samme ville gjelde også for Ari Folmans film:

“With live-action, it would have turned into a story of people living in a distant land who don’t look like us. At best, it would have been an exotic story, and at worst, a ‘Third-World’ story” (Satrapi ifølge Graveyard 2008).

### Selvbiografisk dokumentar

Den selvbiografiske dokumentaren oppstod ikke bare på grunn av filmer som *Waltz with Bashir* eller *Persepolis*. Som jeg viste i dokumentarkapittelet, forutsettes både tekniske forandringer, kunstneriske bevegelser som avant-garde eller poststrukturalisme, og eksperimenteringen med mediet for å få de forskjellige dokumentarformer som vi har nå. En selvbiografisk dokumentar kan også betraktes som avant-gardens reaksjon på de vanlige *direct cinema*-dokumentarer som fantes på 1960-tallet. Objektiviteten ble snudd på hodet og subjektivitet gjaldt som et slags opprør (Lane 2002:12). Særegenheten ved den selvbiografiske dokumentaren er den tilsynelatende eksklusive referanseevne som skyldes to referansetradisjoner som nærmer seg hverandre; nemlig selvbiografien og dokumentaren (Lane 2002:23).

### Waltz with Bashir

Ved hjelp av kommentarer, intervjuer og close-ups, fremmer filmskaperen den dokumentariske effekten. Hele filmen er svært strukturert, men ikke helt forutsigbar. Vi kan ikke stole på sannhetsverdien i soldatenes utsagn. Soldatene som intervjues forteller deres egen historie om krigen, hvor sannheten ofte er skjult eller forvansket. For å beskytte sin egen sinnsro bygget soldatene opp en fasade og virker i intervjuene ofte veldig selvsikre og tapre.

Men hvis man betrakter historiene nærmere så er de mer fantastiske enn reelle. Også fortellingen om hallusinasjonene gir filmen ikke den nødvendige nøkterne diskurs som det kreves av en dokumentar. Selv om jeg risikerer å nedvurdere *Waltz with Bashirs* dokumentariske evne er det viktig å si at den ikke streber mot å avsløre de virkelige detaljene rundt krigen. Filmens bakgrunn og historie dreier seg riktignok om krig, men filmen omtaler heller krigens psykiske effekt på soldatene, som de kjemper med i dag. Filmens tema er erindring og erindringsprosessen selv. I tillegg viser filmen til en rekke etiske og moralske spørsmål som stilles både til filmens protagonist og til publikumet (Yosef 2010:316)

### Persepolis

Det historiske forløp i *Persepolis* har stor innflytelse på protagonistens utvikling. Objektivitet er dermed like viktig som subjektivitet, og både denne delen av verdens historie og forfatterens indre liv står for Satrapis personlig utvikling. De dokumentariske elementer støtter seg ikke bare på den historiske bakgrunnen. Selv om filmen mangler retrospektive intervjuer, kommer virkeligheten fram gjennom den neorealisticke innflytelsen. Gjennom små og elliptiske historier om andre personer blir krigens sosiale effekter synlige. Dermed har også spille- (eller animasjons-) filmen en høy sannhetsverdi. *Persepolis* er et perfekt eksempel på kombinasjonen av dokumentariske og selvbiografiske elementer. Liksom i *Waltz with Bashir* ligger også her tyngdepunktet på erindring; men den har en annen betydning. Erindring brukes ikke for å kjempe mot et traume. Erindringen i *Persepolis* beretter om traumet og hvordan det både ble bekjempet og hvilken innflytelse det fortsatt har. Målet med filmen er altså ikke å bekjempe traumet gjennom filmen selv, men å berette oppriktig om traumatiseringen som en krig generelt fører med seg for hele befolkningen.

## **4.2 Konklusjon: Filmenes genremessig hybridform er best egnet**

De tallrike genrekriterier, kategorier og teknikker som begge filmer har, viser til en hybridform. Filmene er verken rene krigsfilmer, dokumentarer eller dramaer. De er heller ikke bare animasjonsfilmer. De er faktisk filmatiske selvbiografier. Og selvbiografiens referensielle karakter, som viser både til den historiske verden og filmskaperens subjektive opplevelse, samt de anvendte framstillings- og fortellingsmåter, viser i stor grad til dokumentar, krigsfilm og drama. Som jeg beskrev i genrekapittelet er en genre under stadig utvikling og det kan utvikle seg hvis mange lignende filmer følger. For det første skaper begge filmer ingen ny genre, men betjener seg av kjente genre-, kategori- og tekniske

konvensjoner. Bare denne kombinasjonen gjør det mulig at både *Waltz with Bashir* og *Persepolis* er svært autentiske, subjektive og referensielle til tross for deres animasjon og innblandet fiksjon.

Grunnene til at denne hybridformen oppstod er mangesidige.

Først og fremst fantes det en mangel på realopptak.

For det andre var det umulig å besette en realfilm med skuespillere som kunne representere Folman og Satrapi fullstendig og autentisk.

I tillegg dreier filmene seg om erindringer og traumer; erindringer om tidligere tidspunkt i filmskapernes liv, som gjorde dem til det de er nå. Erindringene i seg selv er abstrakte og symbolrike. Det samme gjelder også for drømmer og traumer. Hvis man husker tilbake, er det sjeldent at hjernen husker alt i riktig rekkefølge med høy grad av verifisering. Isteden erstatter hjernen manglende informasjon og derfor inneholder fortellingsprosessen en del fiktive narrative trekk.

Utover dette har filmene en universell betydning. Selv om de forteller svært personlige historier som omhandler protagonistene/filmskapernes subjektive erfaringer, ble like erfaringer også gjort av mange andre mennesker som opplevde krigssituasjoner. Mange folk i andre land opplevde lignende ting og filmene henvender seg til denne målgruppen. Derfor kan ikke bare en iraner identifisere seg med *Persepolis* eller bare israelske soldater med *Waltz with Bashir*. Hver krig fordrer sine ofre. Etter hver eneste krig sitter både vanlige folk og soldater igjen med erindringene som ikke forsvinner. For å motvirke ønsket mange har om å delta i krig for å oppleve noe (bare fordi det blir heroisk framstilt i andre filmer), kan animasjonen også direkte vende seg til en yngre målgruppe.

Bare hybridiseringen av forskjellige genrer, kategorier og teknikker kan tilfredsstillende alle krav som stilles til filmene. De er ikke bare helaftens spillefilmer, men også lærerike og personlige. Gjennom selvreferansen og en heftig animert stil, gjennom bruk av subjektivitetsgenererende symboler, flashbacks og drømmesekvenser genererer filmene empati og på en imponerende måte også autentisitet.

Den animerte og selvbiografiske dokumentaren kan betraktes som en annen og mer åpen form for dokumentarfilm. I framtiden kommer dokumentaren til å tilpasse seg de gitte teknologiske muligheter som massemedier gjør mulig. Ikke bare webkamera og annet opptaksmateriell kommer til å brukes hyppigere, men også postproduksjonen i henhold til animasjon skal gi framtidens dokumentarene en mer subjektiv tone. Aldri før fantes det så mange muligheter for dokumentarens utvikling som nå. Og jeg ser et tydelig skritt i en enda

mer subjektiv-dokumentarisk retning ved siden av den konvensjonelle objektive dokumentaren.



## LITTERATURLISTE

- Altman, Rick (1999) *Film/Genre*, London: British Film Institute.
- Bienk, Alice (2008) *Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse*, Marburg: Schüren Verlag.
- Bordwell, David og Thompson, Kristin (2010) *Film Art. An Introduction*, 9. utgave, New York : McGraw-Hill.
- Braaten, Lars Thomas (1984), *Fortelling og subjektivitet*, Stavanger, Oslo, Bergen, Tromsø: Universitetsforlaget AS.
- Braaten, Lars Thomas, Kulset, Stig, Solum, Ove (2000) *Introduksjon til film: historie, teori og analyse*, Oslo: Gyldendal akademisk.
- Brinch, Sara og Iversen, Gunnar (2001) *Virkelighetsbilder: norsk dokumentarfilm gjennom hundre år*, Oslo: Universitetsforlaget.
- Brockmeier, Jens og Carbaugh, Donal (2001) *Narrative and Identity - Studies in Autobiography, Self and Culture*, Amsterdam: John Benjamins B.V.
- Bruhn Jensen, Klaus (2002) *A handbook of media and communication research*, New York: Routledge.
- Bruzzi, Stella (2006) *New Documentary*, London: Routledge.
- Driessen, Kees (2007) *More than just talking mice*. IDFA magazine.
- Evans, Michael (2006) *Innføring i dramaturgi. Teater, Film. Fjernsyn*, Oslo: J.W. Capellens Forlag AS.
- Faulstich, Werner (2002) *Grundkurs Filmanalyse*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.
- Feyersinger, Erwin (2007) «Diegetische Kurzschlüsse, wandelbarer Welten: Die Metalepse im Animationsfilm», *Montage a/v*, nr.16/2, Marburg: Schüren Verlag, s. 113-130.
- Gilmore, Leigh (2007) «Limit-Cases. Trauma, self-representation, and the jurisdictions of identity», i Broughton, Trev Lynn (red.) *Autobiography. Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*, vol IV, London: Routledge, s. 229-240.
- Grodal, Torben (2009) *Embodied visions – evolution, emotion, culture, and film*, New York: Oxford university press.
- Harms Larsen, Peter (2003) *De levende billeders Dramaturgi. Bind 1: Fiktionsfilm*, 1.udgave, 2.oplag, København: Danmarks Radio.
- Hickethier, Knut (2001) *Film- und Fernsehanalyse*, 3. Auflage, Stuttgart/ Weimar: Verlag J.B. Metzler.

Hirsch, Joshua (2004) «Post-Traumatic Cinema and the Holocaust Documentary», i Kaplan, E. Ann og Wang, Ban (red.) *Trauma and Cinema – Cross Culture Explorations*, Hong Kong: Hong Kong University Press, s.93-121.

Højbjerg, Lennard (1996) *Fortællerteori 1 – audiovisuell formidling*, København: Akademisk Forlag A/S.

Kaplan, E. Ann og Wang, Ban (2004) *Trauma and Cinema – Cross Culture Explorations*, Hong Kong: Hong Kong University Press.

Kessler, Frank (1993) «Attraktion, Spannung, Filmform», i *Montage a/v*, nr.2/2, Marburg: Schüren Verlag, s.117-126.

Lane, Jim (2002) *The autobiographical Documentary in America*, Wisconsin: The University of Wisconsin Press.

Larsen, Peter (2002) «Mediated fiction», i Bruhn Jensen, Klaus (red.) *A handbook of media and communication research*, New York: Routledge, s. 117-137.

Lotman, Juri (1978) «Über die sprache der Trickfilme», i *Montage a/v*, nr.13/2 2004, Marburg: Schüren Verlag, s. 122-125.

Monaco, James (2009) *Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien: mit einer Einführung in Multimedia*, Reinbeck bei Hamburg: Rowolt Taschenbuch Verlag.

Nichols, Bill (1991) *Representing Reality: issues and concepts in documentary*, Bloomington, Ind.: Indiana University Press.

Nichols, Bill (2010) *Introduction to documentary*, 2<sup>nd</sup> edition, Bloomington Ind.: Indiana university press.

Schwebel, Florian (2010) *Von Fritz the Cat zu Waltz with Bashir – der Animationsfilm für Erwachsene*, Marburg: Schüren-Verlag GmbH.

Phillips, Adam (2007) «The telling of selves: notes on psychoanalysis and autobiography», i Broughton, Trev Lynn (red.) *Autobiography. Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*, vol III, London: Routledge, s.224-232.

Platinga, Carl R. (1997) *Rhetoric and representation in nonfiction film*, Cambridge: Cambridge university press.

Renza, Louis A. (2007) «The veto of the imagination: a theory of autobiography», i Broughton, Trev Lynn (red.) *Autobiography. Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*, Abingdon, Oxon, UK: Routledge, s.213-236.

Richard, Anne Birgitte og Jensen, Bernard Eric (1999) *Livet fortalt. Litteraturhistoriske og faghistoriske biografier i 1990'erne*. Frederiksberg C: Roskilde Universitetsforlag.

Ricoeur, Paul (2004) *Gedächtnis, Geschichte, Vergessen*, München : Wilhelm Fink Verlag.

Starobinski, Jean (2007) «The Style of Autobiography», i Broughton, Trev Lynn (red.) *Autobiography. Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*, Abingdon, Oxon, UK: Routledge, s.158-167.

Stewart, Garrett (2010) «Screen Memory in Waltz with Bashir», i *Film Quarterly*, 63 (3), Berkeley, California: University of California Press, s.113-117.

Tan, Ed S. (1996) *Emotion and the structure of narrative film: film as an emotion machine*, Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Wagner-Egelhaafe, Martina (2000) *Autobiographie*, Stuttgart, Weimar: J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung.

Walker, Janet (2004) «The Vicissitudes of Traumatic Memory and the Postmodern History Film», i Kaplan, E. Ann og Wang, Ban (red.) *Trauma and Cinema – Cross Culture Explorations*, Hong Kong: Hong Kong University Press, s. 123-144.

Weinreich, Torben og Tage Nielsen, Carsten (1998) *Kulørt Historie. Krig og kultur i moderne medier*, 1. udgave, Frederiksberg: Roskilde Universitetsforlag.

Wuss, Peter (1993) «Grundformen filmischer Spannung» i *Montage a/v*, nr. 2/2, Marburg: Schüren Verlag, s.101-116.

Østbye, Helge; Helland, Knut; Knapskog, Karl og Larsen, Leif Ove (2007) *Metodebok for Medievitenskap*, Bergen: Fagbokforlaget.

\_\_\_\_\_ (2008) «Editors Notebook about Waltz with Bashir», i *Film Quarterly*, 62 (2), Berkeley, California: University of California Press, 3.

## **Tekster fra internett**

Analepse (2006-2011) *Wikipedia* [Online], Tilgjengelig: <http://no.wikipedia.org/wiki/Analepse> [2011, 20. April].

Animated documentary (2008-2011) *Wikipedia* [Online], Tilgjengelig: [http://en.wikipedia.org/wiki/Animated\\_documentary](http://en.wikipedia.org/wiki/Animated_documentary) [2011, 11. Februar].

Bickermann, Daniel (2009) *Autobio-Graphic Novel* [Online], Tilgjengelig: <http://www.schnitt.de/232,5308,01> [2009, 28. November].

Diegesis (2005-2010) *Wikipedia* [Online], Tilgjengelig: <http://de.wikipedia.org/wiki/Diegesis> [2010, 31. August].

Dirks, Tim (1996-2010) *Animated Films* [Online], Tilgjengelig: <http://www.filmsite.org/animatedfilms.html> [2010, 1. Juni].

Dirks, Tim (2010) *Film-Genres* [Online], Tilgjengelig: <http://www.filmsite.org/filmgenres.html> [2011, 9. April].

- Dissoziation (2004-2011) *Wikipedia* [Online], Tilgjengelig: [http://de.wikipedia.org/wiki/Dissoziation %28Psychologie%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Dissoziation_%28Psychologie%29) [2011, 10. Mars].
- Documentary mode (2009-2011) *Wikipedia* [Online], Tilgjengelig: [http://en.wikipedia.org/wiki/Documentary\\_mode#Poetic\\_Mode](http://en.wikipedia.org/wiki/Documentary_mode#Poetic_Mode) [2011, 6. April].
- Empathie (2003-2011) *Wikipedia* [Online], Tilgjengelig: <http://de.wikipedia.org/wiki/Empathie> [2011, 7. Mars].
- Erzähltheorie (2004-2011) *Wikipedia* [Online], Tilgjengelig: <http://de.wikipedia.org/wiki/Erz%C3%A4hltheorie> [2011, 16. Februar].
- Foundation for Jewish Culture og MAKOM og Haaretz og National Federation /Agency Alliance (2009) *WALTZ WITHBASHIR - AN ARI FOLMAN FILM - THE MAKOM VIEWER'S GUIDE* [Online], Tilgjengelig: [http://www.jewishculture.org/attachments/waltz/waltz\\_guide\\_packet.pdf](http://www.jewishculture.org/attachments/waltz/waltz_guide_packet.pdf) [2011, 6. April].
- Hernández, María Lorenzo (2010) «A Film of One's Own: The Animated Self-Portraits of Young Contemporary Female Animators», *Animation: an interdisciplinary journal* [Online Journal], 5 (1), Tilgjengelig: <http://anm.sagepub.com/content/5/1.toc> [2011, 17. Januar].
- Hetrick, Nicholas (2010) «Ari Folman's Waltz with Bashir and the Limits of Abstract Theory», *Image&Narrative* [Online Journal], 11 (2), Tilgjengelig: <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/issue/view/5> [2011, 17. Januar].
- Konvensjon (ukjent) *Store Norske Leksikon* [Online], Tilgjengelig: <http://www.snl.no/konvensjon/overenskomst> [2011, 6. Mars].
- Metalepse (2005-2011) *Wikipedia* [Online], Tilgjengelig: <http://de.wikipedia.org/wiki/Metalepse> [2011, 14. Mars].
- Metafor (2005-2011) *Wikipedia* [Online], Tilgjengelig: <http://no.wikipedia.org/wiki/Metafor> [2011, 2. Mars].
- Mimesis (2004-2010) *Wikipedia* [Online], Tilgjengelig: <http://de.wikipedia.org/wiki/Mimesis> [2010, 31. August].
- Nass, Matthias (2008, 16.April) *Rebellin unter dem Kopftuch* [Online], Tilgjengelig: <http://www.zeit.de/2004/19/L-Satrap> [2010, 26. August].
- Posttraumatiske Belastingsstörung (2004-2011) *Wikipedia* [Online], Tilgjengelig: [http://de.wikipedia.org/wiki/Posttraumatiske\\_Belastingsst%C3%B6rung#Speechless\\_Terror](http://de.wikipedia.org/wiki/Posttraumatiske_Belastingsst%C3%B6rung#Speechless_Terror) [2011, 15. Mars].
- Power, Pat (2009, Jul) «Animated Expressions: Expressive Style in 3D Computer Graphic Narrative Animation», *Animation* [Online Journal], 4 (2), Tilgjengelig: <http://anm.sagepub.com/cgi/content/abstract/4/2/107> [2011, 14. Januar].
- Raz, Yosef (2010) «War fantasies: Memory, trauma and ethics in Ari Folman's Waltz with Bashir», *Journal of Modern Jewish Studies* [Online Journal], 9 (3), Tilgjengelig:

<http://www.informaworld.com/smpp/content~content=a930981191~db=all~jumptype=rss>  
[Nedlastet 2011, 17. Januar].

Rea, Darren (ukjent) *Marjane Satrapi (Writer / Director) – Persepolis* [Online], Tilgjengelig: [http://www.reviewgraveyard.com/00\\_interviews/08-08-18\\_marjane-satrapi.htm](http://www.reviewgraveyard.com/00_interviews/08-08-18_marjane-satrapi.htm) [2009, 27. November].

Rottler, Christian (ukjent) *Heldenfällen - Begegnungen* [Online], Tilgjengelig: <http://rottler.at/wort/heldenfallen> [2010, 17. August].

Rowley, Stephen (2006, 1. Nov.) *Life Reproduced in Drawings: Realism in Animation* [Online], Tilgjengelig: <http://www.sterow.com/?p=797> [2011, 14. Mars].

Semiotik (2002-2011) *Wikipedia* [Online], Tilgjengelig: <http://de.wikipedia.org/wiki/Semiotik> [2011, 23. Februar].

Sofian, Sheila (2005) «The Truth in Pictures», *Frames Per Second* [Online Journal], 2 (1), Tilgjengelig: <http://www.fpsmagazine.com/mag/200503.php> [2011, 14. Februar].

Song, Miao (2009) *The Role of Computer Graphics in Documentary Film Production* [Online], Tilgjengelig: [http://arxiv.org/PS\\_cache/arxiv/pdf/1101/1101.0663v1.pdf](http://arxiv.org/PS_cache/arxiv/pdf/1101/1101.0663v1.pdf) [2011, 4. Januar].

Strøm, Gunnar (2005) «How Swede it is...and Danish and Norwegian. Gunnar Strøm takes a tour of Scandinavian documentary animation», *Frames Per Second* [Online Journal], 2 (1), Tilgjengelig: <http://www.fpsmagazine.com/mag/200503.php> [2011, 14. Februar].

Sublimierung (Psychoanalyse) (2006-2011) *Wikipedia* [Online], Tilgjengelig: [http://de.wikipedia.org/wiki/Sublimierung\\_%28Psychoanalyse%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Sublimierung_%28Psychoanalyse%29) [2011, 14. April].

Traumsymbole A-Z (ukjent) *Traumdeutung* [Online], Tilgjengelig: <http://www.traumdeuter.ch/texte/1741.htm> [2011, 14. April].

Wehn, Katrin et al (2000-2008) *Animation in neuen Medien* [Online], Tilgjengelig: <http://www.animationproject.org/index.php> [2010, 1. Juni].

Waltz with Bashir (2011) *Film fra Sør* [Online], Tilgjengelig: <http://www.filmfrasor.no/filmbase/2008/waltz-with-bashir> [2011, 26. Januar].

Witz, Harald (2007-2011) *Persepolis* [Online], Tilgjengelig: <http://www.moviemaze.de/filme/2068/persepolis.html#ixzz0YKeMZwNP> [2011, 16. Februar].



## FILMOGRAFI

*Abductees* (1995) Regi: Vester, Paul [Video] (USA).

*A scanner Darkly* (2006) Regi: Linklater, Richard [Video] (USA).

*Chicago 10: Speak Your Peace* (2007) Regi: Morgen, Brett [Video] (USA).

*Eventyret om den vidunderlige kartoffel* (1985) Regi: Tønnes Nielsen, Per; Hastrup, Jannik; Sørensen, Anders [Video] (Danmark).

*Fantasmagorie* (1908 ) Regi: Cohl, Emile [Video] (Frankrike).

*Gertie the Dinosaur* (1914) Regi: McCay, Winsor [Video] (USA).

*Grave of the Fireflies* (Hotaru no Haka, 1987) Regi: Takahata, Isao [Video] (Japan).

*Hiroshima, mon amour* (1959) Regi: Resnais, Alain [Video] (Frankrike/ Japan).

*His Mother's Voice* (1997) Regi: Tropicoff, Dennis [Video] (Australia).

*Ici par ici* (Here and There, 2006) Regi: Diane Obomsawin [Video] (Frankrike/ Kanada).

*Jute: Letter for Carter* (1979) Regi: van Dijk, Gerrit [Video] (Nederland).

*Neukölln Unlimited* (2010) Regi: Imondi, Agostino; Ratsch, Dietmar [Video] (Tyskland).

*Persepolis* (2007) Regi: Satrapi, Marjane; Paronnaud, Vincent [Video] (Frankrike, USA).

*Renaissance* (2006) Regi: Volckman, Christian [Video] (Frankrike).

*Shooting War* (2000) Regi: Schickel, Richard [Video] (USA).

*Sita sings the blues* (2008) Regi: Paley, Nina [Video] (USA).

*Sicko* (2007) Regi: Moore, Michael [Video] (USA).

*Street Musique* (1972) Regi: Larkins, Ryan [Video] (Kanada).

*The Sinking of the Lusitania* (1918) Regi: McCay, Winsor [Video] (USA).

*This could be me* (1995) Regi: Michaela Pavlátová [Video] (Tsjekkia).

*Vormittagsspuk* (1928) Regi: Richter, Hans [Video] (Tyskland).

*Waltz with Bashir* (Vals im Bashir, 2008) Regi: Folman, Ari [Video] (Israel).

*Wenn der Wind weht* (When the wind blows, 1986) Regi: Murakami, Jimmy T. [Video] (Storbritannia).

