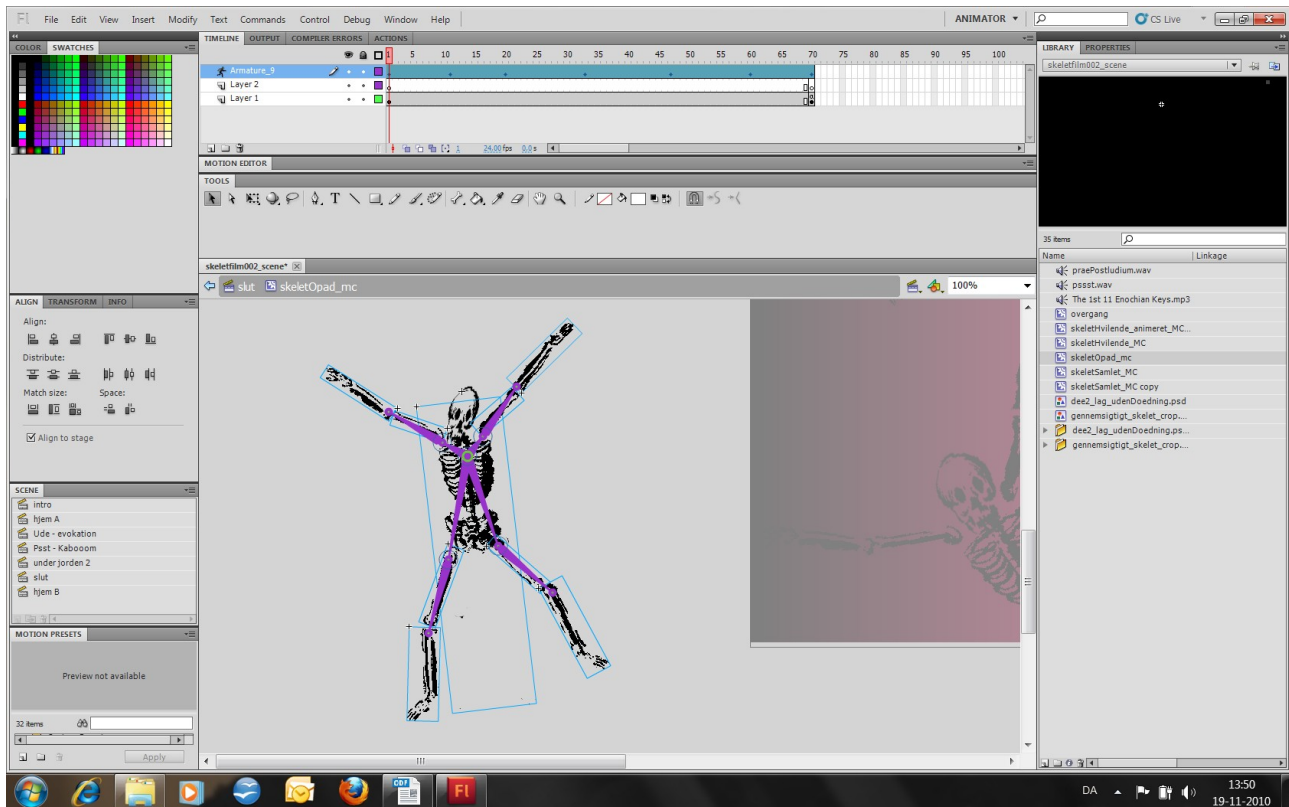


# In the Dead of Night

Institut for Medievidenskab  
Det Humanistiske Fakultet Århus Universitet  
Helsingforsgade 14 – 8200 Århus N



## Interaktive digitale medier: Modul II - Audiovisuel Storytelling

Årskort: 19810234 - Navn: Per Thykjær Jensen

Bedømmelse 7 skala: \_\_\_\_\_

Vejleder: prof. Christian Winther

Eksaminators eksemplar må gøres til genstand for udlån.

Omfang: ca. 22454 tegn = 9,3 normalsider

© Per Thykjær Jensen, 2010

## Indholdsfortegnelse

Problemformulering – In the Dead of Night.....	3
Grafisk arbejde.....	3
Fra collage til animation .....	5
Filmens narrative struktur .....	6
Filmanalyse og schemata.....	8
Soundscape – stilhed, bulder og brag.....	9
Konklusion.....	9
Efterskrift – Tyge Brahes genbegravelse.....	10
Litteraturliste.....	11
Illustrationer.....	11
Lyd .....	11

## Problemformulering – In the Dead of Night

Hvad er forskellen mellem en analog og en digital animation? Jeg vil prøve at besvare dette spørgsmål ved at udvikle en eksperimentel animation i Flash og sammenligne den med surrealistiske collager og analoge animationer.

I forbindelse med opgaven skulle der fremstilles en lineær animation i flash. I min animation eksperimenteres med gyserens fortælleform. Jeg vil udvikle en fortælling, der skal fungere uden brug af ord. Stemninger skal skabes ved hjælp via abstrakte lyde – og uden at anvende alment forståelige ord. Ideelt skal lyden skabe *mere* end det, som tilskueren kan se.

Desuden vil jeg undersøge, hvad der sker med schemata, når den traditionelle skematiske forestilling om protagonisten som ”det gode menneske” skifter radikalt. Hvad sker der, når monsteret er protagonisten og mørket er godt?

## Grafisk arbejde

Ideen til animationens story blev udviklet via en brainstorm. Genremæssigt ville jeg lave en lille horrorsekvens. Jeg bladrede tilfældigt gennem en række billeder i en encyklopædi om hekseri og magi [Newall 1974]. Her var en illustration, der forestillede dr. Dee (1527 – 1609) og Edward Kelley (1555 - 1597), der udfører et necromantisk ritual. Fordelen ved at bruge gamle illustrationer til animationen er at man undgår problemer med copyright.

Necromantikere graver et skelet op, læser besværgelser. De håber via dette groteske ritual at få den døde til at besvare de spørgsmål, som levende ikke kender svaret på. Eksperimentet er hinsides galeanstalten. Men man kunne jo spørge: hvordan reagerer skeletter egentlig, når gravfreden brydes?

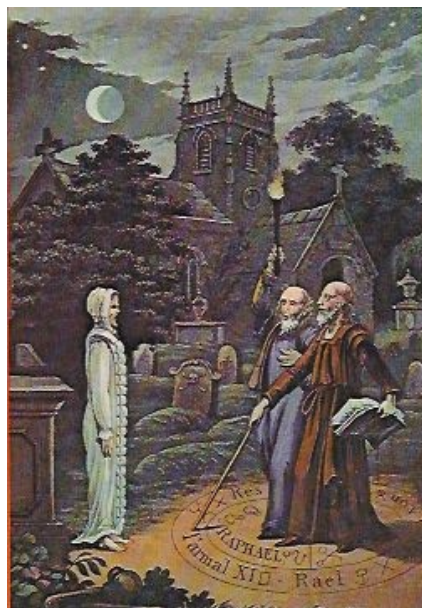


Fig. 1) Dr. Dee og Edward Kelleys necromantiske eksperiment [Newall 1974:75]

Illustrationen bliver brugt direkte i animationen; men i GIMP har jeg fjernet den opgravede dødning. Figuren er lidt for kedelig til en animation. Derfor ledte jeg efter et mere passende skelet.

Alkymistiske tegninger benytter ofte skeletter som symbol. Jeg gennemså derfor en række alkymistiske traktater og fandt et passende skelet i *The Golden Tripod* [Waite 1893].

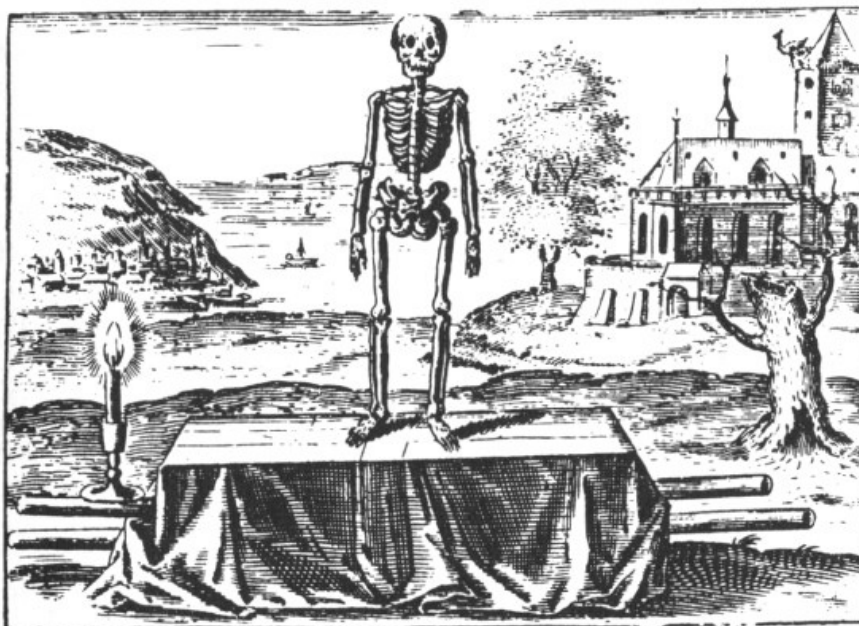


Fig. 2) Skelettet fra Basil Valentins "The Golden Tripod" [Waite 1893]

Fordelen ved dette skelet er, at det står frit – og er let at skære ud til en transparent fil. Efter at have skåret skelettet ud, blev arme og ben skåret af led for led. Hvert lem blev gemt på et selvstændigt lag. Selv om dette arbejde blev udført via GIMP blev filen gemt i Photoshopformatet .psd – der kan importeres direkte i Flash.

Når man importerer en Photoshopfil til Flash kan man vælge at gemme de enkelte lag som movieclips. Fordelen er at disse klip kan animeres – og forbindes til hinanden ved hjælp af *Bone Tool* (i dette tilfælde er navnet jo meget passende...). Således blev et objekt, der kunne genbruges som et modul bygget.<sup>1</sup> Billedet på forsiden af opgaven viser *bones* i skelettet – og hvordan det samme skelet genbruges flere gange i en scene.

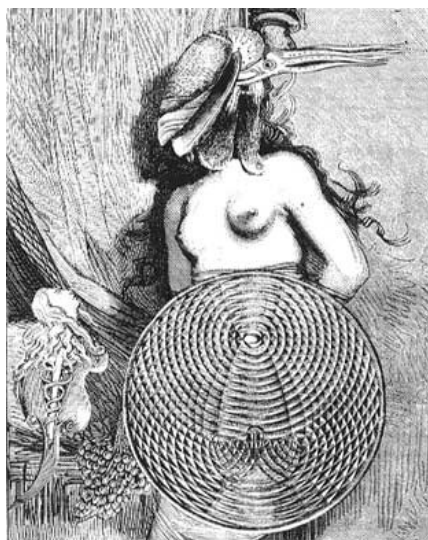
Baggrunden med Dee og Kelley er mørk, og det er skelettet også. Det giver et problem med farvekontrasten; men jeg løste det ved at ændre skelettets kontrast, så de sorte streger bliver hvide.

Dermed var de grafiske dele klar til at blive sat sammen til den færdige animation.

---

<sup>1</sup> Skelettets forskellige positurer og animationer er alle kopier af det første skelet. I visse tilfælde er der tilføjet actionscrits, der starter eller stopper movieclippet på udvalgte steder.

## Fra collage til animation



I dette afsnit vil jeg kort undersøge sammenhængen mellem H. C. Andersen, surrealisme, Monty Pythons Flying Circus og min digitaliserede animation af gamle illustrationer med Flash.

Forfatteren H.C. Andersen (1805 - 1875) klippede billeder fra sine rejser ud, og samlede dem på en skærm til fantasifulde collager.

Dadaisterne og surrealisterne arbejdede senere med collager. Til venstre ses en surrealistisk collage af Max Ernst (1891 -1976). Collagen er sammensat af xylografier fra 1800-tallet. Ernst sammensatte kvindekroppen med dyr og tekniske installationer til en drømmeagtig kompositioner med tydelige freudianske undertoner.

Andersen og Ernst arbejdede med en lag på lag teknik. De fandt motiverne, og klippede dem ud med en saks. Kompositionerne blev sat sammen med lim. Resultatet var billeder i form af

statiske collager. Arbejdsformen minder om brugen af lag i Photoshop eller GIMP.

Surrealisterne Salvador Dalí og Luis Buñuel arbejdede med film. I 1929 udgav de filmen *Un Chien Andalou*. Filmen er klippet sammen af en række mareridtagtige animationer eller kompositioner. Filmen har ingen sammenhængende story, protagonist eller antagonist. Filmen bryder med de scemata tilskueren normalt forventer. Man ser en kvindes øje, der skæres op. Klaverer, der slæbes af æsler. Præster i groteske situationer. Filmen er tilsyneladende fremstillet ved hjælp af en række teknikker som har blandt andet krævet dobbelteksponering og stopmotion. Disse teknikker betød en tidskrævende manuel efterbehandling i klipperummet.



*Monty Pythons Flying Circus* (se illustrationen til venstre) var et satirisk program, der udkom fra slutningen af 1960-erne til begyndelsen af 1970-erne. Serien var opbygget af en række sketcher, der blev afbrudt af animationer med tydelige referencer til surrealismens billedverden. Tegninger blev kombineret med udklip, fotos og lignende. De grafiske elementer blev animeret ved hjælp af stopmotion og tilsat lyd. Resultatet blev animerede collager.

De statiske og animerede collager fra Andersen til Monty Python viser, at tanken om at arbejde i lag med andre ord ikke helt ny. Sådan har man arbejdet siden filmens og

collagens barndom. Men i den digitaliserede flashfilm kan man bruge strategier som f.eks. *discrete motion*, *loops*, *superimposing* og *embedded animations*.

*In the Dead of Night* er en animation af illustrationer fra ældre bøger. Billederne bruges som baggrunde, eller skæres i transparente stumper, der animeres. Flashfilmen er en serie af frames eller billeder. Hvad det angår ligner flash-filmen produktionen af *Monty Pythons* animationer. Men den digitale film har nogle muligheder, som den analoge film ikke råder over. Den digitale film bruger en række loops og kan oven i købet genbruge grafiske stumper.

Skeletterne i *In the Death of Night* er lavet af ét skelet, der er skåret ud af én illustration. Skeletterne genbruges som loops i animationen. Hver gang et nyt skelet kommer frem er det en kopi af et eksisterende fra flashfilmens library. Actionscripts kontrollerer disse loops. Det skelet, der ligger

stille i graven er også et loop – det er blot standset med actioscriptkommandoen *stop()*;

Skeletterne indtager forskellige positurer; men disse positurer er igen kloner af det oprindelige skelet. Hvert skelet er en embedded animation, fordi det er en samling af movieclips, der igen holdes sammen af en bonesstruktur.

Med Lev Manovich in mente kan man sige, at flashfilmen *In the Dead of Night* adskiller sig fra en analog film, fordi dens elementer er animeret ved hjælp af *automation*, *modularity* og *transcoding*. Selv om mange moderne film bruger computeranimeret grafik, så er der en væsentlig forskel på at afvikle en spillefilm og en computeranimeret film. Spillefilmen skal afvikles på samme lineære måde hver gang. Flashfilm kan ved hjælp af actionscripternes tilfældighedsgeneratorer gøres forskellige fra gang til gang alt efter udfaldet af randomiserede loops eller betingede sætninger i programmeringen.

## Filmens narrative struktur

Flashfilmen *In the Dead of Night* eksperimenterer med gysergenrens virkemidler. Magikere foretager en fatal besværgelse på en kirkegård. Nogle skeletter rejser sig fra gravene. Lyset går ud, scenen er sort – og efter en kort tavshed brager forvrængede trommer sammen med kakafonisk orgelmusik. Visuelt foregår der *intet* i mørket. Tilskuerens bevidsthed bliver ledet af musikken til at forestille sig kulminationen.

*In the Dead of Night* fortælles uden berettermodellens traditionelle anslag og præsentationsfase. Handlingen begynder *in medias res* – under jorden. Der klippes hårdt til en scene over jorden. Tilsyneladende med fatale følger. Efter mørket klippes hårdt til en scene under jorden, hvor skelettet hviler.

Berettermodellen bruges ofte i film. Den er udviklet med inspiration fra Aristoteles' *Poetik*:

”7) (...) *Now a whole is that which has beginning, middle, and end. A beginning is that which is not itself necessarily after anything else, and which has naturally something else after it; an end is that which is naturally after something itself, either as its necessary or usual consequent, and with nothing else after it; and a middle, that which is by nature after one thing and has also another after it. A well-constructed Plot, therefore, cannot either begin or end at any point one likes; beginning and end in it must be of the forms just described.*” [Aristoteles l. 756 ff.]

En tragedie skal vise noget genkendeligt, den skal imitere en menneskelig handling med storhed. Der skal være en begyndelse, en midte og en afslutning. Delene i en sådan fortælling kommer ikke tilfældigt. Den ene del af handlingen skal lede frem til den næste. Tragedien ender altid med en katastrofe. Når tilskueren lever sig ind i handlingens forfærdelige konsekvens opstår katharsis, renselse.

*In the Dead of Night* har en begyndelse, en midte og en ende. Begyndelsen er en fredfyldt tilstand. Skelettet hviler i graven. Midten er besværgelsen. Klimaks indtræffer som et resultat af magikernes overmod. Filmen ender, hvor fortællingen begyndte – et skelet, der ligger i graven.

Der er dog en væsentlig forskel mellem en tragedie i Aristoteles' forstand og plottet i *In the Dead of Night*. Tragedien ender med en gribende katastrofe, der fører til katharsis i tilskueren. Ødipus havde en god grund til at stikke sine øjne ud. Men min film leder egentlig ikke til en katastrofe.

Tvært imod! *In the Dead of Night* ender i fred og idel lykke.

I *Heartstorm* opstilles en anden model, der er en variant af visse oplysningsromaners schemata

hjem – ude – hjem. Jensen mener, at dette er en af de mest enkle måder at fortælle en historie på: ”I sin mest enkle form kan en tur rundt i fortællingens hjul beskrives således:

- **Ordensuniverset.** Hovedpersonen tager afsked med hjemmet. Forlader det sikre og drager ud i den vide verden for at finde den hellige gral.
- **Kaos-Universet.** Ude i verden oplever hovedpersonen voldsomme og farlige situationer; udkæmper mange kampe, men vinder gralen.
- **Nyt ordens-univers.** Hovedpersonen vender forandret tilbage til hjemmet.” [Jensen 2002:66]

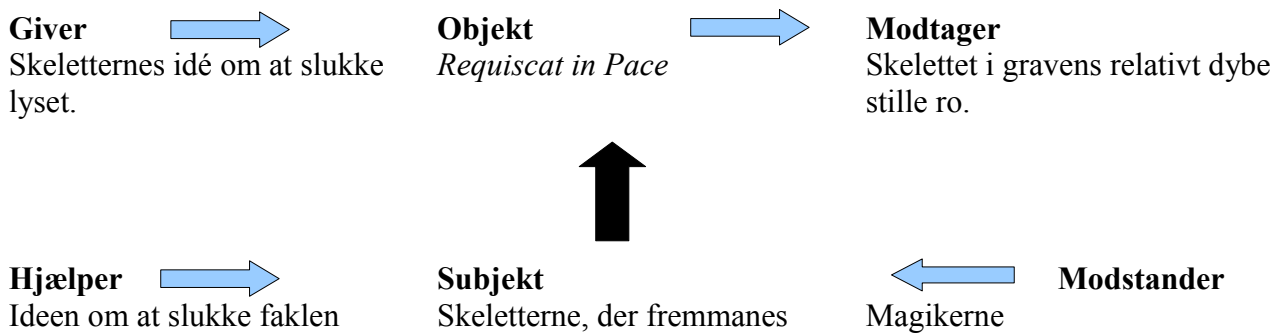
Rolf Jensens model kan til en vis grad anvendes på min animation:

1. (Fortekster.)
2. **Ordensuniverset:** Mørke – et skelet hviler under jorden.  
Musik: stille surrealistisk orgel.
3. **Kaos-Universet:** Over jorden, to skikkelser foretager en besværgelse.  
Lyd: Enochiansk besværgelse indtalt af dr. Israel REGARDIE.
4. Skeletter rejser sig af graven, og svæver rundt. Point of no return...
5. Et skelet vifter med armen, og faklen går ud. Lyd: stilhed få sekunder.
6. Kabooooom! (brag, bulder, orgellyse).
7. **Nyt Ordensunivers:** Skelettet hviler atter fredfyldt i graven.
8. (Tekster omgivet af dansende skeletter. Intromusikken gentages.)

Protagonisten er skelettet. Magikeren er antagonist, der vil tvinge skelettet ud i Kaos-Universet hjælp af besværgelsen. Skelettet bliver nødt til at rejse sig fra graven; men slukker den fakkel, der oplyser nattesenen. Ironisk nok har skelettet slet ikke lyst til at bevæge sig ind i Kaos-Universet. Målet om at hvile i graven igen opnås; men det er et spørgsmål om skelettet forandres på nogen måde, da det vendte tilbage.

Oplysningstidens og Rolf Jensens ”gral-søgende” protagonist vendte jo hjem med en ny psykologisk indsigt. Fortællingen hævder, at der sker en modning ude i Kaos-Universet. Det gør skeletterne i min film ikke. De vender tilbage til gravfreden. Det er ikke helt klart, hvad der sker med magikerne.

Animationen kan også skrives ind i aktantmodellen, der oprindeligt blev udviklet som redskab til eventyranalyse. I *storytelling* [Fog 2002] kaldes modellen slet og ret EventyrModellen. I EventyrModellen, så er skelettet lidt utraditionelt subjektet; mens magikerne er modstandere. Skeletternes vilje er åbenbart, at hvile i fred. *Plottet* er at skelettet fremmanes; men slukker faklen, der oplyser scenen. Katharsis følger – og skelettet opnår tilstanden *requiescat in pace ver. 2.0*.



I et kommercielt eventyr fortalt af Disney ville protagonisten næppe være et uhyggeligt monster.<sup>2</sup> Til gengæld er min katastrofe for antagonisten den lykkelige udgang på handlingen. Den noget aparte synsvinkel giver jo historien en underlig drejning, der aldrig helt passer med de traditionelle scemata – fordi man forventer at menneskefiguren er god - og at det unaturligt animerede skelet må være ondt.

Schemata handler i de fleste film om at *indfri* forventninger. *In the Dead of Night* gør det modsatte. Mørket er den lykkelige udgang på handlingen!

## Filmanalyse og schemata

Ifølge Helle K. Haaning handler filmanalyse om at undersøge ”*hvad* den enkelte film fortæller, *hvordan* den gør det, samt hvilken oplevelse den kan formodes at give tilskueren” (s. 167). Haaning anvender en neoformalistisk metode med rødder i David Bordwell og Kristin Thompsons *Film Art. An Introduction* fra 1979.

”*Neoformalismen koncentrerer sig, som navnet antyder, om formen og er derfor særdeles velegnet til at analysere filmens grundlæggende formelle fremtræden og mediespecifitet. Den neoformalistiske beskrivelse af filmen er som teori funderet i den russiske formalismes æstetiske begreber og den franske strukturalismes begrebsdannelse omkring narratologi.*”  
[Haaning 146-147]

Citaterne viser, at den neoformalistiske metode er udviklet med henblik på at analysere værker, der allerede er produceret. Metodens formål er altså *ikke* at ideudvikling af nye filmiske fortællinger.

Neoformalisterne arbejder med en hypotese om at den filmiske fortælling anvender *schemata* – eller ”kulturelt indlærte forløbs-skemaer” [Haaning: 148]. Hvis handlingen i en typisk hollywoodfilm følger et skema, så burde det jo være muligt for en forfatter at vælge et skema, som grundlag for filmens fortælling.

Hvad sker der, hvis filmens storyline og plot bryder med forventningerne? Jeg vil prøve at lave en film, der vender handlingen på hovedet. Helten er et skelet – og er allerede død. Hvis der er en helt i min fortælling, så er udgangspunktet underligt. Motivationen for min film nærmer sig måske det kunstneriske: ”*Den kunstneriske motivation er lidt mere uklar, men drejer sig typisk om stiltræk, som ikke har en eksplicit funktion i plottet, men i højere grad en stemningsmarkør.*” [Haaning: 152]

<sup>2</sup> Disneys *Shreck* er et monster, en trold. Men han var kun farlig et par minutter af første film, derefter blev karakteren mere og mere ... nuttet.



## Soundscape – stilhed, bulder og brag

Hensigten med soundscape i min animation er at lægge op til et uhyggeligt mørke, stilhed og et brag der bliver ekstra voldsomt, fordi punktlyden kulminerer efter en pause. Animationens soundscape er udviklet med *Linux Multimedia Studio* (LMMS). Jeg har samlet lyden af et orgel, og sat lydene sammen til en bevidst arytmsk og uharmonisk kakafoni. Desuden har jeg anvendt en ca. 18 sekunders sekvens fra Israel Regardies *Golden Dawn Tapes*.

De fleste lyde anvendes nondiegetisk. Der er sjældent et orgel, der spiller i en grav; men af en eller anden grund konnoterer denne lyd til netop gravstemninger; måske fordi orgelet er et instrument, der anvendes i vores kultur ved overgangsriter i forbindelse med døden.

Kun en enkelt gang bruges en diegetisk lyd [Regardie 1992], hvis man overhovedet kan tale om diegetisk lyd i en animation. Lyden af magikernes besværgelse, der udtales af Israel Regardie, er i denne animation anvendt som en diegetisk lyd.

Som et kuriosum kan nævnes, at denne besværgelsesformular stammer fra dr. John Dees magiske eksperimenter. Dees optegnelser viser, hvordan han modtog en række besværgelser på det enochianske sprog. Om enochiansk er et virkeligt sprog – eller om der er tale om krypterede meddelelser i stil med Trimeus' *Steganographia* (1499) kan diskuteres. Dees optegnelser fra årene efter 1583 antyder dog, at formularen har været anvendt i magiske seancer [Casaubon 1659].

Efter at skelettet blæser faklen ud i slutningen af scene 3 anvendes et øjeblikks stilhed som effekt. Hensigten er at gøre det voldsomme trommebrags punktlyd mere voldsom. Lyden pitcher her – og bulderet afløses af orgelmusikken, der fortsætter til animationen slutter.

Kombinationen af et sort billede og et brag er en klassisk effekt i en gyserfilm. Det skræmmende er ikke det som tilskueren ser; men det som tilskueren mentalt forestiller sig at der sker. Ved hjælp af de psykiske konnotationer lyden fremmaner, kan illusionen om magikernes skæbne i mørket skabes:

*Lyden animerer vores konstruktion og oplevelse af et fiktionsunivers ved at tilføre objekter, personer og situationer en specifik tidslighed, materialitet og kinetisk energi.* (Langkjær 2000: 100)

Lyd er desværre et af de svageste led i Flash-produktioner. Man kan sætte lyde ind på tidslinjen eller via actionscripts; men det er ikke helt sikkert, at lyden afvikles præcist som forventet. Arbejdet med lyd får ofte flashfilm til at fejle. Derfor kan det være en god ide publicere filmen først, og at efterbehandle flashproduktionernes lyd i Premiere eller et andet filmredigeringsprogram. Det virker som en omvej; men er reelt mere effektivt.<sup>3</sup>

## Konklusion

Formålet med denne opgave i audiovisuel storytelling var at vise noget om de væsentlige forskelle mellem multimediale og almindelige film. Derfor udviklede jeg den eksperimentelle flashfilm *In the Dead of Night*. Den almindelige film er et forløb af billeder i tid. Hvis man gentager filmen, så sker det samme en gang til.<sup>4</sup> Men en digital animation kan mere end dette. Lev Manovich hævder, at de væsentligste forskelle er: *automation, modularity* og *transcoding*. Min flashfilm brugte alle disse elementer; men den vigtigste forskel på multimediefilm og en traditionel film er de muligheder, der åbnes i kraft af programmering med Actionscripts.

En flashfilm er ikke nødvendigvis ens hver gang den vises. Actionscripts kan programmeres således

---

3 Her taler jeg ud fra personlige erfaringer. De studerende på multimediedesigneruddannelsen får som regel problemer med netop lyden. Derfor burde jeg nok også have fulgt den opskrift, der gives her. Selv om der kun er anvendt få lydfler, så voldte det en del problemer at få Flash til at afvikle dem korrekt.

4 Med mindre vi roder os ud i en sofistisk diskussion – kan man opleve det samme igen?

at enkelte loops afvikles tilfældigt – eller når visse betingelser er opfyldt. Opgaven gik up på at lave en lineær film, og derfor har jeg ikke tilføjet knapper eller andre muligheder for interaktion med filmen. Multimedieproduktionen kan med andre ord mere end den traditionelle film – selv når man afgrænser sig fra multimedierne interaktive muligheder.

*In the Dead of Night* prøver at udfordre de schemata – eller forventninger tilskueren har til handlingen i filmens narrative struktur. Monstre blev protagonister og mørket var godt. Den tilsyneladende voldsomme mørke scene var ikke en katastrofe; men derimod en lykkelig udgang for protagonisten.

Hollywood og filmbranchen har prøvet at sætte fortællingerne i system. Det samme forsøger reklame og markedsføringsbranchen med storytelling i virksomhederne [Fog 2002] [Jensen 2002]. Som forbrugere er vi flasket om med skematiske forestillinger om den ”rigtige” fortælling. Hvis en film nægter at leve op til disse konventioner, så får den næppe kommerciel succes.

*In the Dead of Night* bruger i en scene bevidst lyd kombineret fravær af visuelle stimulanser. Scenen er et sort lærred, som tilskueren fylder med indhold, skabt af lyden. Det er et eksempel på at tilskueren skaber filmen [Langkjær 2000] – og at lyden isoleret kan skabe indhold i filmen.

Sammenfattende kan man sige, at multimediefilm rummer flere muligheder end den traditionelle film. Multimediefilm kan principielt antage nye former, hver gang de afvikles.

## **Efterskrift – Tyge Brahes genbegravelse**

Denne opgave blev tilfældigvis færdigredigeret på den dag, hvor Tyge Brahes jordiske rester blev genbegravet i krypten i Tyn katedralen i Prag. Forskere har undersøgt gennem et par uger forsket i støvet og knoglerne efter den verdensberømte astronom.

Tyge Brahe levede samtidig med Dee og Kelley; der i øvrigt også opsøgte Rudolf II's hof i Prag; men om de har mødt hinanden véd jeg ikke.

Viby J, 19. november 2010.

## Litteraturliste

- Aristotle: *Poetics* (Transl. Ingram Bywater, kilde <http://www.gutenberg.org/ebooks/6763> d. 14-11-10)
- Casaubon, Meric. D.D.: *A True and Faithfull Relation of what passed many Years Between Dr. John Dee (...) and Some Spirits*. (London 1659 / Facsimile Golden Dragon Press, Limited edition nr. 130 / 1000 Great Brittain, 1974)
- Chen, Brian X.: *Why Apple Won't Allow Adobe Flash on Iphone*. (<http://www.wired.com/gadgetlab/2008/11/adobe-flash-on/> den 17.11. 2008)
- Fog, Klaus et al.: *storytelling – branding i praksis* (Samfundslitteratur 2002)
- Haastrup, Helle K.: *Filmanalyse* (artikel i *Analyse af Billedmedier*, red. Gitte Rose, Samfundslitteratur 2009)
- Jensen, Rolf: *The Dream Society 2 – Heartstorm* (JPBøger 2002)
- Krogh, Ebbe og Schmidt, Finn L.: *Gys, splat og Freud* (DLF 1994)
- Langkjær, Birger: *Den lyttende tilskuer* (København 2000)
- Manovich, Lev: *The Language of New Media* (London 2001)
- Newall, Venetia : *The Encyclopedia of Witchcraft and Magic* (USA 1974)
- Waite, Arthur Edward: *The Hermetic Museum Restored and Enlarged* (London 1893)

## Illustrationer

Fig. 1) Dr. Dee & Edward Kellys necromantiske eksperiment. Kilde: Venetia Newall: *The Encyclopedia of Witchcraft and Magic* (USA 1974)

Fig. 2) Illustration til *The Golden Tripod – Fourth Key*. Kilde: Arthur Edward Waite: *The Hermetic Museum Restored and Enlarged* (London 1893 – efter original trykt i Frankfurt 1878).

## Lyd

Regardie, Israel: *Golden Dawn Tapes* (USA 1992)

Samt egne kakafoniske kompositioner via *Linux Multimedia Studio*.