

MASTEROPPGÅVE I FILM- OG VIDEOPRODUKSJON
2016
INSTITUTT FOR KUNST OG MEDIEVITENSKAP VED
NOREGS TEKNISK-NATURVITSKAPLEGE UNIVERSITET



BECAUSE IT IS A NEAT SHOT

KAMERABEVEGELSE SOM FORTELJARTEKNIKK I FILM

AV SONDRE HELLANDSJØ LYSNE



INNHALDSLISTE

| | |
|--|-----------|
| Kapittel 1: Introduksjon | 1 |
| Kapittel 2: Problemstilling | 5 |
| Kapittel 3: Metode og teori | 7 |
| Metode..... | 8 |
| Teori | 8 |
| Skilje kamerabevegelsen frå resten | 11 |
| Val av filmar | 11 |
| Teknisk utstyr..... | 12 |
| Filmhistorie | 12 |
| Kapittel 4: Definisjonar, begrep og avklaring..... | 13 |
| Historie | 14 |
| Forteljing | 14 |
| Kamerabevegelse | 14 |
| 2D og 3D-kamerabevelsar..... | 15 |
| Kontrast og Affinitet | 17 |
| Grunnleggande visuelle komponentar..... | 17 |
| Innstilling | 18 |
| Innstillingstype..... | 19 |
| Sjefs fotograf, Director of Photography eller kinematograf | 19 |
| Filmskaparar..... | 19 |
| Kapittel 5: Byggesteinar i forteljinga..... | 21 |
| Forteljing (Story)..... | 22 |
| Akt (<i>act</i>) | 22 |
| Sekvens (<i>Sequence</i>)..... | 22 |
| Scene (<i>Scene</i>) | 23 |
| Beat (<i>Beat</i>) | 23 |

| | |
|---|-----------|
| Vendepunkt (<i>Story Event</i>) | 23 |
| Kapittel 6: Kamerabevegelse og perspektivendring | 25 |
| Overlappingsperspektiv | 26 |
| Sentralperspektivet..... | 26 |
| Størrelse..... | 27 |
| forsvinningspunkt..... | 28 |
| Fart..... | 32 |
| Detaljar | 33 |
| Djupne og 3D-Kamerabevegelse | 33 |
| Køyring | 34 |
| Tracking og bom | 36 |
| Flatt rom og 2D - bevegelsar..... | 36 |
| Pan og tilt | 37 |
| Zoom | 39 |
| Motivert av djupne i bilde | 40 |
| Kapittel 7: Motivert kamerabevegelse | 43 |
| Kva motiverer kameraet? | 44 |
| Paul Schrader sin motivasjon | 45 |
| Blain Brown sin definisjon..... | 46 |
| Min definisjon – Motivert og umotivert..... | 48 |
| Eksempel 1: Motivert bevegelse i <i>Penguins of Madagascar (2014)</i> | 52 |
| Eksempel 2: Logisk, umotivert motivasjon i <i>Jurassic Park (1993)</i> | 59 |
| Eksempel 3: Umotivert kameraføring i <i>Bad Boys (1995)</i>..... | 63 |
| Kapittel 8: Visuell intensitet i kamerabevegelse | 65 |
| Objekt i bevegelse | 66 |
| Handhaldt..... | 69 |
| Handhaldt og dokumentarar | 69 |
| Eksempel 5: Handhaldt som forteljarteknikk i <i>Se7en (1995)</i> | 72 |

| | |
|--|------------|
| kven har kontrollen?..... | 76 |
| Resten av filmen..... | 82 |
| Kontrast..... | 82 |
| Eksempel 6: Mangel på kontrast i <i>Transformers (2009)</i> | 84 |
| Kapittel 9: Knyte det visuelle saman..... | 87 |
| Kulesjov-prinsippet | 88 |
| Eksempel 7: Forsterke Kulesjov-prinsippet i <i>Good Will Hunting (1997)</i> | |
| | 90 |
| Kapittel 10: Kamerabevegelsen kan vise eit vendepunktet..... | 99 |
| The american way..... | 100 |
| Eksempel 8: Vise vendepunkt i <i>The Imitation Game (2014)</i>..... | 106 |
| Kapittel 11 Nokre små poeng på tampen..... | 109 |
| Ekstern motivasjon i <i>Birdman (2014)</i> | 110 |
| Romforståing..... | 112 |
| The Shining (1980) – ein stor labyrint | 112 |
| Hugo (2011) - Frå stort til smått | 114 |
| Kapittel 12: Oppsummering og konklusjon | 117 |
| Oppsummering | 118 |
| Konklusjon | 121 |
| Vidare tanker | 123 |
| Heilt, heilt til slutt... .. | 124 |
| Filmografi | 125 |
| Litteraturliste | 126 |

Illustrasjon framside:

Bakombilde frå innspeling av Masterfilmen *Nocturne* (2016).

Avfotografert er sjefs fotograf Kristoffer Bergersen.

Foto: Sondre Lysne

Illustrasjon tittelside:

Langtagning frå filmen *Fjernlys* (2013). Regi: Mathilde Dokka Sveen og

Erlend Ose. Fotograf: Sondre Lysne

KAPITTEL 1: INTRODUKSJON

*I was shooting a show a while ago, and the director came in and said; I wanna do this, this and this shot. And it was this complicated move, with technocrane and booming up and down and all over the place... And I said, after I heard it, I went **Why?** And he went, because it is a neat shot. And I said, yeah it is a very neat shot, but does it tell the story? Does it tell the story the best that we can?*

– Michael Slovis, Director of Photography Breaking Bad (Stasukevich 2011)

Film handlar om å fortelje, fortelje ei historie. Kva, kor lang og kor tydeleg forteljinga skal vere, er opp til filmskaparen. Dette har film til felles med dei fleste andre kunststartene. Om det er ei bok, eit teaterstykke, fotografi, maleri eller eit dataspel, så deler alle det at det ligg eit ynskje om å fortelje noko.

Og alle har sine unike trekk og teknikkar som dei andre medium ikkje kan gjere. På teateret kan regissøren bruke lys og sceneteppe for å, til å styre kor blikket vårt skal gå, men ser like fullt ein total av scena gjennom heile stykket. Me sit i kvar vår stol, med kvar vår unike vinkel. Og sidan ingen framføringar er like, så er det ingen andre som kan få akkurat denne opplevinga igjen.

Eit fotografi kan fortelje ein historie, om det står åleine eller om det er ein kurator som set saman fleire bilde til ein bildeserie. Nokre bøker har ikkje bilde i det heile, og me må lage alle bilda våre sjølv. Det er ingen som kan kontrollere kor «kameraet» er, det er ingen som kontrollerer lyset, det er ingen som bestemmer fargen på himmelen eller størrelsen på landskapet. I mange dataspel styrer me «kameraet» sjølv. Me styrer tempo, kor me vil sjå, og kor me vil gå.

Dette er ein av dei unike teknikkane som filmen har. Som ingen av dei andre medium kan, å bestemme korleis bilde skal bevege seg. Korleis kameraet skal bevege seg. Det at nokon har bestemt korleis vår persepsjon av historia skal bevege seg. Dette er heilt unikt for fortellingar fortalt med film eller video. Ei oppleving der me mister kontrollen over korleis me opplever ei ny verd. Og forhåpentlegvis vil det rive oss med på ei ny, spennande og fantastisk forteljing.

På ei anna side er filmproduksjon dyrt. Det å flytte på kameraet under ei taking tar tid. Skinner til Dollyen må leggest, krana må setjast opp eller

Stedicamen må stabiliserast. Sjølv om du tar det handhaldt på skuldra, så tar det tid å blokke alt, kameraet skal vere på rett plass til rett tid, det same skal skodespelarane. Alt mens det står minst ei handfull med filmskaparar som ventar, og skal ha betalt. Og utstyret du har leigd inn er heller ikkje gratis. Så då bør det absolutt vere verd det.

Så kva er det som gjer at filmskaparar kan bruke tusenvis av kroner på å gjennomføre ei innstilling? Kan det brukast til noko meir enn å berre vise det som skjer? Kan kamerabevegelsen brukast til å fortelje noko? Kan kameraet brukast som ein forteljeteknikk?

KAPITTEL 2: PROBLEMSTILLING

As a camera operator, you're setting up a shot. And you have a fineder, and your putting down marks. And you say: okay the shots starts here, and then it ends there. [...] and they say action. You starts at one and go to two. But everything in the middle between one and two, all those thousand of choices that we make, is ours, that's what we do. We fill in the gaps.

– Mitch Dubin (One_Shot_at_a_Time 2016)

Ei påstand eg ofte høyrer frå fotografer, i «behind the scenes»- materiale til filmar eller intervjuar, er at kamerabevegelsen må vere motivert. Og brukast slik at den best fortelje historia. Eg blir då nysgjerrig, for kva betyr dette? Korleis kan kamerabevegelse fortelje noko som helst? Er det sant, eller er det berre noko som blir sagt litt flåsete? Kan kamerabevegelse faktisk brukast til å fortelje historia? Og i så fall korleis?

Så problemstillinga for denne oppgåva lyder som følger:

PROBLEMSTILLING I PUNKTVIS

- **Kan kamerabevegle brukast som forteljarteknikk i film?**
 - **Og i så fall, korleis?**
- **Finns det konvensjonar som styrer korleis ein tolkar kva ein kamerabevegelse fortel oss?**
- **Er det andre effektar av å bevege på kameraet?**

KAPITTEL 3: METODE OG TEORI

The Lumières were probably the first to experiment with affixing the camera to an object in motion, and the resulting shot from a moving train in Liverpool in 1897 helped clarify what set filmmaking apart from the other arts. (Schrader 2015)

METODE

Dette er ei praktiskeoretisk oppgåve. Eg har difor jobba litt baklengs jamført med korleis eg elles ville gjort det. I staden for å fyrst fordjupe meg i pensum fyrst, for så å finne filmar som kan brukast til bygge opp under eller motseie teorien. Så har eg tatt utgangspunkt filmar eg tykkjer er interessante. Så har eg gjort ein liten analyse av filmen. Og fyrst då byrjar eg å leite etter om teori som omhandlar slik eg har tolka kamerabevegelsen som fortellerteknikk. Eg ynskja å fokusere på og tolke resultatet av filmen. Og i minst mogleg grad vere påverka av teori til å tolke film til å passe med teorien.

Dette har gjort dette til ei veldig tidkrevjande tekst å skrive. Men det har også gjort oppgåva interessant å skrive. For dette tvinger meg til å vurdere forholdet mellom det som blir gjort i praksis, korleis eg oppfattar teorien, på ei litt anna måte. Eg trur dette har gjort at eg ser på teorien rundt temaet meir kritisk.

TEORI

and they (anm: they=kamerabevegelse) can be used to enhance the scene and add a layer of meaning beyond the shots themselves. They can also add a sense of energy, joy, menace, sadness, or any other emotional overlay. (Brown 2013)

Det har vore ein utfordrande, og til tider frustrerande, prosess å finne litteratur som skriv i detalj om kamerabevegelse og historieforteljning. Det er ikkje så mange som skriver om dette med kamerabevegelse. Og ofte møter man på påstandar som i sitatet over frå Blain Brown. At kamerabevegelse kan brukas til å fortelje noko meir enn å berre vise det

skjer i handlinga. Men det er få eksempel på tekster som argumenterer godt for seg, eller bryter ned, analysert eksemplar frå film for å vise at det er hald i påstaden. Eg sitter som regel igjen og undrar meg over: ja fint det, men korleis kan man legge til eit lag til med meining?

Som i Blain Brown sitt eksempel sklir det ofte over i å diskutere kamerautstyr eller liknande. Som regel blir det nemnt som ein liten bisetting i introduksjonskapittelet at bruk av kameraet kan fortelje oss så veldig mykje. Det er nokre bøker som diskuterer visuell historiefortelling, og sjølv om desse kan vere interessante, så er dei gjerne lite spesifikke, på tvers av ulike medium, eller på andre måtar litt vanskelege å bruke.

Ei heilt eiga utfordring har også vore knyta til mangelen på direkte teori. Som igjen betyr at eg må hente anna grunnleggande teori for å legge til grunn. Utfordringa har vore å klare å komprimere teorien, slik at det både er plass til den i denne teksten, slik at det blir plass til analyser av film, samtidig som teorien skal vere lettlest og forståeleg.

Bruce Block si bok *The Visual Story: Seeing the Structure of Film, TV and New Media* (2001 og 2008) er her eit lite unntak. Han går i djupna på dei visuelle elementa i film. Men sjølv om han innleier med å sei at boka er ganske praktisk, så er bøkene hans veldig teoretiske, og bruker heller ikkje praktiske eksempel for å bevise sin teori. Men han går ikkje i fella med å byrja å diskutere kamerautstyr i staden for det visuelle, slik som Blain Brown har ein tendens til i si bok *Cinematography: Theory and Practice* (2013). Dette er i seg sjølv ikkje negativt, og eg kjem difor til å vekte Block sine bøker tungt, men det hjelper ikkje på den akademiske tørken av analyse av filmar.

Mens bøker som Christoffer Bowens *Grammar of the shot* (2013) og Jennifer Van Siljll *Cinematic Storytelling* (2005) er gode til å bruke praktiske eksempel. Dette er bøker i stor grad diskuterer kinematografiske normer og har ein «dette er svaret» tilnærming. Men mangelen på diskusjon og analyse rundt kinematografien, gjer at eg nærmar meg med ei viss skepsis til desse. Til slutt vil eg også nemne Robert McKee si bok om manus og historieoppbygging: *Story* (1998). Eg bruker *Story* til å ha eit visst fokus på tematikken rundt den overhengande historieforteljing, og korleis kamerabevegelse som element passer inn i den store forteljinga.

Eit frisk pust har kome med YouTube og andre sosiale medium. Her finn me nokre gode eksempel på filmskapar, som jobbar med film til dagleg. Som metodisk bryt ned kjente filmar, og forklarar korleis dei analyserer filmen og teknikkane som er brukt for å nå dit. Tony Zhou med *Every Frame a Painting* og Matt Workman med *Cinematography Database* er to gode eksempel på dette, som eg absolutt kan anbefale.

Eg har også brukt ein del andre kjelder. Blant anna ”*behind the scenes*” materiale, Podcast og intervjuar med filmskaparar for å få ein meir praktisk tilnærming til arbeidet bak kameraet.

Ei utfordring med såpass ulik teori, er at det er vanskeleg å sette dei opp mot kvarandre og få ulike vinklingar på det same temaet. Sidan eg har brukar tid på å utfordre teorien med praktiske eksemplar, så har eg ikkje brukt så mykje tid på å sette teori opp mot kvarandre i denne teksten. Men det er eit generelt sagn i den praktiskteoretiske delen filmvitskap.

SKILJE KAMERABEVEGELSEN FRÅ RESTEN

No er det slik at all i ein film: lyd, lys, kamera, med meir heng saman, og å skape eit produkt, filmen. Det er ikkje ein del av filmen som kan bære alt. Det er difor ei utfordring å berre fokusere på kamerabruken i ei scene. Av og til vil det heller ikkje gi meining å berre omtale kamerabruken åleine, og dette reflekterast i teorien. Det er veldig lite fokus på effekten av kamerabevegelse, spesielt lite med fokus på kamerabevegelsen som eit forteljarverktøy. Faktisk er det lite fokus på kameraets tilnærming i det heile med tanke på. Som regel i eit lite avsnitt her og der. Som igjen har gjort undersøkingar til ein tidkrevjande prosess.

VAL AV FILMAR

Eg har vald å fokusere på relativt moderne (ca. 1990 og utover), vestlige filmar. Eg kjem til å sjå både på animasjonsfilm og ”live-action”. Eg ynskjer fokusere på populære og moderne filmar fordi dette er filmar som dagens publikum er villig til å bruke pengar på. Og eg ynskjer å sjå korleis desse filmene som treff eit breitt publikum blir produsert. Eg skal heller ikkje legge skjul på at eg meiner at norske filmskaparar produserer for få filmar som treff breitt. Og eg meiner at det trengs meir fokus på korleis dei populære filmene produserast.

Men også fordi filmar frå same tidsepoke har hatt omtrent dei same tekniske hjelpemidla til rådighet under produksjon. Og vil, til ein viss grad, eliminere desse forskjellane dersom eit breiare utval hadde blitt nytta.

TEKNISK UTSTYR

Som sagt over, så har det vore enklare å finne teori knyta til kamerautstyr. Og sjølv om det kunne vore interessant å sett på dette også. Så har eg vald å utelate dette å diskutere bruk av utstyr. Denne teksten legger seg på eit heilt grunnleggande nivå. Og dei små forskjellane som utstyr gir vil ikkje vere utslagsgivande for analysane eller resultatet. Om det er behov for det, skal eg forklare fortløpande dei tekniske aspekta ved ei kamerainnstilling. Når det er sagt, så venter eg at lesaren har ein grunnleggande forståing av filmproduksjon. Og ikkje vil ha problem med å skilje mellom forskjellen på for eksempel handhaldt og Dolly.

FILMHISTORIE

Dette er inga historisk tekst. Og i ei anna samanheng, vil det absolutt vere interessant å sjå på utviklinga av kamerabevegelse som uttrykk frå gjennom filmhistoria. Men eg meiner det vil vere ei avsporing frå problemstillinga i denne teksten. Eg er ute etter effekten av dagens kamerabruk i populærfilm. Og då meiner eg det er mindre relevant kven som var fyrst ute med å gjere bevegelsen.

KAPITTEL 4: DEFINISJONAR, BEGREP OG AVKLARING

[...] the camera can't talk back. It can't ask stupid questions. It can't ask penetrating questions that make you realize you've been wrong all along. Hey, its a camera!

*But... It can make up for a deficient performance, make a good performace better, create mood, create ugliness, create beauty, provide excitemen, capture the essence of the moment, stop time, change space, define a carachter, provide exposition, make a joke, make a miracle. **It can tell a story***

– Sidney Lumet (Lumet 1995, 75)

HISTORIE

Med historie meinast det i denne samanheng det som har skjedd, det som skjer eller kjem til å skje.

Historie må ikkje forvekslast med forteljning. Historia er det som skjer. Historia er alltid lineær, men treng ikkje fortelles slik. Graden av fiksjon i historia er irrelevant for denne teksten.

FORTELJING

Med fortelling meinast i denne samanheng framstilling av historia. Og treng ikkje bli presentert i same rekkefølge som historia. Forteljninga kan godt byrje med slutten av historia.

Ein forteljarteknikk er difor eit grep eller ein teknikk som brukast som verktøy for å framstille deler av historia. Eg utbroderer meir om dette i neste kapittel.

KAMERABEVEGELSE

Med kamerabevegelse meinast det når opptakspunktet beveger seg, eller illusjonen av at opptakspunktet beveger seg, i den fysiske verda under opptak av filmen. Som regel er dette kameraet.

Alle filmar har eit opptakspunkt, veldig ofte er dette filmen eller den digitale sensoren i eit filmkamera. I ein teiknefilm står ofte kameraet stille, og man flytter på teikningane relativt til kameraet. I ein dataanimert film er dette litt meir kompleks. Då det ikkje er noko som fysisk flytter seg, men bilda blir animert av ei datamaskin. Effekten av alle er uansett den same. Då får ein illusjon og oppleving av at kameraet beveger seg.

Det er også viktig å merke seg at live-action og dataanimasjon ikkje lenger alltid kan skiljes. Då det blir meir og meir vanleg å kombinere fotorealistisk dataanimasjon med Live-action materiale.

Ein anna måte å forklare dette på er at alle endringar av utsnitt, vil vere ein kamerabevegelse. Så man kunne kanskje brukt ordet bildebevegelse, då dette antakeleg vil dekke både live-action og animasjon. Men kamerabevegelse er ord som omfattar ein mykje meir konkret handling. For enkeltheit skuld kjem eg til å bruke kamerabevegelse som omgrep i resten av teksten, sjølv om det ikkje alltid vil vere like nøyaktig.

2D OG 3D-KAMERABEVELSAR

Grovt kan man dele kamerabevegelse inn i to. To-dimensjonale og tredimensjonale kamerabevegelse (Block 2013, 181), som refererer til korleis kameraet flyttar seg i den verkelege verda. Og må ikkje forvekslast med «2D» eller «3D-film» kor man sitter med briller i kinosalen.

2D-bevegingar er bevegelsar som ikkje fører til at kameraet flytter seg langs ein av aksane. Det er ikkje noko problem å kombinere 2D- og 3D-bevegelsar. Så at det eine eliminerer ikkje den andre. 2D-bevegelsar bergensar seg til Pan og tilt. Bruce Block inkluderer også Zoom. (Block 2013, 46) Zoom er teknisk sett ikkje ein kamerabevegelse. Då kameraet ikkje beveger på seg. Her er det berre bildeutsnittet som blir endra, eg kallar det ein bildebevegelse. For enkelheits skuld, slår eg saman desse to omgrepa, og kallar bildebevegelse for kamerabevegelse. Og med det, inkluderer Zoom som ein kamerabevegelse.

2D: PAN, TIL OG ZOOM

Pan betyr at kameraet står i ro, men snur seg horisontalt til høyre eller venstre,

rundt si eiga akse. **Tilt** er når kamerat beveger seg oppover eller nedover vertikalt, rundt si eiga akse. **Zoom** er ei optisk endring, som gjer at utsnittet endrar seg. Og blir enten større eller mindre. Sidan det er ei optisk endring, så oppstår andre endringar, mest markant er endring i perspektiv og djupneskarpheit.

Pan: Pan, eller panorering, er når kameraet rotere, til høyre eller venstre, horisontalt rundt sin eigen akse. Bilde skifter langs horisonten.

Tilt: Tilt er når kameraet roterer, opp eller ned, langs den vertikale aksene. Ein tilt opp ver vere frå bakken til himmelen.

Zoom: er ein flytting av linser i objektivet til kameraet. Zoom-inn bruker optikk til å gi eit snevrare bildeutsnitt. Mens Zoom-ut gir eit større bildeutsnitt.

3D: KØYRING, TRACKING OG BOM

3D-kamerabevegelser er kamerabevegelse der kameraet flytter seg fysisk i det verkelege verda. Og kan også deles inn i tre. Dette er 3D-bevegingar

Køyning er når kameraet beveger seg horisontalt framover eller bakover under opptak. **Tracking** er når kameraet beveger seg horisontalt til høyre eller venstre under opptak. Mens **bom** er når kameraet løftes eller senker vertikalt under opptak.

Tracking: Kameraet flyttes til høyre eller venstre langs X-aksen.

Køyning: Kameraet flyttes framover eller bakover langs Z-aksen.

Bom: Kameraet flyttes opp eller ned langs Y-aksen.

KONTRAST OG AFFINITET

I denne teksten kjem eg til referere ein del til Bruce Block sine teoriar. Ein viktig del av dette er «Contrast and Affinity» «Contrast» blir enkelt nok oversett til kontrast. «Affinity» betyr det motsette av kontrast, lite kontrast. Og referer til den visuelle intensiteten i bilde. (Block 2013, 11) Meir kontrast fører til meir visuell intensitet. Eg vil ofte referera til grad av den visuelle intensiteten, og korleis denne relaterer til historieløpet i den aktuelle filmen.

GRUNNLEGGANDE VISUELLE KOMPONENTAR

Bruce Block (Block 2013, 2-3) starter boka si på at me kan definere det visuelle inn i seks ulike grupperinger. Her er ein opprømsing og kjapp forklaring på hans visuelle komponentar. Det er ikkje alle som er like aktuelle for denne oppgåva, men det er premissa til Block som bør nemnast. Då dei visuelle komponentane ikkje alltid kan koplast frå kvarandre.

ROM (SPACE)

Det er tre typar rom. (1) Det faktiske rommet framfor kameraet, eg vel å kalle det rom *mise-en-scène*. Det er dette rommet skodespelarane relaterer seg til. (2) Det same rommet, men korleis det framstår på skjermen. (3) Den romlege størrelsen og forholda på skjermen, som for eksempel bildeformatet (aspect ratio)

LINJER OG FORM (LINE AND SHAPE)

Baserer seg på andre visuelle komponentar. Dette er ikkje nødvendigvis faktiske linjer eller former som vises i bilde. Men opplevde linjer og

former, som me skaper i hovudet vårt. Og er med på å forme bilde for oss.

TONE (TONE)

Her meinast lysmengda i relasjon til gråtoner. Og skilnaden går på kor lyst eller mørkt eller lyst det er. Om eit bilde er «low-key» eller «high-key».

FARGER (COLOR)

Betyr handlar naturleg nok om bruken av farger i bilde. Dette kjem eg ikkje inn på i denne oppgåva

BEVEGELSE (MOVEMENT)

Bevegelse i bilde. Bevegelse kan skapas av både mise-en-scène og/eller av ei kamerabevegelse. Bevegelse er ein av dei mest synlege visuelle komponentane.

RYTME (RHYTHM)

På same måte som det er rytme i musikk, er det rytme i det visuelle. Man kan finne rytme i objekt (inkludert stillestående objekt) og ikkje minst redigering.

INNSTILLING

Ein innstilling er eit opptak frå kameraet. Og er mellom man starar opptaket på kamerat til det blir stoppa. Ein innstilling kan bli klippt opp og plassert inn ulike plasser i den ferdige filmen.

Ei innstilling blir ofte referert til som *"a shot"* på engelsk.

INNSTILLINGSTYPE

Ein innstillingstype er litt vanskelegare å definere. Men det er innstillingar der alle audiovisuelle verkemiddel og mis-en-scène er lik nok til å definerast som den same typen.

«The Hero Shot» vil vere eit eksempel på ein innstillingstype. (Zhou 2014b)

Det må ikkje forvekslast med for eksempel utsnitt.

SJEFSFOTOGRAF, DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ELLER KINEMATOGRAF

Kjært barn har mange namn. Tittelen omfattar sjefen over kameraavdelinga, og som regel også lys. Som jobbar som regel tett med regissøren før og under opptak.

Titlane kan endre seg, men eg å halde meg til sjefsfotograf som tittel i denne teksten

FILMSKAPARAR

Eg kjem til å bruke omgrepet filmskaparar fordi eg føler det blir feil å alltid gi regissør eller fotograf all ære for ei gjennomføring av film. Film er eit stort samarbeidsprosjekt mellom mange aktørar. Og så lenge eg ikkje var til stades, så er de umogeleg for å vite kven som skal ha æra enkeltelement i ein film. Det kan vere regissøren, produsenten, sjefsfotograf, kameraoperatør, klipper, også bortetter. Eg meiner det difor er betre å beskrive dei som ei heilheit, nemlig filmskaparar.

KAPITTEL 5: BYGGESTEINAR I FORTELJINGA

Movies start and end with story. That's why film is purchased and crews are hired, no other reason. Many high-budget films employ dazzling effects, promising great moviemaking, but are anything but. This is because they have forgotten about story. Story has taken a back seat to technical wizardry and style. – Jennifer Van Sillj (Van Sijll 2005, loc 293)

I dette kapitlet blir ein kort gjennomgang av dei ulike byggsteinane i forteljinga. Her er å legge teoretisk filmforteljing til grunn for resten, og handlar ikkje om dei tekniske aspektet som kamaeraføringar. Men om korleis ei forteljing er bygd opp. Og eg skal heller ikkje legge skjul det neste kapittelet omtrent er eit samandrag av dei to opningskapitlet til Robert McKee i boka *Story (1998)*. Ei bok som blir høgt verdsatt og anerkjent bland manusforfattarar.

FORTELJING (STORY)

Forteljinga er den overhengande strukturen over alle element i ein historie. Og uansett korleis og kva rekkefølge du fortel historia i. Så er det slutt når det er slutt. I motsetnad til mindre element i forteljinga, så kan man ikkje endre noko på konsekvensane av forteljinga når den er ferdig. For da er alt fortald. (McKee 1998, 41-42) Det denne historia alle element ideelt sett skal hjelpe til med å fortelje.

AKT (ACT)

Ei forteljing er satt saman av fleire akter. I klassisk Hollywood er gjerne filmen satt saman av tre akter. Ei akt er ein større del av filmen, ein akt skal gjerne avsluttast med ei større (og ofte dramatisk) vending i forteljinga i filmen. (McKee 1998, 41)

SEKVENNS (SEQUENCE)

Sekvensar er kortare enn akt igjen. Og det trengs fleire sekvensar for å sette saman ei akt. Ein sekvens består av fleire scener, ofte to til fem, som kjem etter kvarandre i forteljinga. Og historiemessig heng saman og spelar på kvarandre. Og ender i ein eller anna form for konklusjon for sekvensen. (McKee 1998, 38-40) Ein sekvens er ikkje avhengig av å henge saman i

tid eller rom for å fungere. Og kan godt handle om same karakter som liten, så hoppe fram 80år og sjå den same karakteren som gamal, og fortsatt vere den same sekvensen.

SCENE (*SCENE*)

Scene er ei eller fleire handlinga som skjer innanfor eit avgrensa tidsrom og plassering i det fysiske universet. Ei scene kan vere lang, eller ei scene kan vere veldig kort. Ideelt sett bør ei scene i seg sjølv vere ein situasjonsendring i forteljinga (*Story Events*) (McKee 1998, 35)

BEAT (*BEAT*)

Eit beat i denne samanheng må ikkje forvekslast med [beat] i dialog, som betyr kort pause. Beat er små eller store endringar mellom karakterar som skjer som ein konsekvens av ein handling eller reaksjon. Desse endringane, «beats», styrer ei scene framover. (McKee 1998, 32) Og kan gjerne beskrivast som ei taktendring.

VENDEPUNKT (*STORY EVENT*)

«Event» betyr endring. Det kan vere så enkelt som at det starter å regne. Vendepunkt på si side, må vere viktig eller avgjerande for karakteren. Og på ein eller anna måte endre livet til karakteren eller karakterens oppfatning av livet. I kapittel 10 går eg inn på korleis ein kamerabevegelse kan brukast å vise oss ein slik vendepunkt.

KAPITTEL 6: KAMERABEVEGELSE OG PERSPEKTIVENDRING

If my movie has two stars in it, I always know it really has three. The third star is the camera. – Sidney Lumet (Lumet 1995, 76)

Kameraet kan flytte på seg i den fysiske verda på tvers av dei tre aksane: X, Y og Z. Men bilde som skapas, om som seinare skal prosjekterast på skjerm eller lerret, blir er eit 2D bilde. Dette gjeld uavhengig av teknologi. Om det er film, maleri eller fotografi. For å lure hjernen vår har kunstnarar i mange hundre år brukt perspektiv. Perspektiv er ein illusjon av verkelegheita, og gir hjernen vår ein sjans til å tolke eir 2-dimensjonalt bilde som 3-dimensjonalt. Dette perspektivet skapast automatisk av det fotografiske mediet. (Med enkelte unntak, for eksempel ved bruk av «fisheye-objektiv» eller liknande) Film og video er som kjent eit fotografisk medium. Animasjon på si side er ikkje det, så her må animatørar større fridom til å manipulere verkelegheita.

OVERLAPPINGSPERSPEKTIV

Den fyrste og enklaste former for perspektiv er overlappingsperspektiv. Det er så banalt som det høyrer ut. Når eit objekt dekker over eit anna objekt i eit bilde, så opplevast det objektet som nærmast kameraet. (Greve 2009) Sjå figur 6.1.

SENTRALPERSPEKTIVET

Der overlappingsperspektiv berre fortel oss kva objekt som er «fremst» i bilde, vil sentralperspektivet, også kalla lineært perspektiv, gir oss ein mykje betre idé om kor stor avstanden mellom dei ulike objekta. Sentralperspektivet, også kalla lineært perspektiv, vart utvikla så seint som i renessansen (Greve 2013), rundt 1400. Sentralperspektivet vart raskt populært i malarkunsten, og var dominerande fram til starten av 1900-tallet. (Kuiper 2010, 132-133)

STØRRELSE

Størrelse er også ganske enkel å forstå. Har du to objekt i same bilde som sjåaren har ein idé om kor store er, og den eine er relativ mindre enn den andre

enn den burde vere. Så vil det objektet som oppfattas som mindre enn det andre, også oppfattas som lenger vekke. For eksempel to personer står ved sidan av kvarandre. Men den eine er halvparten av størrelsen, så vil den personen oppfattas som lenger vekke på Z-aksen i forhold til kameraet. (Block 2013, 27)

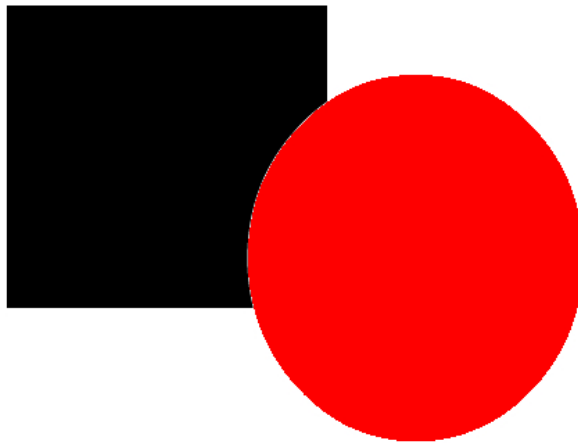


Fig 6.1: Her er eit enkle eksempel på overlappingsperspektiv. Hjernen vår ynskjer å fullføre figuren. Så me antar at den svarte figuren er ein firkant, men at me ikkje får sjå heile figuren. Me tolkar det difor slik at den raude sirkelen dekkjer over den svarte firkanten. Og me oppfattar at den er nærmare oss på Z-aksen. Sjølv om me ikkje har noko anna som referanse i bilde.

FORSVINNINGSPUNKT

Forsvinningspunktet er litt vanskelegare å forklare. Men det heng saman med størrelsesprinsippet over. Forsvinningspunktet er synlige eller usynlige linjer i eit bilde som gir illusjonen av djupne. Eit klassisk eksempel på forsvinningspunkt er eir rett strekke med jernbaneskiner som forsvinner innover i bilde. Dei to linjene starter i ytre delen av bildekanten og går tettare og tettare og møtes i eit punkt på midten. (Block 2008, 16-17) Når man tenker over det, så har flata me ser på fortsatt ingen Z-akse. Men det opplevast slik. Og ved hjelp av desse linjene får man ein følelse av kor stort rommet er, og kor stor avstand det er mellom dei ulike objekta i bilde. La oss sette inn eit forsvinningspunkt i bilde over. (Fig: 6.3)

Eit bilde kan ha mange forsvinningspunkt, og dei er som regel mykje meir komplekse enn eksempelet over. (Block 2013,19) Og jo meir kompleks jo vanskelegare er det å få det rett. Men jo meir overbevisande er djupna i bilde.

Deler du bilde inn i X- og Y-aksen. Og så legger du linjalen på bilde. Fyrst måler du breidda på gangen nedst på X-aksen og ser at golvet dekker store deler av Y-aksen. Så måler du breidda på gangen høgare opp på X-aksen, og du ser at golvet i gangen dekker ein veldig liten del av Y-aksen. Du kan gjere det same med taket, og veggane, men her begynner du å måle i ein anna bildekant. Det er ikkje mogeleg å gjere målinga på Z-aksen, fordi den ikkje er der. Men sidan me «veit» at gangen er like brei heile vegen. Og menneske er cirka like store. Så lesar me av dei to aksane me har tilgjengeleg, også setter hjernen vår det saman som om det er ein Z-akse til stades.

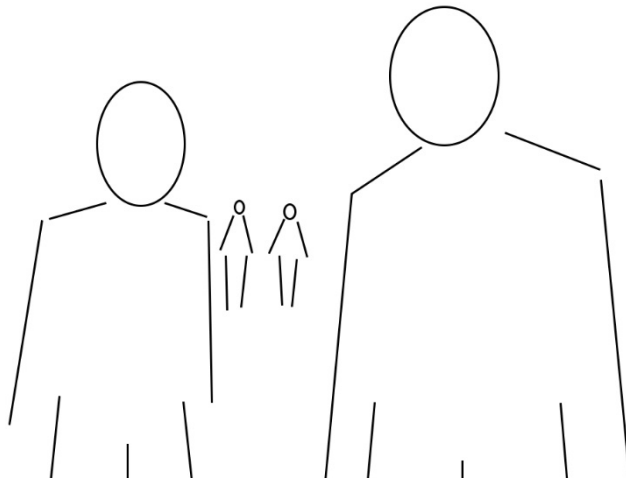


Fig 6.2: Me som sjåarar ein viss idé om kor stort eit menneske er. Og til tross for at me ikkje har noko anna referanse, så tolkar me det som at figurane yst er nærare kameret enn dei to i midten.

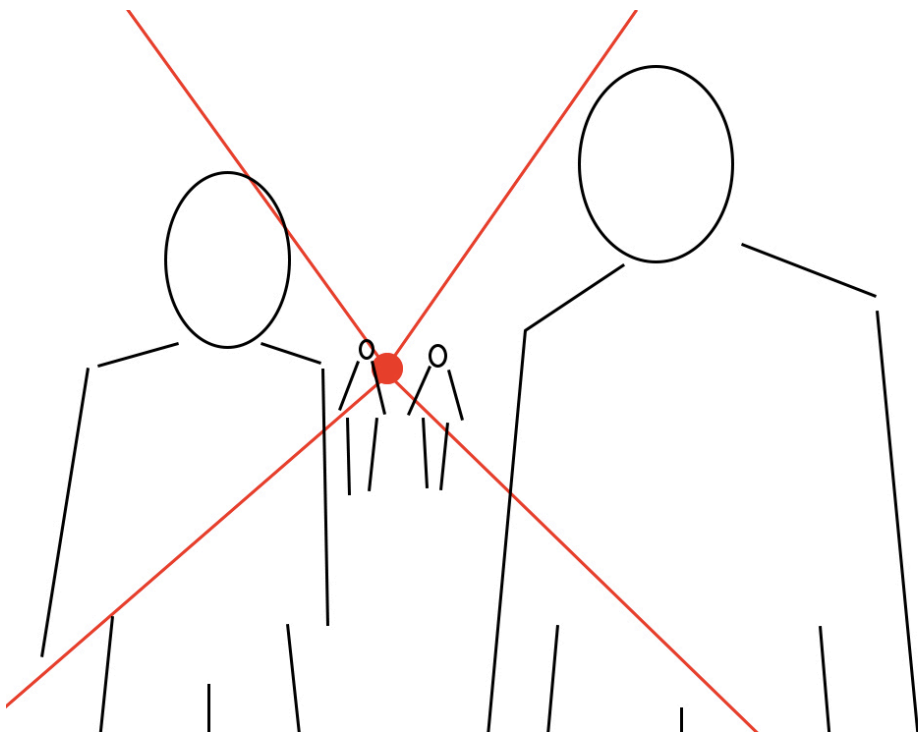


Fig 6.3: Her er eit forsvinningspunkta i bilde teikna inn. Med litt fantasi kan det sjå ut som at dei fire går i ein gang.



Fig 6.4: Slik ser det ut i filmen det er henta frå: *The Grand Budapest Hotel* (2014). Som me kan sjå er det mange fleire forsvinningspunkt enn det eg teikna inn. Blant anna vertikale linjer som i større grad er med på å definere gangen dei to står i, og perspektivet blir endå tydelegare.

Dette er sentralperspektivet: objekt som er lenger vekk er mindre. Eller om det er same objekt som strekker seg over litt distanse (som eksempelet med gangen over) så blir dei mindre og mindre, og skaper usynlege linjer som me kallar forsvinningspunkt.

Dette kan også brukas for å lure auge. Dette vart for eksempel gjort ein del i *Lord of the Rings* (2001) fordi Hobbitane skulle sjå mindre ut i forhold til andre figurane, enn det skodespelarane tilsa. Der Ian McKellen (Gandalf)

satt nærare kameraet enn det Elijah Wood (Frodo) gjorde, fordi Gandalf skulle oppfattas som ein større karakter enn Frodo.

For å oppnå dette brukast objekt alle kjenner igjen, for eksempel ein stol, og lager to ulike størrelsar. Plasserer stolane så langt frå kvarandre at det ser ut som dei er like store, også plasserer man den «minste» skodespelaren på stolen lengst vekk. Så følger du sentralperspektivet i bilde, også ser den eine mykje mindre ut enn den andre. Dette kallas «Forced Perspective».



Fig 6.5-6.6:
Eksempel på
korleis
«Forced
Perspective
kan vere
brukt».



Her frå
*Making of
Lord of the
Rings (2001)*

Men sidan det er så mange ting som avslører at det er juks, detaljer, fart, lyssetting, blikkretning for å nemne noko. Så er det ikkje så lett som det

kanskje høyrast ut. Og som i Lord of the Rings-serien, så flytter kameraet på seg mykje. Og som eg kjem tilbake til, når kameraet flytter på seg. Så endras også både overlappings- og sentralperspektivet seg, og då byrjar det å bli komplisert. Så det dei ofte gjorde var å flytte eine personen relativt til kameraet når kameraet flytta på seg. Dette er ganske interessant, og man kan finne meir om dette på ekstramaterialet på DVD-utgåva. (fig 6.5-6.6)

FART

Eit tredje element som gir oss illusjonen av 3D rom er endring i fart. Kort sagt er det slik at objekt i bevegelse relativt til kameraet, er treigare jo lenger vekk det er frå kameraet.

Dette med fart er går seinare jo lenger vekke det er, er direkte knyta opp til størrelse og forsvinningspunkt. Bruce Block (2008, 29-30) bruker to gode eksempel på dette. Det fyrste er to personer som spring parallelt med kameraet. Begge to spring like fort og like langt, men den eine spring mykje nærmare kameraet enn den andre. (Block 2008, 29) Eg har etablerte tidlegare i teksten at same distanse i verkelegheita, vil bli representert som kortare på skjermen om den er lenger vekk. Og difor vil det også sjå ut som at den som spring lenger vekk i verkelegheita, spring seinare. Tenk deg at eit fly flyr 900km/t 20m over hovudet ditt, det vil suse forbi deg så fort at du ikkje rekker å tenke deg om. Men og du ser det same flyet 10 000 meter oppe, så opplevast det som seint, sjølv om det i realiteten går like fort.

Det andre eksempelet han bruker er når eit fly tar av mot horisonten, så vil det starte raskt. Men så vil den opplevde farten avta. (Block 2008, 30) Det til tross for at den reelle farten av flyet antakeleg

aukar. Prinsippet her er det same. Den same distansen dekkjer færre pixlar eller dotter i bilde. Konsekvensen av det er at flyets hastigheit opplevast som treigare. Kameraets evne til å etterlikne verkelegheita på denne måten, gjer 3D-følelsen veldig truverdig.

DETALJAR

Detaljar i bilde er også noko som hjelper oss å skape ein illusjon av djupne i bilde. Også her er det referansen til den verkelege verda rettlear oss. Jo nærare noko er oss, jo meir detaljar kan me sjå. Her er det fleire element som spelar inn. Det fyrste og mest openbare er at auges evne til å skilje ut detaljer blir sterkt redusert jo lenger vekk det er for oss. (Block 2013, 34) Dess mindre eit objekt blir i bilde, dess færre pixlar eller dotter kan brukast til å gjengi objektet, og jo mindre detaljer vises. Og framhev illusjonen av avstand. (Block 2013, 34)

Eit anna elementet som kan redusere detaljer på avstand er luftforureining. Med det meiner eg partiklar i luft som regn, tåke, skodde, yr, snø, svevestøv med meir. (Block 2013, 36) Alle desse elementa er med på å redusere sikta vår. Og me skjønner det at når det er slike element, så er det me ser best nærmast oss.

DJUPNE OG 3D-KAMERABEVEGELSE

Så kvifor bruker eg så mykje rom for å forklare perspektiv og 3D-følelsen i bilde i ein tekst om kamerabevegelse? Jo fordi alle desse prinsippa blir forsterka og tydeleggjort i film. Med unntak av poenga gjort under tittelen fart, så gjeld alle desse djupneprinsippa om bilde er malt, animert eller fotografert. Det som er særlege for det levande bilde, er at her kan også ting og persepsjonen bevege på seg. Eg har så vidt vore inne på kva som

skjer med farta når objekt i bilde beveger seg relativt til kvarandre eller relativt til kameraet. Men kameraet kan også flytte seg relativt til alt i scena. Og skaper ein relativ bevegelse på alt i scena, og gir det filmen som eit bevegeleg medium eit heilt unikt verktøy til å gjere 3D følelsen endå betre. Det tre basisbevegelse eit kamera kan gjere for å skape illusjonen av djupne. Det er køyring inn og ut; tracking høgre og venstre; bom opp og ned.(Block 2013, 30)

KØYRING

Når kameraet køyrer innover i eit bilde er det fleire ting som endrar seg relativt til andre element i scena. Og det mest synlege er størrelsen på objekt. Når du køyrer kameraet framover så kjem alt nærmare kameraet. Og eg har tidlegare etablert at alt blir større. Men grunna sentralperspektivet regler, så endrar ikkje objekt størrelse i likt tempo. Det som er tett på kameraet aukar i størrelse mykje raskare enn det som er langt vekk. (Block 2013, 32)

Ta eksempelet frå Susann Sundfør-konserten (Fig. 6.7-6.10). La oss for enkelheitsskuld sei at det i fyrste bilde er 1 meter til lyskastaren i forgrunnen, 10 meter til artisten og 50 meter til M1-masta i bakgrunnen. La oss vidare sei at kameraet flyttas 3 meter framover. Lyskastaren kjem då 300% nærmare (og blir passert), artisten kjem 30% nærare, mens stolpen berre kjem 6% nærare kameraet. Det blir her veldig tydeleg at størrelsen på forgrunn aukar betrakteleg. Mens artisten i mellomgrunnens størrelse ikkje endre seg like mykje, men du kan skilje ein forskjell mellom fyrste og siste bilde. Mens størrelsesendringa på stolpen i bakgrunnen knapt er målbar.

Som ein bonus av at denne relative størrelsendringa, så vil også detaljane i bilde endra seg. Som nemnt, så vil objekt nærre kameraet gi meir detaljerte bilde enn objekt som er lenger vekk. Og som ein konsekvens av at objektet blir større ved innkøring, så vil også detaljane i objektet bli tydelegare.

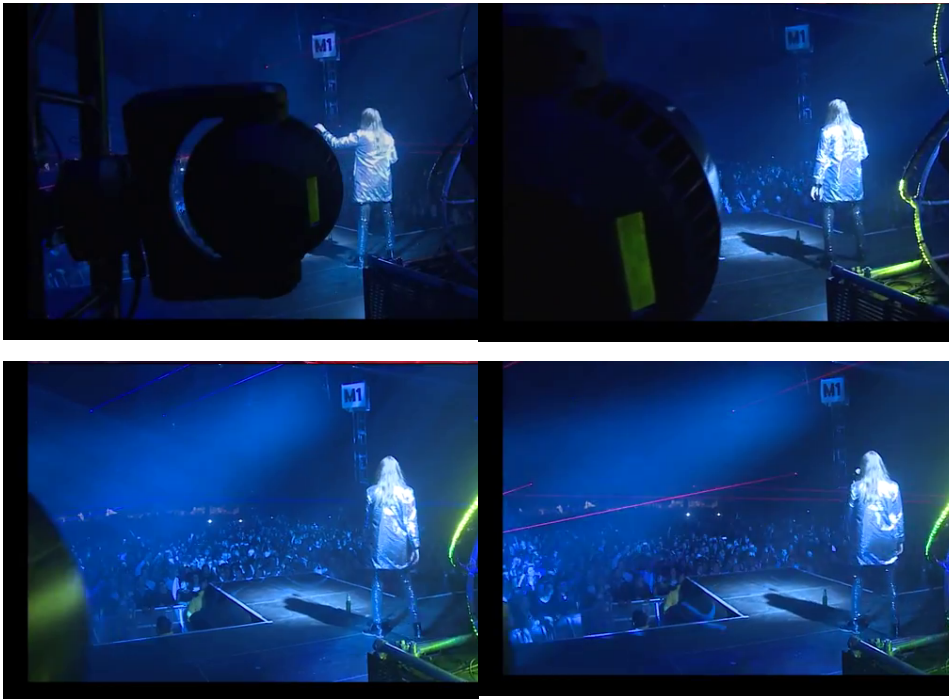


Fig 6.7-6.10: Eit praktisk eksempel frå Susann Sundfør-konsert eg gjorde for Student-TV i Trondheim, under UKA13: Kameraet beveger seg framover forbi ein søyle med lyskastar på venstresida, og DJ-boden på høgre side.

Overlappingsperspektivet vil endre seg ved ein køyring inn eller ut. Også her er det relativ størrelse som påverkar. Når eit forgrunnsobjekt i bilde blir større, så tar det større del av bilderamma. Og som ein konsekvens av det så kjem framgrunnen til å dekke meir og meir av bakgrunns-elementa i bilde. Og overlappingsperspektivet blir endra.

Eit tredje element eg vil nemne her er fart. Prinsippet med at det som er nærme beveger seg fortare gjeld også når det er kameraet som beveger seg. Du kan samanlikne det med når du sit i ein bil. Etter kvart som eit skilt eller eit tre kjem mot deg, så opplevast det som at det går fortare og fortare, heilt til det går så fort at du ikkje lenger ser det klarer å sjå det skarpt i det augneblinken det fyker forbi deg.

Denne relative størrelsendringa er, igjen fordi filmen hermer etter opplevinga verkelegheita, med på forsterke opplevinga av djupna i det fotografiske mediet.

TRACKING OG BOM

Tracking og bom gir ganske lik effekts, sjølv om bevegelsen blir ganske ulik. Her er det overlappingsperspektivet og relativ plassering som endrar seg. I figur 6.11 – 6.15 ser me korleis forgrunnen beveger seg relativ til bakgrunnen vil flytte seg relativ til forgrunnen.

Også her, som forklart under køyring, så er farta på den relative bevegelsen ulik. Forgrunnen vil bevege seg som mykje raskare enn bakgrunnen. Og det er dette som også gjere dette til ein visuell knagg for 3D-rom.

FLATT ROM OG 2D - BEVEGELSAR

I motsetnad til 3D-bevegingar, så gir ikkje PAN, tilt, eller zoom nokon form for relativ bevegelse relatert til å bevege kameraet. Så all ekstra djupneoppleving man får ved å bevege kameraet, som for eksempel endring overlappingsperspektiv.

PAN OG TILT

Samanliknar me PAN med trackin, og tilt med bom. Så er den same basisen der. Det kjem ny del av mis-en-scène inn frå den eine bildekanten. Men sidan kameraet ikkje flytter seg, så vil bilde heller ikkje gi noko relativ bevegelse.

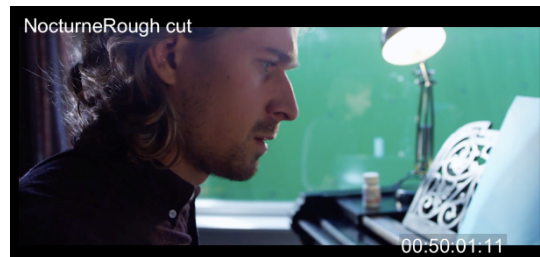
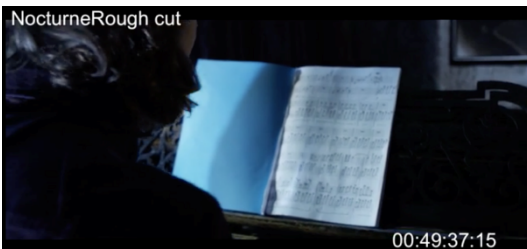
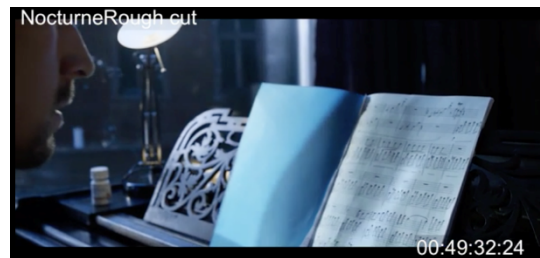
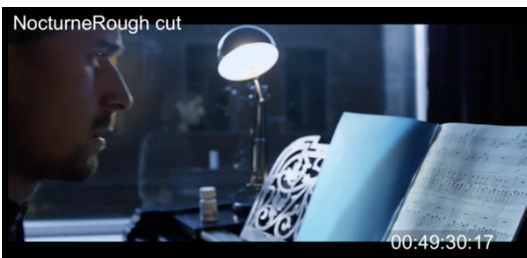


Fig: 6.11-6.15: Dette er frå den uferdige klippen til *Nocturne (2016)*. Legg merke til korleis huset på andre sida av gata, lampa og skodespelaren beveger seg relativt til kvarandre mens kameraet tracker mot venstre. Og korleis overlappingsperspektivet

Dette er ekstra viktig å få rett sidan det er filma mot ein Green Screen, så bakgrunnen skal legast inn i etterkant. Det er VFX-ansvarleg Joachim Voldseth som har ansvaret for å få dette til å bli rett.

Overlappingsperspektivet gjeld fortsatt. Og det er ingen endring i den i løpet av bevegelsen.

Noko som er verd å merke seg er at PAN og TILT, i likskap med Zoom under, ikkje kan definerast som ein naturleg bevegelse. Det er kanskje er lett å anta det, då det ein TILT representerer det å nikke på hovudet og PAN minner oss om å riste på hovudet. Den viktige forskjellen er korleis bilde som skapast skiljar seg frå korleis auge fungerer. For når vi beveger blikket på tvers eit landskap, så er ikkje det ein flytande og samanhengande bevegelse som i ein kamerabevegelse. Blikket hopper mellom interessante punkt i landskapet, og held fast ved dei ulikt lenge. (Bowen and Thompson 2013, 171)

«It becomes a very rapid series of starts, stops, start, stops, with the resulting illusion that we have panned along the city street [...]» (Bowen and Thompson 2013, 171)

ZOOM

Zoom er ein av dei største skiljande mellom 2D- og 3D-bevegelser kanskje den største. I motsetnad til ved ein køyring, så vil ikkje zoom gi oss ein relativ størrelsesendring, men ein faktisk størrelsesendring. Det vil sei at, når det Zoomes inn, så vil størrelsen på alle objekta i bilde auke i akkurat same takt. Og i staden for å gi ein følelse av djupne i bilde, så vil det gi oss ein følelse av eit samanpressa bilde (Block 2013, 47). Den opplevde avstanden til bakgrunnen minskar, og det ser ut som at forgrunn og bakgrunn no er nærare kvarandre enn dei kanskje er. I tillegg vil den optiske endringa i bilde også endre linjene i sentralperspektivet.

Noko anna som endrar seg når den optiske brennvidda endrar seg er djupneskarpleiken, bakgrunnen blir gradvis mindre i fokus. (Block 2013) Ved eit klipp så legger me ikkje så godt merke til det, me er vandt til å sjå bakgrunnen ute av fokus. Men når det skjer ein gradvis endring, så føles det feil og unaturleg.

Ulikt PAN og TILT, som kan samanliknast med å vri på hovudet, så er zoom-bevegelsen ikkje noko me kjenner igjen frå det verkelege liv. Og då blir den uvandt og gjerne mindre estetisk.

MOTIVERT AV DJUPNE I BILDE

I neste kapittel diskuterer eg forskjellen på motivert og umotivert kamerabevegelse. Og når Michael Slavis (Stasukevich 2011) spurde regissøren sin i sitatet på side 7, så fekk han som svar at det er *jo ein kul innstilling*. Og dette er nok perspektivendringa og følelsen av den tredje dimensjonen som gjer det så attraktivt med det eg kallar ulogisk umotiverte kamera. Dette er ein forklaring på kvifor det veldig ofte blir lagt inn umotivert kamerabevegelsar. Og som eg etter kvart kjem inn på, om kameraet berre brukast for å gjere bilde meir visuelt intenst, eller spennande. Så er det ikkje nødvendigvis med på å fortelje historia.

Men på ei anna side, så er bruken av 3D bevegelsar med på å etablere ein truverdig djupne i bilde for sjåaren. Dette kan vere veldig viktig, spesielt for ikkje-fotografiske filmar. Tar man for eksempel ein kikk på animasjonsfilmar i frå Hollywood, som *Frozen (2013)*, *Toy Story (1995)*, *Ice Age (2002)*. Eller så langt tilbake som *Bambi (1942)*, som vart laga med 5 meter høge multiplane-kamera med opp til 5 lag med bilde for å gi illusjonen av dybde. (Bacher 2008, 202) Uavhengig av animasjonsteknologi, så higes det fortsatt etter å etterape dei fotografiske

prinsippa, og det bevegelege perspektivet, man får av å bevege på kameraet. Ofte umotivert. Når også animasjonsfilmen klarer å vise oss at Z-aksen eksisterer krevjar det mindre av publikum for å forstå korleis verda i filmen fungerer. Og det blir lettare for oss å leve oss inn i historia.

Dette er også litt av grunnen til at køyringer som regel er foretrukken teknikk over zoom. (Block 2013, 47) Køyring er er mykje nærare slik me sjølv opplever verda. Mens zoom gir gradvis optisk endring. Som ikkje er ein del av den verda me er vandt til å sjå. Og då følast ikkje kamerabevegelsen feil på nokon måte, og blir meir behageleg. Som igjen gjer det enklare å leve seg inn i historia.

KAPITTEL 7: MOTIVERT KAMERABEVEGELSE

When I was in film school, there used to be all these rules about continuity, such as not crossing the eye line. In today's cinema, there really are no rules. Or maybe there is only one: whatever works. [...], the innovators who make the rules are often the first to break them. Their followers are stuck with rules while the creators are running free.

– Paul Schrader (Schrader 2015)

Noko av det som kanskje sagt mest, når det kjem til kamerabevegelse, er at bevegelsen må vere motivert. Og at man må unngå umotiverte kamerabevegelse. I dette kapitlet skal eg diskutere kva som meiner med ein motivert kamerabevegelse. Og kvifor det er viktig for denne problemstillinga.

KVA MOTIVERER KAMERAET?

Så kvifor er det interessant å diskutere om kva som motiverer ein kamerabevegelse? For å forklare det må eg fyrst presisere kva eg legger i ordet motivert. Og for å unngå oversetningsforvirring (sidan alle kjeldane mine er engelske), så bruker eg her ei engelsk ordbok som grunnlag. Oxford Dictionary definerer «motivated» som: «*Provide (someone) with a reason for doing something*». (Oxford Dictionary, Oxford_Dictionaries 2015) Med andre ord betyr motivert å kome med ein grunn for kvifor man gjer noko. Den engelske og norske definisjonen harmonerer ganske godt med kvarandre.

Så då må ein motivert kamerabevegelse vere ein bevegelse som filmskaparane har eit argument for å gjennomføre? Som Stasukevich-sitatet på side 7 seier, der han spør regisøren «Why?», og svar er «it's a neat shot». Det vil eg sei er eit dårleg argument. Slavis spør seg vidare om innstillinga (og kamerabevegelsen) er den beste måten å fortelje historia.

Og det er dette spørsmålet eg skal prøve å svare på i dette kapitlet: kan ein kamerabevegelse motiveres av historia? For visst den ikkje kan det, så er eg ikkje sikker om ein kamerabevegelse kan vere med på å fortelje den same historia.

PAUL SCHRADER SIN MOTIVASJON

Paul Schrader, manusforfattar av bland andre *Taxi Driver (1976)* og *Raging Bull (1980)*, har skreve ein interessant artikkel publisert i *Filmcomment* (Schrader 2015) der han diskuterer motivert kamerabevegelse. Schrader definerer motivert kamerabevegelse mykje snevrare enn det eg peikte på i førre avsnitt. Schrader deler ein bevegelse inn i to. Motivert eller umotivert. Umotivert kamera kategoriserer han vidare med logisk og ulogisk kamerabevegelse.

Motivert kamerabevegelse er når kameraet responderer direkte til det som skjer på skjermen. Når kameraet gjer ein bevegelse for å følge ein person eller objekt som beveger seg.

Umotivert kamerabevegelse er bevegelse lagt på av filmforteljaren. Altså bevegelse som er lagt på for å forsterke eller poengtere noko i forteljinga. Kamerabevegelsar som drar merksemd til seg. Vidare deler han umotivert kamerabevegelse inn i to kategoriar.

Det fyrste er **logisk bevegelse**, som når kameraet gjer det publikum ynskjer. For eksempel om kameraet går tettare for å vise oss ein detalj. Eller når kameraet går nærare på karakteren for å vise hans eller hennes følelsar. Dette kallar logisk bevegelse

Den andre typen er **ulogisk bevegelse** dette er kamerabevegelsar som ikkje lenger er usynlige. Men når filmskaparen ikkje lenger er redd for å vise at det er eit kamera til stades. Dette kan vere ein dramatisk zoom eller køyring.

Many people don't care for this type of movement. Recently, I read an interview with a DP who said that "the best directors and cinematographers utilize camera movement to tell the story and never move the camera arbitrarily." Unmotivated camera movement, for him, "feels unnatural and artificial—and at worst, it doesn't help tell the story." Bullshit. The unmotivated camera is wonderful. (Schrader 2015)

BLAIN BROWN SIN DEFINISJON

I boka *Cinematography : Theory and Practice (2013)* starter Blain Brown kapitlet sitt om kamerabevegelse med å sei at kamerabevegelsen må vere motivert.

The movement should not just be for the sake of moving the camera; doing so usually means that the director is suffering from a lack of storytelling skills. (Brown 2013, 210-212)

Brown fortsetter med å sei at umotivert kamerabevegelse er distraherande, og vil gjere publikum klar over at dei ser fiksjon. Han seier også at det er mange ting som kan fungere som motivasjon for ein kamerabevegelse.

Men han er så lite konkret at eg like godt liter alle eksemplane han nemner:

- 1: gi oss eit nytt bilde, altså ny komposisjon med ny og meiningsfull informasjon
- 2: Bevegelse i innhaldet (kameraet følger ein person, bil, eller liknande)
- 3: Kameraet kan avsløre ny informasjon eller nytt blikk på scena
- 4: Forsterke scena
- 5: Legge til eit nytt lag med innhald og betyding utover innstillinga i seg sjølv

6: Legge til eit lag av energi, glede, trussel, sorg eller liknande emosjonar på i scena

(Brown 2013, 210-212)

Eg er klar over at Brown si bok ikkje er meint som ein akademisk tekst, men meir som ei praktisk lærebok. Men sidan han til tider kan vere veldig unøyaktig, kan det vere litt frustrerande å skjønne kva han legg i ein motivert kamerabevegelse. Og med det kva som er ein umotivert kamerabevegelse som han så tydeleg poengterer at man ikkje skal gjer, for det forstyrrar. Dette er ofte eit problem eg har møtt i litteraturen rundt dette temaet. Det snakkas mykje om kva du kan oppnå, men det oppstår lite diskusjon om korleis oppnå det. Poenget hans er uansett at kamerabevegelsar alltid skal vere usynlege, og ikkje dra merksemd til seg.

Som me kan sjå er Brown og Schrader ueinige, i vert fall i definisjon. Schrader meiner det berre ein bevegelse i eit subjekt eller objekt i scena som kan motivere ein kamerabevegelse. Og at alt anna er umotivert kamerabevegelse. Problemet mitt med Schrader sin metode er at han ikkje har tatt høgde for at enkelte kamerabevegelsar ikkje er gjennomtenkt i det heile. Med hans kategoriar klarer man ikkje skilje mellom gjennomtenkte bevegelsar, og bevegelsar «just for the sake of moving the camera» for å sitere Brown (2013, 210-213) igjen. (I kapittel 6 diskuterer eg kort kvifor det kan freiste med ulogiske umotivert kamerabevegelsar)

Uavhengig av klassifisering er begge einig om at det er mogeleg å legge meir informasjon til bilde ved hjelp av kamerabevegelsen. Den største forskjellen på dei to er at Brown meiner at ein kamerabevegelse skal vere

usynlege. Mens Schrader opnar opp for, og omfamnar, at det ikkje er noko feil mede tydelege og synlege kamerabevegelsar

MIN DEFINISJON – MOTIVERT OG UMOTIVERT

Eg får verken Schrader eller Brown sitt utgangspunkt til å fungere fult ut, sjølv om Schrader sin tilnærming fangarar best.

MOTIVERT KAMERABEVEGELSE

Motiverte bevegelsar er når kamerabevegelsen motiverast av det som er eller kjem til å bli vist , mise-en-scène.

Og er ein kombinasjon av Schrader motivert og logisk-umotivert bevegelse. For eksempel vil ein motivert bevegelse både inkludere når kameraet blir motivert av å følge eit objekt i scena. Men også om kameraet går inn på eit nærbilde fordi regissøren vil at me skal legge spesiell merke til akkurat dette objektet. Eller at det går ut i ein total for å vise oss ein etablering av byen som handlinga skjer i.

LOGISK UMOTIVERT KAMERABEVEGELSE

Logisk motivasjon er når kamerabevegelse ikkje er direkte kopla til bevegelse i mis-en-scène. Men for eksempel følger tempo og rytme i scena.

. Typisk er dette det bevegelsar som er begrunna i Bruce Block sine visuelle komponentar (*Tone, Color, movement, rhythm*) (Block 2013).

Logisk motivasjon er bevegelsar som ikkje er motivert av det visuelle, men fortsatt påverkar det visuelle uttrykket og gir ein meirverdi til bilde, utover å «berre» vise noko.

Mesteparten av Schraders ulogiske bevegelsar vil gå under denne kategorien.

Man kan sei at logisk umotivert kamerabevegelse er der visst kamerabevegelsar gir noko ekstra til historia, utover å berre vise den.

ULOGISK UMOTIVERT BEVEGELSE:

Ein umotivert bevegelse er ein bevegelse som det ikkje ligg ein gyldig argumentasjon for å gjennomføre. Og bør unngåast.

At eit bilde er «kult» eller «neat», er ikkje eit gyldig argument, men mindre man kan argumentere for at filmen blir betre av det.

Det er viktig å forstå at ein umotivert bevegelse kan vere akkurat den same bevegelsen som ein motivert. Men sidan den ikkje tenk gjennom, så har man heller ikkje vurdert kva kamerabevegelsen kan bety. I beste fall er man heldig, og får det man er ute etter. Men det kan like godt ende opp med å gjere masse arbeid på set til inga nytta, eller verst av alt risikere å fortelje det motsette av det man ynskjer at bilde skal sei.

YTRE MOTIVASJON:

Ytre, eller ekstern, motivasjon er argumenter som påverkar bilde ikkje-visuelle årsakar.

Film er eit samarbeidsprosjekt. Og av og til er man avhengig av å gi slipp på det som er ideelt for bilde, for å gi rom til andre behov. Dette kan vere tid på set, i akkurat dette bilde må lyd prioriterast, det er ikkje pengar til utstyret som trengs, krav om produktplassering, og liknande. Eg trur dei fleste vil vere einig i at ekstern motivasjon er eit nødvendig onde, som man ynskjer minst mogeleg av.

Det er viktig å merke seg at ein kamerabevegelse som regel er ein kombinasjon av fleire av desse kategoriane. Og at man må velje kva argument som veg tyngst for kva som skal motivere ein eventuell kamerabevegelse. Eg har eit eksempel på ytre motivasjon i *Birdman (2014)* i kapittel 11.

SYNLIG OG USYNLEG:

Både Brown og Schrader har ei meining om kor synlig ein kamerabevegelse skal vere. Og at synlege, er knyta opp mot om ein bevegelse er motivert eller ikkje. Etter min definisjon så vil det vere tre årsaker til at ein kamerabevegelse blir synleg:

- (1) Den fyrste er at det er dårleg handtverk, kameraoperatøren gjorde ein feil. Eller utstyret var i for dårleg stand som gjorde at innstillinga ikkje vart som den skulle.
- (2) Det er eit aktiv val at kameraet skal vere synleg, dette vil då vere ein motivert bevegelse. Grunnen kan vere å legge autentisitet til bilde. Eg skriv meir om dette i kapittel 7 om handhaldt-teknikk.
- (3) Det tredje måten eit kamera kan bli synleg på er det Brown peiker på. Visst du gjer ein umotivert kamerabevegelse, og den gir feil inntrykk, så vil dette kunne dra publikum ut av fiksjonen.

Og eg er difor einig i (det eg trur) Schrader eigentleg meiner med at «*unmotivated camera moves is wonderful*». (Schrader 2015) Så lenge det er gjennomtenkt og grunna i å fortelje filmen. Så er det i vert fall ikkje direkte

feil. Som Schrader sjølv seier: «In today's cinema, there really are no rules.
Or maybe there is only one: whatever works» (Schrader 2015)

EKSEMPEL 1:

MOTIVERT BEVEGELSE I *PENGUINS OF*

MADAGASCAR (2014)

Penguins of Madagascar (2014) er ein animasjonsfilm med ungar i målgruppa. Det at det er ein animasjonsfilm eliminerer forhåpentlegvis mykje av den ytre motivasjonen for ein kamerabevegelse. I denne korte studien skal eg sjå på korleis filmskaparane har brukt tydeleg motiverte kamerabevegelsar, som samtidig kan er veldig synlege.

DIREKTE MOTIVERT OG VELDIG SYNLEG

Dette eksempelet er frå tidleg i filmen mens dei fortsatt er på Sydpolen. Skipper lurar på kvifor ingen av dei vaksne i flokken er villig til å hente eit egg (som seinare viser seg å vere Private(Christopher Knights)). Dei vaksne Pingvinane seier berre at det er naturens gang. Og at pingvinar berre er søte og små dyr som alltid blir filma av dokumentarfilmskaparar. Sjå figur 7.1-7.3

Her får me ein veldig visuell tydeleg zoom-ut. Lydbilde endrar seg. Det er ikkje tvil om at filmskaparane vil at me skal legge merke til endringa. Samtidig blir det avslørt at det står ein kamera- og ein lydoperatør og filmar veldig tett på dei, som at det var det mest naturlege i verda. Me får ein visuell parentes der me får litt ekstra, morosam informasjon. Og når me har fått tid til å «lese» informasjonen. Så er parentesen slutt, zoom-inn, og den eigentlege situasjonen fortsetter akkurat der den slapp. Og ved å bruke

mise-en-scène utvidas vitsen frå ein referanse til dei endelause naturdokumentarfilmane, til å inkludere det absurde, som me aldri får sjå, som skjer bak kameraet. Riktig nok er det veldig overdriven her for komisk effekt.

Men kva er motivasjonen for å bruke ein så synleg kamerabevegelse her, samanlikna med å klippe. Akkurat kva filmskaparane har tenkt er sjølvsagt ikkje mogeleg å svare på. Men slik eg ser det så gjer det hovudsakleg to-tre ting, det eine er visuell intensitet, som eg kjem tilbake til i kapittel 10. Noko som absolutt er attraktivt i ein barnefilm.

Det andre at dette er at dette er ein veldig god måte å knyte saman situasjonen på. Eg vil ikkje argumentere for at animasjonsfilm er eit medium med høg indexikalitet. Men animasjon deler såpass mykje DNA med det fotografiske at eg kjenner igjen visse konvensjonar. Ved å zoome inn og ut, staden for å klippe. Så opplev eg ein sterkare ”sannheit” i at desse dokumentarfilmskaparane har stått der heile tida. Som gjer situasjonen endå meir absurd, og endå morosamare.

Det tredje er at ved å ha alt i same taking, ein kjapp zoom ut, og så inn igjen. Kontra det å klippe ut og tilbake. Så opplev eg at informasjonen me får, blir presentert ny info. Den nye informasjonen er å poengtere at i det er nokon som må reise til Sydpolen for å filme alle desse dokumentarane me ser på. Mens eit klipp opplevas kanskje meir som ein ny kort setning. Begge deler hadde nok fungert, men ved å bruke kamerabevegelse så blir det avslørt på ein måte som gjer at alt stopper opp. Og eg fokuserer berre på det absurde i situasjonen. Før det zoomes inn igjen, og forteljninga fortsetter, både for oss og for pingvinane.



Fig. 7.1-7.3: Eksmepl 1 frå Penguins of Madagascar (2014)

KAN BRUKES TIL Å LURE OSS

Eit liknande eksempel kjem litt seinare i filmen, ca. 10 minutt inn, etter introsekvensen. Etter ein sekvens der me ser korleis desse fire pingvinane bryter seg inn til Fort Knox, kanskje mest kjent som ein militærbase og for å halde store deler av USAs gullreserver (US-goverment). Også her blir me presentert for ein kamerabevegelse som drar mykje merksemd, definitivt ikkje usynleg. Denne bevegelsen er motivert av å avsløre at me som publikum er blitt lurt.

Men for å lure oss bruker filmskaparane denne innstillinga her for å lure oss. Og eg beit nok på kroken sjølv fyrste gong eg såg filmen. For etter at dei med stor enkelheit opnar kvelvet, så presentere kamerat eit stort rom full av gull.

Måten kinematografien presenterer dette på for oss er ein direktemotivert- og indirekte motivert bevegelse. Direktemotivert av å sakte avsløre kor mykje gull som faktisk er der. Denne sakte køyringa inn, der me for sjå litt meir heile tida, fortserker følelsen av kor utruleg mykje gull det er. I eit lite sekund opplever eg å sitte med spørsmålet ”når skal det eigentleg stoppe, kor mykje gull er det?” Samtidig er det indirekte motivasjon i den same bevegelsen. Saman med musikken, så opplevast denne bevegelsen som ein ”BEAT”, som eg skriv meir om i kapitel 5. Det er ein endring i rytme og tone i sekvensen. Sekvensen er så langt presentert med høgt tempo, både i mise-en-scène. Mens med kombinasjonen av lyd og bilde i denne innstillinga, som der tempoet er rolegare og musikken meir episk. Blir eg lurt til å oppleve dette som ein beat, der dei har nådd fram til det dei kom hit for.

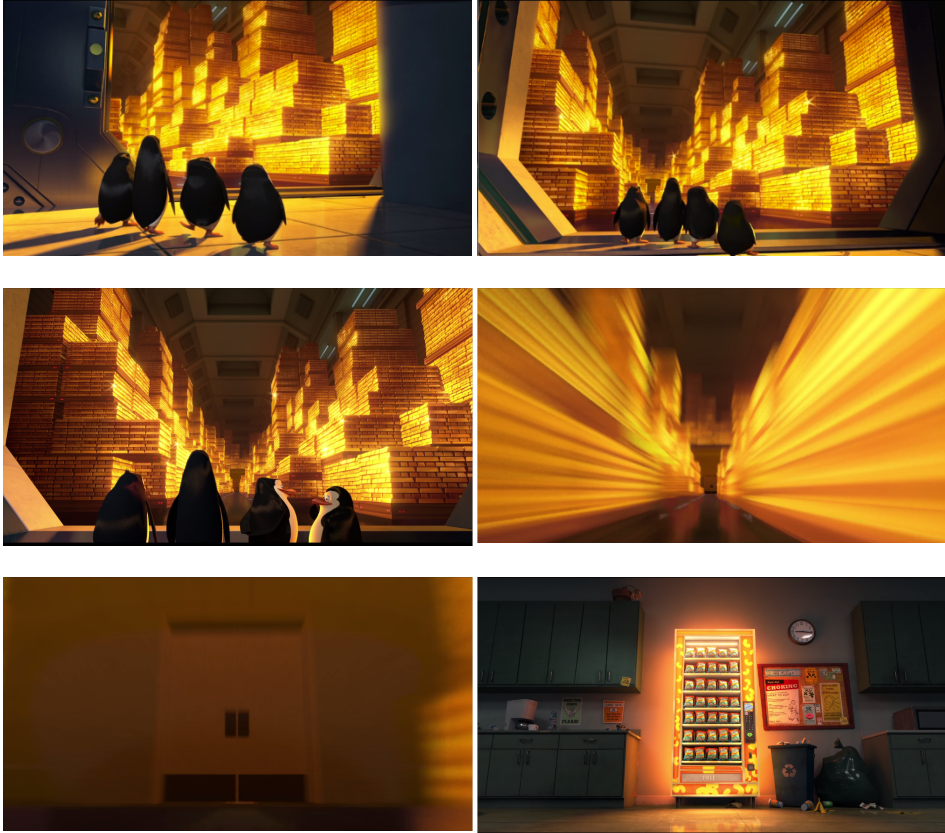


Fig. 7.4-7.9: Den raske køyringa indikerer at gullet er ikkje pingvinane sitt fokus.

Tidlegare i sekvensen blir det klart at det er Private sin bursdag. Og det å bryte seg inn i Fort Knox er ein del av bursdagspresangen. I innstillinga etter den eg diskuterte over, spør Skipper (Tom McGrath) Private kva han ynskjer seg mest av alt. Svaret er premisset til filmen, at Private ynskjer å vere ein verdifull del av laget deira. Men det Skipper hus forbi. Han svarer heller ”Well, we got you something else”, og kameraet starter ein veldig rask og lang køyring forbi alt gullet, gjennom døra i enden og stopper på ein godteriatomat

Dette er også ein veldig synleg køyring, tydeleg motivert av å understreke poenget. Den direkte motivasjonen er at kameraet skal vise kva det er pingvinane er ute etter, nemlig automaten. Men dette kunne man gjort like effektivt med eit klipp. Det som køyringa kan gjere, som to statiske bilde ikkje kunne gjort. Er symbolikken i å passere gullet. Ved å la kameraet fysisk flytte raskt seg forbi alt gullet, utan å fokuserer på det, poengterast det subtilt at dei ikkje er interessert i gullet i det heile. Her er det heilt avgjerande at det er in 3D-bevegelse. Sidan publikum sin persepsjon er gjennom kameraet, så er

opplevinga tett knyta opp mot den. Her så beveger me oss raskt forbi alt gullet,

utan å fokuser på det som ein del av skatten. Farten, og bevegelsuskarpheita som kjem som ein konsekvens av dette, er med på å gjere gullet uinteressant for oss. Ein enorm kontrast til korleis filmskaparane fekk oss til å føle i bevegelsens eg diskuterte over.

Om filmskaparane hadde brukt 2D bevegelser, for eksempel ein zoom, eller hadde vald å klippe seg framover i rommet. Så kunne effekten blitt at eg hadde opplevd at godteriautomaten som ein del av skatten. Denne effekten kan me sjå i Disneys *Aladdin* (1992) (fig. 7.10-7.12) når han og Abu går gjennom den underjordiske grotta for å finne lampa. (Figur 7.10-7.12) Ved å klippe seg framover, og halde alt gullet i bakgrunnen, opplever eg skatten som viktigare og meir freistande. Og at alt gullet rundt opplevast som ein stor del av skatten, sjølv om Aladdin berre er på jakt etter lampa. I dette tilfellet er målet å etablere kvifor Abu ikkje klarer å motstå freistinga når han tar smaragden som fører til at han og Aladdin blir stengt inne.



Fig. 7.10-7.12: Kamerabevegelsane skiljer seg frå Penguins of Madagascar (2014), og som ein effekt opplevast skatten større og viktigare.

EKSEMPEL 2:

LOGISK, UMOTIVERT MOTIVASJON I *JURASSIC*

PARK (1993)

Kamerabevegelsen kan brukast til å gi oss som publikum visuelle hint om kva me skal fokusere på i ei scene. Ein kjapp analyse av opningsscena til Steven Spielbergs *Jurassic Park (1993)* avslører eit godt, om ikkje så opplagt, eksempel på akkurat dette.

Scena er ikkje meir enn ca. to og eit halvt minutt lang, og er opnar heile filmen. Me blir presentert for ei scene der ein dinosaur i ein shippingcontainer, blir levert og skal sleppes ut inn i parken. Det er ei dramatisk scene, der ein av arbeidarane blir drepen av dinosauren på slutten av scena. Men dette veit me sjølvstundt ikkje før etterpå.

Her vil eg fokusere på korleis fotografen og regissøren vel å bruke kamerabevegelse for å skilje ut dei viktige elementa i scena. Det er ikkje mangel på kamerabevegelsar i scena. Men det er nokon som skiljer seg ut, og er relevant for korleis me opplev karakterane. Eg skal vise korleis Spielberg og sjefsfotograf Dean Cundey bruker fire inn-køyningar. Og korleis dei er brukt for å gi meg visuelle hint om kva eg skal fokusere på.

Den fyrste Dolly-køyninga er på parkvakta Robert Muldoon (Bob Peck). På dette tidspunktet veit me ikkje kven dette er, han er heller ikkje den fyrste personen me ser eller får eit nærbilde av. Me blir presentert to nærbilde av andre arbeidarar fyrst. Men hans skil seg ut, eg er aldri i tvil

om at denne personen er viktig. Eg oppfattar det som at det er han som er sjef. Men kvifor? Det tydelegaste skillet er kostyme og props. Han har på seg unike klede og eit unikt våpen. Der dei andre skodespelarane blir presentert med statiske bilde, så blir Muldoon presentert med ein ganske kraftig push-in. Filmskaparane gir meg her eit forstøringsglas og seier legg merke til denne mannen her. I denne scena er han ei viktig brikke.

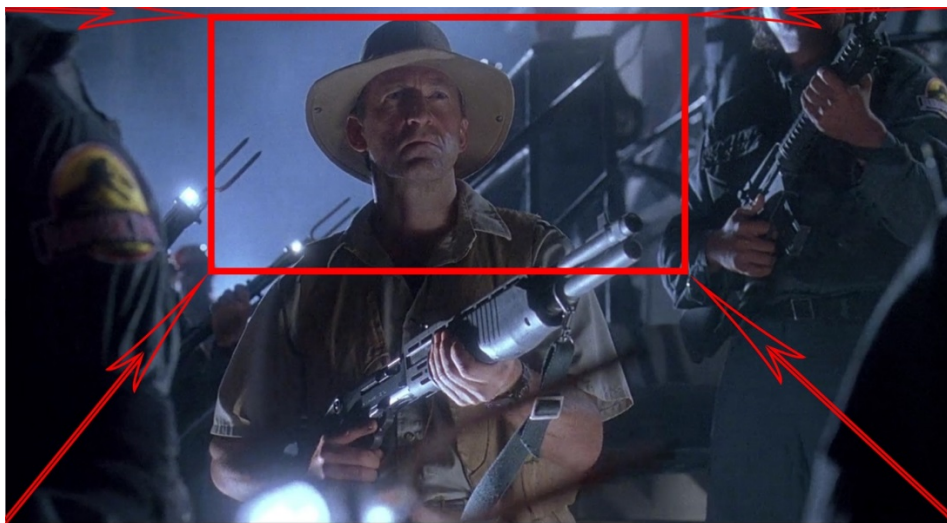


Fig. 7.13: Ei lang køyring inn på Muldoon seier oss at denne karakteren er viktig for scena.

Den neste Dolly-køyringa kjem når me for fyrste gong får eit skikkeleg blikk på stålburet eller shippingcontaineren. (Fig: 7.14-7.15) Dei aller flest vil nok forstå at det er ein dinosaur i denne kassa. Og at den difor er veldig viktig. Ved å bruke den andre, av totalt fire, innkøyringa i scena. Så gir filmskaparane oss forstøringsglaset på ny, og seier at denne kassa også er viktig. Så på ein veldig effektiv måte har regissøren, utan å bruke eit ord,



Fig: 7.14-7.15: Den same effekten er brukt her for å poengtere at dette er karakteren nummer to me skal legge merke til. at foreløpig så handlar scena om mannen med hatt, som tydeleg har ansvaret. Og det som er i denne kassa, som antakeleg er ganske farleg.

Vidare settast stålburet på plass og portvakta klatrar opp på buret for å opne døra. Og det er her me får neste køyring inn på portvakta. På same måte som tidlegare i scena, ynskjer filmskaparane å sei at scena har fått eit nytt element som kjem er viktig for kva som skal skje. Det er denne karakteren som blir drepen om litt.



Fig 7.16-7.18: Siste karakter som er viktig for scena, blir presentert med den tredje innkøyringa

Det er to andre køyringar inn mot slutten av scena. Begge når Muldoon prøver å redde portvakta. Filmskaparane har difor ein konsekvent bruk av køyringa. Som gjer det til eit så effektivt verktøy.

Det denne scena er eit eksempel på er korleis Spielberg bruker umotivert kamerabevegelsen for å fange vår merksemd og vise oss kva og kven me skal fokusere på. Scena, som er omtrent 2 ½ minutt langt har rundt 50 klipp. Likevel så klarer me å skilje ut dei viktige elementa i scena. Og her spelar kamerabevegelsen ein viktig rolle. Han seier effektivt, sjå her, denne mannen er viktig. Denne boksen, kva den no er, er viktig. Og denne mannen er viktig. Og til slutt, dette klimakset i scena. Og ingen av kamerabevegelsane er motivert at bevegelse i mise-en-scène.

EKSEMPEL 3:

UMOTIVERT KAMERAUFØRING I *BAD BOYS*

(1995)

Er det ein som jobbar hardt med visuell intensitet er Michael Bay. Og veldig mange innstillingar er akkurat det. Dei gjer ingenting anna enn å skape meir visuell intensitet. Uavhengig av innhaldet i scena, eller kor i filmen scena er plassert

Som Tony Zhou beskriver det i sin analyse av Michael Bay sin stil:

Break down any Michel Bay shot and that's basically what you'll see. Layers of depth, parallax, movement, character and environment to give this sense of epicenes. [...] Once you see this, it's much easier to deconstruct his imagery and see its limits. For instance, Bay doesn't distinguish between when to do a shot, and when not to do it. He'll use the same camera movement whether the character is saying something important, or total gibberish. Every shot is designed for maximum visual impact, regardless of whether it fits. (Zhou 2014b)

Hovudproblemet med å gjere dette er at du som filmskapar, er at du mister den unike mogelegheita du har som filmskapar til å endå betre fortelje historia du. Ved å bruke same visuell intensitet mister du mogelegheita til å fortelje for publikum for eksempel kor vendepunktet i filmen er. Og du tvinges over til å bruke andre verkemiddel i staden for det visuelle. I Michael Bay sitt tilfelle brukas ofte ein eksplosjon.



Fig 7.19-7.22: Utdrag frå Tony Zhou sin analyse *Micheal Bay – What is Bayhem?* (2014): Den same kamerabevegelsen når noko viktig skjer (over). Og når nokon berre snakkar tull. (under)



SAME INNSTILLINGSTYPE, FORSKJELLIGE INNHALD

Problemet med dette er at Bay presenterer oss med det same uttrykket, og det same nivået av visuell intensitet uavhengig av innhaldet i scena. Innstillingane er av same innstillingstype, men dei seier ikkje det same. Som igjen gjer at det motarbeider filmen ved å vatne ut der effekten, som ein kraftig innkøyring kunne ha hatt. Det er ingen logikk i valet av kamerabevegelse, og hamnar difor i kategorien ulogisk umotivert kamerabevegelse.

KAPITTEL 8: VISUELL INTENSITET I KAMERABEVEGELSE

I don't think there is such a thing as a perfect shot. Filmmaking on its most basic level is the art of compromise. If I were to ask for twenty takes because I thought that I could hit that, my frame just a little bit different ... you know an actor who just gave a great performance is all of the sudden have to do it again, because of something that... in my own mind I could do better. [...] but, you have to know when it's good.

– Mitch Dubin

(Kameraoperatør på Saving Private Ryan (1998), Seven (1995), The Avengers (2012) mm.) (One_Shot_at_a_Time 2016)

Bruce Block gjer eit stort poeng av at den visuelle strukturen bør basere seg på balansen mellom kontrast og affinitet.

The greater the contrast in a visual component, the more the visual intensity or dynamic increases. The greater the affinity in a visual component, the more the visual intensity or dynamic decreases.

More simply stated:

Contrast = Greater Visual Intensity

Affinity = Less Visual Intensity

(Block 2013, 11)

Kontrast og affinitet skjer i dei grunnleggande visuelle komponentane. Som eit eksempel vil statisk kamera gi eit bilde med meir affinitet, mens ein rask kamerabevegelse vil meir visuell intensitet. Den største kontrasten til ein kamerabevegelse vil i så måte vere ingen kamerabevegelse. Og kontrasten gjelder ikkje berre internt i eit bilde, men også mellom to forskjellige bilde, to forskjellige sekvensar eller mellom to forskjellige akter. Og på eit generelt grunnlag så vil eit kraftigare kamerabevegelse gi større visuell intensitet. (Block 2013, 181)

OBJEKT I BEVEGELSE

Utan mise-en-scène vil kamerabevegelse vere meningslaust. (Her må det ikkje forvekslast med motivert kamerabevegelse) For utan objekt, blir bilde berre ein enkelt farge, og kamerabevegelse vil det vere umogeleg å registrere ein bevegelse. For ein bevegelse er alltid, og må forståast som, ein bevegelse relativt til noko. Eit objekts bevegelse er ein bevegelse relativ til noko anna. Ein person som står i ro på bakken, vil fortsatt vere i bevegelse relativ til sola. Sidan jorda går rundt sola.

Det er likevel ikkje slik me tenker på det til dagleg, og heller ikkje slik, Bruce Block kategoriserer det. Han skil mellom faktisk bevegelse, opplevd bevegelse og overført bevegelse og relativ bevegelse.

Faktisk bevegelse = bevegelse som skjer i den verkeleg verda.(Block 2013, 168)

Opplevd bevegelse = Når statiske objekt beveger seg på ein slik måte at me oppfattar det som bevegelse. Det er dette prinsippet film er bygd på. Å erstatte statiske bilde raskt og sekvensielt slik at me oppfattar det som bevegelse. (Block 2013, 168)

Overført bevegelse = Når eit objekt beveger seg, og du oppfattar det som at eit anna objekt beveger seg. (Block 2013,168)

Relativ bevegelse = Når eit objekt beveger seg jamfør til eit anna objekt. (Block 2013, 169)

Som eg var inne på over, så er eg er kritisk til Block sin kategorisering av bevegelse. Spesielt at han sidestiller relativ bevegelse med dei andre bevegelseskategoriane. Då alt er relativ bevegelse. Eg kjem difor til å slå saman faktisk- og relativ bevegelse til ein og same kategori. Og kjem difor heretter å referer dei to til faktisk bevegelse. Då all bevegelse er relativ til noko.

Vidar kan bevegelse grupperast med retning, kvalitet, størrelse og fart. Og litt på same måte som med perspektiv, om det er objektet eller kameraet som flytter seg, effekten er den same.

RETNING

Eit objekt kan ha tre ulike basisretningar, som vil gi ulikt nivå av intensitet i bilde. Dette er dei same tre retningane som sentralperspektivet gir oss; horisontal, vertikal og diagonal retning. Eit objekt kan flytte seg begge veger langs desse linjene.

Bevegelse langs den horisontale aksene (X-aksen) gir mindre visuell intensitet enn den vertikale. Mens eit objekt som beveger seg langs den diagonale linja, skaper størst visuell intensitet. (Block 2013, 177) To eller fleire objekt som flytter seg relativ til kvarandre, men i ulike retningar, vil gi høgare kontrast, og høgare intensitet, enn om dei same objekta flytta seg langs den same retninga.

KVALITET

Kvalitet på bevegelse må ikkje forvekslast med detaljkvalitet som er med på å bestemme djupne i bilde. Kvalitet er beskriv korleis eit objekt flytter seg i eit bilde. Også her er det kontrasten som avgjer kva som gir mest intensitet.

Om to objekt går langs den same linja, vil bilde ha mindre kontrast, enn om dei to objekta går i to ulike retningar.

Eit anna element som avgjer objektets visuelle intensitet er om det følger ei rett eller ei kurva linje. Om objektet i bilde følger ei kurva linje. Så vil den ha større kontrast kontra eit objekt som følger ei rett linje. (Block 2013, 178) Eit objekt som er så kurva at den går i sirkel vil då ha maksimal visuell innverknad.

FART OG STØRRELSE

Også med fart og størrelse, så er det kontrasten mellom objekt som skaper visuell intensitet. På den måten vil objekt i forgrunnen skape meir visuell intensitet. Som forklart i kapittel 6 om perspektiv, så er objekt nær kameraet relativt både raskare og større enn objekt som er i bakgrunnen, og lenger vekke frå kameraet. I tillegg til å skape djupne og perspektiv, så skaper dette kontrast i størrelse- og fart relativ til bakgrunnen. Og den visuelle intensiteten aukar.

HANDHALDT

Handhaldt kamera er når det ikkje er noko mellom kameraoperatør og kameraet for å dempe bevegelsane. Ofte leggst kameraet rett på skuldra, eller det brukast eigne riggar for å få kameraet opp skuldra til kameraoperatøren.

Fordelen med handhaldt er at det ikkje ofte krevjar noko ekstra utstyr. Kameraet blir også veldig mobilt, så det er ein veldig effektiv måte å filme på.

Ulempa er at kameraet blir akkurat så stødig som kameraoperatøren klarerer (eller ynskjer). Ofte, spesielt om kameraet skal flyttast i 3D-rom og kameraoperatøren må gå med kameraet, så blir bilde veldig ustødig.

Dette har to effektar. Det fyrste er at sidan bilde fort blir ustødig, så vil det ha mykje bevegelse i seg. Og med det stor visuell intensitet

Det andre er at dei menneskelege bevegelsane blir overført til kameraet. Spesielt når kameraoperatøren går, så kan det bli tydelege at det er eit menneske til stades, og filmar det som skjer på skjermen.

HANDHALDT OG DOKUMENTARAR

Før eg går vidare og forklarar korleis David Fincher bruker handhaldt

kamerabruk til å skape ein følelse av kaos og stress. Skal eg utdjupe litt meir om den generelle effekten av handhaldt som teknikk.

Handhaldt gir generelt ustødige bilde. Kor stødig bilde blir avhenger veldig av kor flink operatøren er, eller om ynskjast meir bevegelse. Ved handhaldt kamera kan bevegelsen til det same objektet i bilde få ulike retninga, kvalitetar og fart. Alt relativt til bildekanten. Dette veldig raske skifte av retning, kvalitet og fart, innan same innstilling gir veldig høg kontrast og med det visuell intensitet

Shooting handheld should not happen because you lack the appropriate camera support, but rather because you know that your story will benefit from the kinetic energy that a well-controlled handheld camera can bring to motion imagery. (Bowen and Thompson 2013, 168)

Som Christopher Bown vidare peiker på i si bok *Grammar of the Shot* (2013, 168), så er også konvensjonar knyta til handhaldt. For på grunn av teknikkens natur, at det er rask og effektivt å plassere kamerat på skuldra og berre filme. Du bruker ikkje tid på å sette opp stativ, eller risikere å ikkje klare å flytte deg fort. Eller for amatørfotografer som ofte ikkje har eit stativ ein gong. Så er handhaldt ein vanlig teknikk for filmar som skal representere verkelegheita.

Om det er fimar laga av dokumentarfilmskaparar, eller amatørar som «fanga noko på film eller video». Og ved å etterlikne denne særreigne visuelle stilen, kan også fiksjonsfilmskaparar spele publikums kjennskap til denne sjangeren for å selje inn bilda som «meir ekte». Og i desse tilfella blir man også veldig klar over at det er ein kameraoperatør til stades. At det er nokon som dokumenterer og ser på det som skjer.



Fig 8.1: *Blair Witch Projects (1999)* er eit klassisk eksempel på de filmskaparane bland anna bruker handhaldt kamera, for å etterlikne stilen til heimevideo. For at filmen skal opplevast som «ekte», og dermed skumlare.

EKSEMPEL 5:

HANDHALDT SOM FORTELJARTEKNIKK

I *SE7EN* (1995)

David Fincher er ein veldig teknisk regissør. Han er glad i å bruke ny teknologi i sine filmar. Og har bakgrunn i frå reklame og musikkvideoar. Og blir av den grunn ofte skulda for overflatisk estetikk. Noko Mark Browning seier seg ueinig i:

Fincher's background in music video and commercials is often cited as a criticism and de facto proof of a superficial aesthetic. However, to the contrary, Fincher's experience with shorter film forms makes him acutely aware of the potential of every single shot, in which he needs to show sensitivity to a different sense of storytelling rhythm based around the three-minute pop song and remain in touch with state-of-the-art visual effects. (Browning 2010, loc36)

Som stor fan av Fincher sine filmar, må eg sei meg einig i Browning sitt poeng. Eg er veldig for regissørar som klarer (eller i det minste prøver) å fortelje oss noko, eller gi oss ny informasjon, så stor del av tida som mogeleg. Eg er av den oppfatning at filmskaparar skal ha såpass mykje respekt for sitt publikum, at man prøver å ikkje kaste vekk tida til dei som faktisk bruker pengar på å sjå filmane våre.

Tony Zhou (2014a) har gjort ein analyse av Fincher sine filmar, og komen fram til 3 punkt som Fincher prøver å bruke så lite så mogeleg. Det fyrste er handhaldt kamera, det andre er nærbilde, og det tredje er å unngå

følelsen av at det er ein kameramann til stades. Og som Zhou peiker på, ved å minimere bruken av desse elementa, spesielt bruken av nærbilde og handhaldt kamera, så får det ein sterk effekt når det faktisk brukas. (Zhou 2014a)

Sjølv i ein film som *Se7en*, som kinematograf Darius Khondji beskriver som ein film «shot almost like a documentary» (Fincher 1995, commentary track), brukas det ein roleg visuell stil med mykje bruk av stativ, Dolly og kraner. Som gir oss ein film med film med liten visuell kontrast når det kjem til kamerabevegelsar. (Figur 8.2 og 8.3)

Men enkelte plasser brukast handhaldt, og sidan det ikkje brukast så ofte, så blir effekten sterkare. Som igjen gir ein bevegelse med høg intensitet endå høgare intensitet, sidan det står i så stor kontrast til resten av filmen. Dette gir ikkje berre høg visuell kontrast og intensitet innad i bilde og sekvensen. Men også høg kontrast og intensitet i forhold til resten av filmen, mykje høgare kontrast enn om handhaldt var brukt i resten av filmen.

Fram til dette punktet i filmen har det gått seint for våre to hovudroller. Det har vore frustrerande for dei, og kanskje for oss. Det har gått mykje tid der dei ikkje har fått gjort noko.

Ein av desse scenene er omtrent halvveges inn i filmen. (Figur 8.4-8.10) Når Somerset (Morgan Freeman) og Mills (Brad Pitt), finner vegen til gangen utanfor John Doe (Kevin Spacey) si leilegheit. Mens dei står der, kjem John Doe opp bak dei. Somerset mistenker at noko ikkje stemmer. Det er no John Doe trekker ein pistol og skyter på dei. Og kameraet går brått frå statisk til handhaldt.

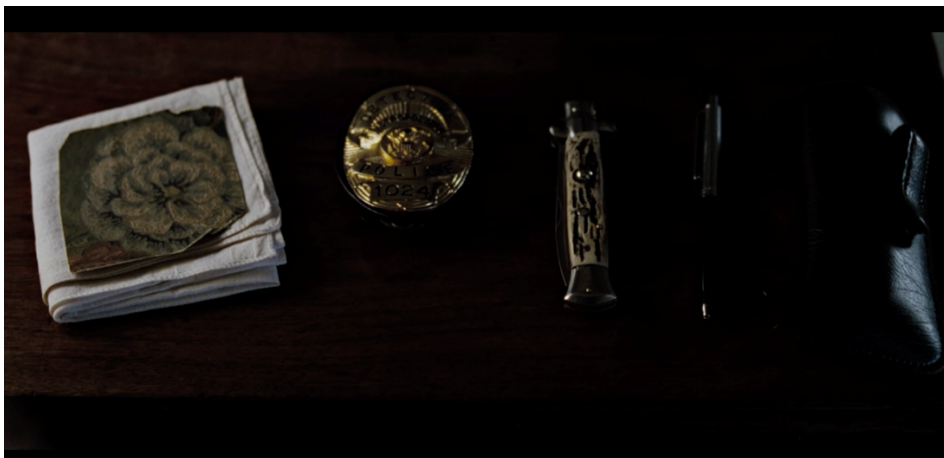


Fig 8.2: I etablering av Somerset sin karakter, oppnår Fincher veldig stor visuell affinitet. For å veldig raskt etablere kva type Somerset er. Ein ryddig, nitidig, ordentlig og kanskje litt seig politibetjent. Her bruker Fincher og Khondji kamerabevegelsen, eller mangel på den, til å etablere ein rytme.



Fig 8.3: Det er mykje venting for Mills og Somerset. Som kan blir veldig frustrerende. Men Fincher er blir ikkje freista til å bruke nærbilde eller uroleg kamera for å skape visuell intensitet for rollefigurane.

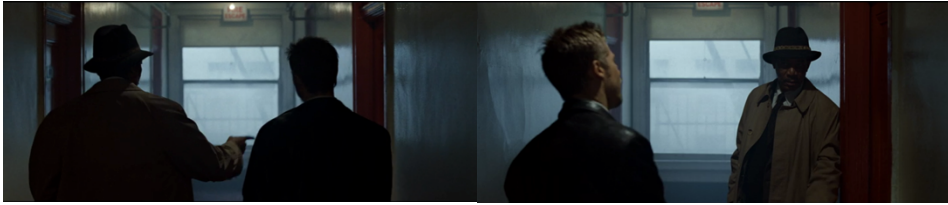


Fig 8.4: Roleg Dolly når dei går nedover gangen

Fig 8.5: Bilde er statisk når dei står utanfor Jon Does leiligheit



Fig 8.6: Statisk på Doe i det han skyt

Fig 8.7



Fig 8.7-8.8: Kameraet blir handhaldt i det Mills kaster seg ned

Fig 8.9: Fortsatt statisk kamera på Somerset

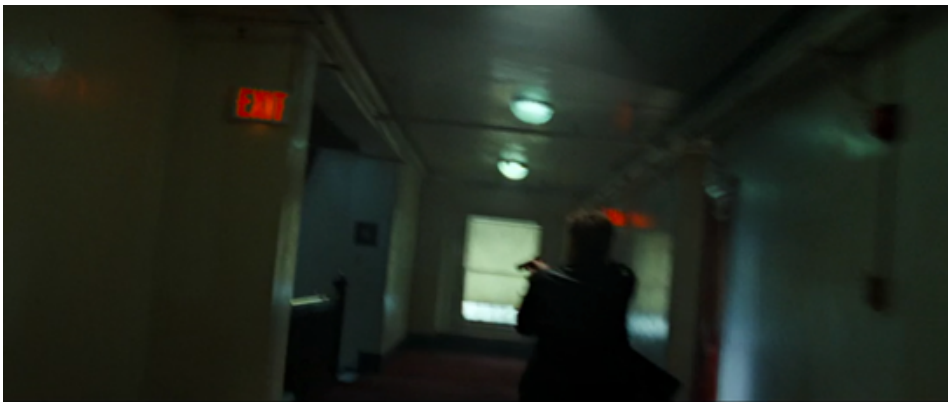


Fig 8.10: Ekstremt mykje kameraristing når Mills følger etter John Doe
 Fig 8.4-8.10: I denne sekvensen er det eit ekstremt tydeleg skilje mellom instillingane med høg grad av affinitet, før skudda fell. Og kontrasten til bilda etter at Jon Doe skyter og handhaldt tar over.

Handheld camera is also used when shooting action sequences, or any scene with quickly rising drama, to lend them a visually frenetic style. (Bowen and Thompson 2013, loc 2510)

Her bruker Fincher ein kamerateknikk for å auke tempoet i filmen. Det som karakteriserer Fincher sin stil er at han sparer på slike grep, til absolutt viktigaste plassane i filmen. Og når Somersset, Mills og ikkje minst publikum blir overraska av at ein mann skyter på dei, litt ut av det blå. Så bytter filmen enormt raskt tempo.

KVEN HAR KONTROLLEN?

Eg stilte spørsmålet om det kunne ligge meir i god kamerabruk enn å berre følge konvensjonen at handhaldt betyr ein rask auking i dramatikken i filmen. Klipper Richard Francis-Bruce stilte også spørsmål om det var for mykje og for intenst, spesielt den fyrste biten når Mills spring nedover gangen:

When I saw this in the dailies I didn't think that this was gonna work. It was so rough and hand held, it was so... I couldn't believe it really. But then David said to me, I don't want Steadicam. I don't want it to look clean. I wanted it to look chaotic and once he said that I knew how to cut the scene. [...] and the choice to keep Kevin Spacey's character pretty smooth, in his running, that contrast between the.. all the shaky stuff are on Brad Pitt and Morgan

– Richard Francis-Bruce, Klipper på Seven
(Fincher 1995, commentary track)

Dette er ein veldig interessant påstand, som gjer det verd å sjå litt nærare på korleis denne politijaktsekvensen er satt saman. Og kva som oppnåes med det? Her tar eg utgangspunkt i det Francis-Bruce seier om korleis

sekvensen er satt saman. Kva handler scena om? Eller eit betre spørsmål er, kven handler scena om? Den handlar om 3 personer, Mills, Somerset og John Doe. Kva karakteriserer desse? Så langt i filmen har me fått etablert at Somerset er den erfarne, snart pensjonist, og rolege. Han har sett meir, og har meir is i magen og flink med litteraturen. Mens Mills på si side er den motsette, han er ung og utolmodig av seg. I mangel på eit godt norsk er han «hot headed» enn Somerset. John Doe veit me fortsatt veldig lite om. Men me veit at Somerset og Mills har hatt ein frustrerande jakt i å fange han, og at John Doe alltid har vore eit skritt framfor.

Gjennom heile sekvensen reflekterast denne tredelinga i korleis sjefs fotograf Darius Khondji har brukt kameraet. (Figur 8.11-8.18) Som Richard Francis-Bruce peiker på, så er det ein heilt klar skilje mellom dei to politibetjentane. Men det er også ein skilnad mellom Mills og Somerset. Det er Mills som følger tett på John Doe, og blir skutt på. Som sagt, det er Mills som er den utolmodige av dei to. Så når kameraet er på Mills, eller i Mills sitt «point-of-view», så er det ekstremt ustødig. Heilt fram til det punktet John Doe held ein pistol mot hovudet hans. Like brått som actionsekvensen starta, så stoppa den, og det er blitt ein spenningssekvens. Kameraet på Somerset er det fortsatt handhaldt, men det er ein smule rolegare. Somerset er meir kalkulert i sin jakt på John Doe.

Kameraføringa av John Doe er også interessant, her er det ingen point-of-view, me ser aldri objektivt gjennom auga til John Doe. Me som publikum opplever John Doe på same måte som Mills og Somerset, på avstand. Men den visuelle intensiteten er annleis, det er meir affinitet i bilda som dekker John Doe. Men i denne sekvensen er det også ein utvikling i korleis Fincher

og hans team vel å presentere John Doe. For i starten er det nesten berre statiske og rolege TILT og PAN når John Doe er i bilde. Unntaket er når det er gjennom auga (P.O.V.) til Mills. Dette gir ein stor kontrast mellom det intense og ukontrollerte bilde på Mills, og det kontrollerte bilde med affinitet på John Doe. Her brukas kamerabevegelsen tydeleg til å vise oss kven som har overtaket og kontrollen over situasjonen. Og det er John Doe som har det, og Mills henger berre på.

I hate when people look like they now where the guy is. [...] They move confidently through a space, knowing that he's not there, he's not there, he's not there. He's up here. [...]

So, if every corner could hold somebody with a nine millimeter, who's gonna... You don't come around this corner with confidence. He's scared... [...]

It's a kinda ballet, and it beautiful, and it create kinda mythic hero. I love the idea of the guy with clay feet, who going "I don't wanna get shot!" You know what I mean? Because that's me, I understand that.

– David Fincher (Fincher 1995, DVD-Commentary track)

Men cirka halvvegs inn i sekvensen er det ein tydeleg endring i korleis kameraet ligg på John Doe. For etter at han hopper ned ein etasje blir han skada, me kan sjå blod (eller noko som liknar på blod ligge på bakken). I neste bilde, ein tracking på tvers av eit tomt rom, ser me at Jon Doe tydeleg haltar mens han spring, og me blir presentert med det fyrste bilde av Jon Doe der kameraet er handhald og ustødig. Dette fortsetter også ut på gata, der John Doe prøver å krysse gata, og nesten blir påkøyrd. Intensiteten i plotet endrar seg, John Doe mister kontroll, det er ikkje lenger like sikkert at John Doe skal kome seg unna. Og kameraet som følger intensiverer dette med å bruke ekstremt uroleg kamera.

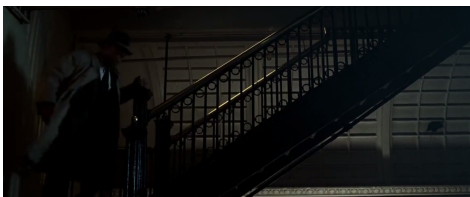


Fig.8.11 (t.v): Tilt ned: ein del rolegare på Somerset. Han har is i magen, og veljar ein anna veg ned, og har med det meir kontroll over situasjonen. Sjølv om han kanskje ikkje er like nærme å ta John Doe som

Fig 8.12 (t.h): Heilt statisk og god balanse i bildeutsnittet når bilde er på John Doe.



Fig 8.13-8.14 (over): Mens bilde av Mills er blurry, ustødig og kaotisk.

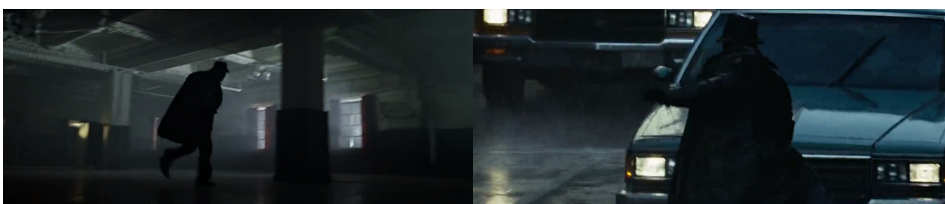
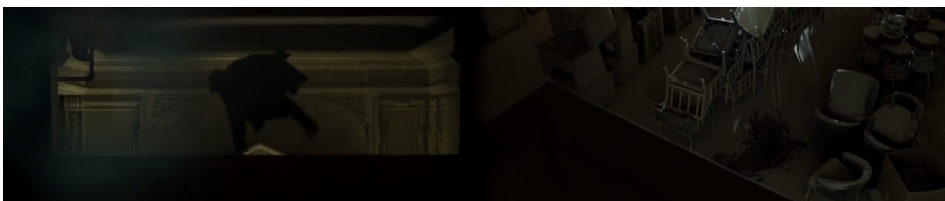


Fig. 8.15-8.18: Omtrent midt i jakta blir Jon Doe skada. Kameraet blir mindre stødig på han fordi han mister kontroll. Og me enser kanskje eit håp om at han blir tatt.

For å understreke at dette er noko som går igjen vel eg her å trekke fram to andre eksempel, frå same film. Det fyrste eksempelet er siste scena, og her skal eg låne argumentasjonen til Tony Zhou (2014a), som har vore til inspirasjon for å dra inn denne filmen i utgangspunktet. Scena eg snakkar om er scena når Mills oppdagar at John Doe har halshogt kona hans, og lagt hovudet i ein boks. Alle som har sett filmen veit at det ender med Mills som skyter og dreper John Doe. Bisarr nok akkurat slik John Doe hadde planlagt det.

«Fincher is a locked down, put it on a tripod filmmaker. He hates hand held, and does it maybe once per film. [...] Se7en has the most hand held of any Fincher films, five scenes. But even when he uses it, notice how he design around it. The camerawork on the detective is shaky. While John Doe, who has all the power in the scene is shot on the tripod. Rock solid!» (Zhou 2014a)

Igjen vil eg dele scena inn i fleire perspektiv som motiverer kamerabevegelsen. (Figur 8.19 og 8.20) Som Zhou seier, så er nærbilda der John Doe er aleine i alltid på eit stativ. Det er stødig og har lite visuell intensitet, det gir har ein ro over seg. Det same gjeld hans karakter, John Doe held seg roleg, han snakkar unaturleg lavt (med tanke på at dei er ute). Og sidan alt går som han har planlagt det, så held han roen. Også i denne scena er det ein kontrast mellom Mills og Somerset. Mills er, naturleg nok, meir stressa enn Somerset. Og det motiverer også intensiteten i kamerabevegelsen. Her prøver Somerset å overtale Mills om å legge ned pistolen, men han feilar, men han har fortsatt meir ro enn unge Mills som nettopp har funne ut at kona er død.

Men det er eit siste perspektiv her, og det er dei som sit i helikopteret. Som man kan høyre på dialogen, så har politibetjentane lite

oversikt og kontroll over situasjonen. Og bilda me ser frå denne vinkelen er dei minst stabil. Dette er motivert av den naturlege ristinga som kjem frå eit helikopter. Effekten av dette ekstremt ustabile kameraet, satt i lys av resten av scena, er at politibetjentane i helikopteret ikkje har noko oversikt over situasjonen. Dei har minst kontroll, og dette er reflekterast i kamerabruken, som igjen er motivert av helikopteret. Dei veit ikkje kva som skjer, dei skjønar ikkje kva Mils tenker å gjere. Og bryter med det heller ikkje inn i situasjonen.



Fig 8.19: Statisk bilde på Jon Doe gir oss ein idé om kven som har roen og kontrollen i scena

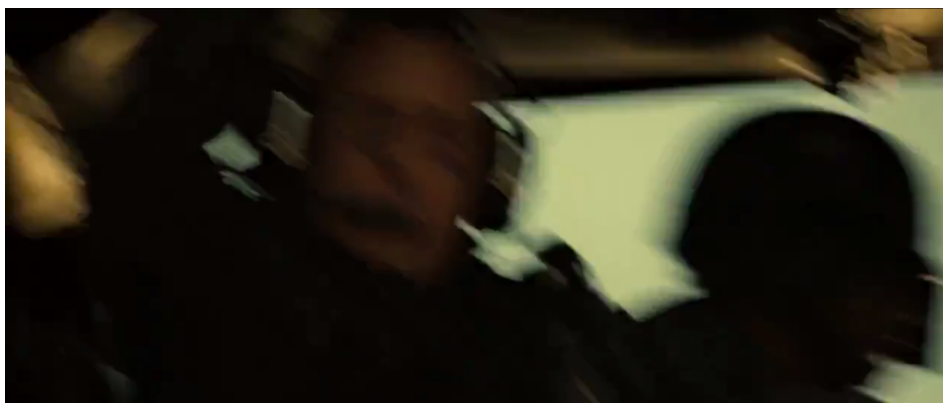


Fig 8.20: Bilda av, og frå, helikopteret står i sterk kontrast til bilda av Jon Doe. Og kan tolkast som ein forskjell i kontroll over situasjonen.

RESTEN AV FILMEN

Det er ikkje den fyrste gong det er høgt tempo i filmen. Sjå på sekvensen litt tidlegare, omtrent 48 minutt inn i filmen, kan det som kan sjå ut som eit gjennombrøt i filmen. Politiet trur dei har funne den skuldige, og S.W.A.T.-einheita til politiet rykker ut. Her kjem ein relativt intens scene, men her brukast ikkje handhaldt kamera. Det er fortsatt statiske eller rolege 3D-kamerabevegelser. Men likevel er det her eit høgt visuelt tempo. Men det skiljar seg frå scena frå eksempelet over, her bruker Fincher eit høgt klippetempo for å få opp intensiteten i scena. Kameraet står enten i ro, eller har relativt rolege bevegingar. Her ser me korleis filmskaparane klarer å få opp tempoet i filmen. Men samtidig ”sparer” på effekten av handhaldt kamera.

Denne kontrasten mellom scenane eg har nemnd over, og resten av filmen. Legitimerer vår oppleving av at handhaldt til å aukar intensiteten. Og handhaldt kan også fortelje oss noko om kven som har kontroll over kvar enkel situasjon. Dette er også eit godt eksempel på at det er nesten umogeleg å lage konvensjonar av filmen. For i motsetnad til Blair Witch Project (1999), så skaper ikkje handhaldt kamerabruk i Se7en (1995) ein følelse av at det er ein mann bak kameraet. Men heller ein følelse av kaos, mykje av grunnane til dette grunner naturleg nok i resten av kinematografien og ”stilen” til filmen.

KONTRAST

Men for at ein kamerabevegels skal kunne sei noko til oss, så må det skapast ein visuell kontrast. Kvar enkelt film skaper sitt eige vetle mikrounivers, med ulike stiler. Inkludert det fotografiske. Grunnen til at

eksempelet frå Finchers *Seven* (1995) fungerer så godt, er fordi det står i så stor kontrast til resten av filmen. Visst ein film er filma hovudsakleg handhaldt, så kan det fortsatt gi oss eit inntrykk av at dette er «ekte» og speler på dokumentarstilen, men då vil ikkje kameraet understreke ein sekvens som skal vere meir intens. Slik som i *Seven* (1995).

EKSEMPEL 6:

MANGEL PÅ KONTRAST I *TRANSFORMERS*

(2009)

Michael Bay har eit ganske frynsete rykte, spesielt blant filmvitarar og filmkritikarar. Likevel så seljer filmane hans enormt mykje. Hans bestselgande film, *Transformers: Revenge of the Fallen* (2009), har i følge *Box Office Mojo*, tent inn over 800 millionar dollar. (Transformers:_Revenge_of_the_Fallen 2009) Personleg liker mange av Bay sine filmar, dei er enkle, og når fram til mange. Og eg trur mange filmskaparar har litt å lære av Bay, då veldig mange filmar er litt for smale. Og ikkje når fram til publikum som er slitne etter ei lang arbeidsveke, og ikkje har kognitivt overskot til å sjå ein gjennomført og kompleks film. Når det er sagt, filmane hans kan ikkje kallas å vere gode visuelle forteljingar.

Noko av det som gjer jakta på John Doe i *Seven* så visuell intens er sekvensens oppbygging og kontrast til resten av filmen. Og kameraet er med på å fortelje både kor brått situasjonen endra seg for Mills og Somersset, men at det også reflekterer deira interne konflikt i jakta på John Doe.

I *Transformers*-filmen, så forsvinner denne visuelle ideen fullstendig. Omtrent 2 minutt inn i filmen får me ein sekvens der amerikanske myndigheiter rykker inn mot eit område. Omtrent midt, ved 4:50min, inne i sekvensen er den ein tydeleg BEAT i scena, som skal markere eit rolegare skifte, eit liten bit med stille før stormen. Før skytinga mellom Autobot og

militæret byrjar. Musikken og lyden blir rolegare, klipperytmen lågare og soldatane kvisker.

Men kameraføringa ikkje følger denne logikken, og det handhalde kameraet fortsetter å vere like visuell intens som den var tidlegare, og som den kjem til å bli. Og kamerabevegelsen beheld den same intensiteten når skytinga starter, som var tidlegare. Michael Bay får fram eit skifte i intensiteten mellom dei ulike «BEATs» av scena. Men det er takka vere klipperytme og musikkbruk. Her er ikkje kamerabevegelsen med på å fortelje noko.





Fig 8.12 – 8.16: Det er ingen endring i den visuelle intensiteten. Sjølv om musikk, klipp og handling skulle tilseie det.

KAPITTEL 9: KNYTE DET VISUELLE SAMAN

I'm interested in the design of motion pictures, but only when it's linked to the story. I wanna see visual structure, and story structure linked together. [...] I see the way visual structure has to support the story. That's the only purpose of the visual structure, is to tell the story. [...] So you have to understand the story, and then you can do the visuals. - Bruce Block (5D: The Future of Immersive Design, 2008)

KULESJOV-PRINSIPPET

Den russiske filmskaperen Lev Kulesjov er kanskje mest kjent for sine teorier rundt montasje og klipp. Han er kanskje mest kjent for Kulesjov-prinsippet. Gjennom eksperimentering oppdaga Kuleshov at publikum aktiv la meining til ansiktsuttrykket til ein skodespelar ut frå kontekst. Ein kontekst filmskaparane kunne skapte i klippen. Eksperimentet gjekk ut på å sette det same portrettbilde av ein skodespelar saman med andre veldig ulike bilde. For så å få tilbakemelding frå publikum kva dei opplevde følelsane til denne mannen, når portrettet hans vart satt saman med ulike element. For eksempel når portrettet var satt saman med ein skål suppe opplevde publikum at han var svolten. Mens om portrettet klippa saman med ei halvnaken dame som ligg på senga, så er det andre lyster som trer i kraft. Det er heller ikkje viktig at dei to bilda er tatt opp slik dei framstår i filmen. Sjølv om bilda er tatt opp på to heilt forskjellige plasseringar, så vil fortsatt publikum kople dei saman, og lese det som at dei ulike elementa i scena er på same plass. (Kulesjov 2004, 133) Dette er sjølvsagt gitt at bilda er like nok. Ingen vil tru at ein mann som står inne i ei stove iført T-skjorte ser på ein is-bjørn i eit snødekt landskap. (Med mindre han ser på TV)

Så kva har ein vel anerkjent montasjeteknikk med kamerabevegelse å gjere? Vel som nemnt tidlegare så er film satt saman ulike teknikkar for å skape ein heilheit. Eg vil her argumentere for at rett bruk av kamerabevegelse kan forsterke Kulesjov sitt prinsipp.

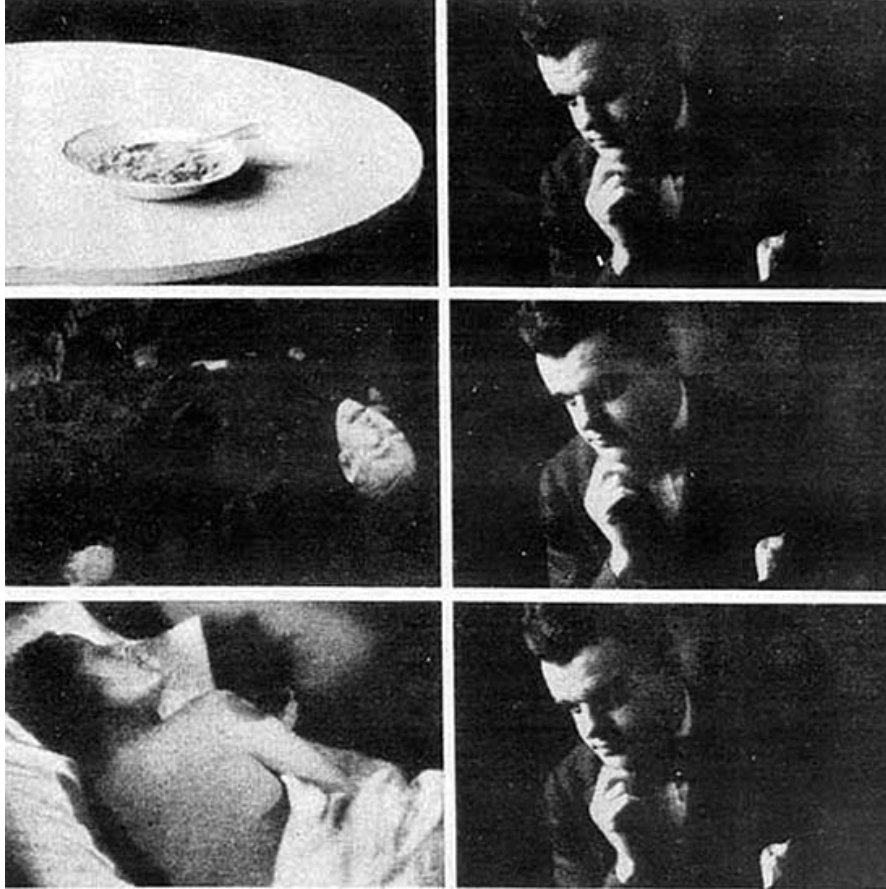


Fig 9.1 (Almvik 2009): Eksempel på Kulesjovs effekt. Ved å klippe saman ulike bilde, opplever me at mannen i bilde til høgra har ulike emosjonar.

With correct montage, even if one takes the performance of an actor directed at something quite different, it will still reach the viewer in the way intended by the editor, because the viewer himself will complete the sequence and see that which is suggested to him by montage. (Kulesjov 2004, 134)

EKSEMPEL 7:

FORSTERKE KULESJOV-PRINSIPPET

I GOOD WILL HUNTING (1997)

Her har eg vald å sjå på koplinga mellom to scener, og korleis montasje og kamerabevegelse, utan bruk av ord kan knytte og fortelje veldig mykje om ein persons liv.

Dei to scenene eg referer til skjer omtrent 40 minuttar inn i filmen. Scena forgår på Seans sitt kontor, og er i utgangspunktets hans forsøk på å få ein motvillig Will til å sei noko om seg sjølv. Will ynskjer berre å støyte Seans frå seg, og unngår alle spørsmål med nye spørsmål. Omtrent det einaste personlege han svarer direkte på i heile scena er når han bekreftar at han har lest bøkene «on the top shelf». Etterkvart oppdagar Will at han må bruke hardare skyts til for å kvitte seg med denne nye psykologen. Og byrjar å fornærme Sean sine målekunnskapar, samtidig som han prøver å imponere, og avskrekke, med sine ekstreme kunnskapar. Men det biter ikkje, for kvart merknad Will har, så har Sean ein vittig tilbakemelding.

Alt heilt fram til Will byrjar å analysere Sean sitt liv med utgangspunkt i maleriet til Sean. Ved hjelp av ein BEAT i musikken (eg snakkar meir om BEAT i kapittel 10), er det lett å skjønne at Will sin beskriving av Sean eigentleg handlar om seg sjølv. Utan å vite det, beskriver han bade seg sjølv og Sean, og kor like dei er, berre at livserfaringa er veldig ulik.

Will gets up again and moves around his chair to Sean's painting. It is a picture of an old sailboat in a tremendous storm -- by no means a masterpiece. Will studies it.
[...]

WILL

You ever heard the saying, "any port
in a storm?"

SEAN

Yeah...

WILL

--Well, maybe that means you.

SEAN

In what way?

WILL

Maybe you were in the middle of a storm, a big fuckin' storm - the sky's falling on you're head, the waves were crashing over your little boat, the oars are about to snap. You're just pissing your pants and crying for the harbor.

So maybe you do what you gotta do to get out.

You know, maybe you became a

psychologist.

SEAN

Bingo. That's it. Let me do my job now. You
start with me. Come on.

WILL

Maybe you married the wrong woman.

SEAN

Maby you should watch your mouth. How about
thet chief? All right?

WILL

Yeah...

WILL

(cont.)

That's it isn't it? You married the wrong
woman.

What happened?

What, she leave you? Was she
bangin' some other guy?

Sean is walking towards Will. And grabs his
neck.

SEAN
If you ever disrespect my wife
Again, I will end you... I will fuckin' end
you! Got that, chief?

WILL
Time's up.
[..]

LAMBEAU
I'll understand if you don't want to meet with him again.

SEAN
Thursday, four o'clock. Make sure
the kid is here.

Fig 9.2 (over): utdrag frå Good Will Hunting (1997)

Når Will oppdagar at Sean er følsom rundt temaet med kona, så bruker han det for det det er verd. Og det ender med at Sean tar kvelertak på Will. Me har no blitt presentert forg viktigheita av maleriet, for resten scena, og overgangen til neste. I denne konteksten, etter Will sin samanlikning med Sean sitt liv, blir maleriet ein refleksjon av Sean sitt liv. Inkludert deler av livet som Sean sakner, som kona.

Så korleis fungere kameraet saman med Kulesjov-prinsippet? Sean ser på maleriet, som Will har beskrive for oss som kaotisk og litt trist. Publikum gjer eit aktiv val, og legger ekstra følelse i Sean sitt blikk (ikkje for å robbe

Robin Williams for hans skodespelartalent og tolking av rolla). Crossfade-overgangen til neste bilde, med ein kaotisk oppvask skaper ein link mellom maleriet og ein kaotisk oppvask. Neste bilde igjen er av Sean, ikkje lenger på kontoret. Men seinare på kvelden heime hos seg sjølv, åleine med eit Whiskyglas i handa. Denne sekvensen bekrefter overfor sjåaren at Will sine antakelser om Sean stemmer. Sjølv om det kanskje ikkje ser sånn ut, så er livet hans er eigentleg eit kaos. Og består av mykje einsamheit og eit sagn etter ei kone som er død.

KAMERABEVEGELSE

Som man kan sjå av stillbilda (figur 9.3-9.8) , så fungerer sekvensen godt, også utan kamerabevegelse. Og som sagt fleire gonger allereie. Kamerabevegelse er ikkje alt, det er noko som kjem i tillegg til mise-en-scène, musikk og alt det andre.

Også her, som eg poengterte i kapitlet om Finchers *Seven (1995)*, er regissør Gus Van Sant og Sjefs fotograf Jean-Yves Escoffier sparsomleg med bruken av kamerabevegelsar, spesielt 3D-bevegelser. Og også her er effekten av kontrasten mellom statisk og bevegelege bilde med på å gi ein visuell kontrast. Men kva er det bevegelsane fortel oss?

INNSTILLING 1: KØYRING INN

I denne innstillinga går bilde frå eit toskot av Sean og Lambuau, og når Lambuau går får me ein køyring inn som ender i eit nærbilde av Sean aleine i bilde. Man kan sei at køyringa blir motivert av å behalde eit godt utsnitt, men det kunne man oppnådd ved å bruke ein 2D-bevegelse (PAN). I staden for får me den fyrste 3D-bevegelsen på nesten 10-minutter, og er på den



Fig 9.3 – 9.4

Instilling 1: Køyring inn på Sean. Sean ser trist på bilde, som man om litt



Fig: 9.5

Instilling 2:
Køyring inn mot båten. Eg tolkar det mannen i båten er Sean. Køyringa inn gjer oss bevisst på at Sean også kanskje føler seg som mannen i båten. I ein håplaus storm.



Fig 9.6:

Innstilling 3:
Crossfade og køyring ut
frå oppvaskbenken.

Crossfade mellom bilde
og oppvask knytter
saman maleriet og
rotete oppvask. Mis-en-
scène tyder på at dette
er ein som har gitt opp
å vere ryddig.



Fig 9.7-9.8:

Innstilling 4: Køyring
inn mot Sean. Køyring-
inn knyt rommet og
oppvaska saman. Og
det understrekar at
dette er Sean sin
oppvask. Altså ein
mann fortapt i ein storm
og som har gitt opp
oppvasken.



måten med på å fange vår merksemd. Køyninga inn på ansiktet fungerer som ein beat, og fortel oss kva me skal fokusere på. Scena handlar ikkje lenger om Will eller Lambuau. No handlar det utplukkande om den personen som er igjen i ramma, og hans tankar. Nemlig Sean sin tankar.

INNSTILLING 2: KØYRING INN

I neste bilde er det ein køyring inn mot figuren i båten. Bruker man berre Kulesjovprinisppet ville dette bety at Sean ser på bilde, og blir trist av bilde. Men det er ikkje slik eg lesar bilde.

Ved hjelp av køyninga fortel filmskaparane oss kva dei meiner er viktig. Mannen i båten. Me er i eit «point-of-view» innstilling, me ser det Sean ser og fokuser på, og det mannen i båten.

I førre innstilling køyrde kameraet inn på Sean og fortalde med det at det er Sean som er fokuset. Det er fortsatt tilfelle. Og med tanke på dialogen mellom Sean og Will tidlegare i scena, tydeleggjer dei to kamerabevegelsane at Sean ser på seg sjølv her. Han er mannen i båten, mannen i stormen, stormen han har tatt ly frå i psykologien, som Will så elegant peikte ut tidlegare, er Sean.

INNSTILLING 3 OG 4: KØYRING UT OGSÅ INN

Mellom innstilling 2 og 3 er det ein crossfade, som klart knyter saman to ulike scener. I tillegg forsterkar det mistanken vår om at mannen i båten er Sean. Og at havet rundt representere kaoset i livet hans. For i dette bilde får me sjå ein kaotisk oppvask, eit teikn på at han er åleine og ikkje tar seg bryet med å rydde. I neste bilde ser me Sean sitte ved eit vindauge. Det er litt vanskeleg å sei kva som er romfølelsen i scena, men likevel er me ikkje i tvil om at desse bilda høyrer saman.

I Kulesjov sine eksempel er det visuell kontakt mellom dei ulike bilda ved hjelp av blikkretning. Det er det ikkje her. Her er det kamerabevegelsen som knyt dei to geografiske plasseringane (vasken og ved vindaug) saman, som gjer at me koplkar kaoset i vasken med Sean. Og drar konklusjonen at han bur åleine. Her forsterkast Kulesjoveffekten av kamerabevegelsen av illusjonen at me går ut frå vasken, snur oss rundt og fortsetter mot Sean. Og dermed er i same rom, og at det er Sean sitt rot me nettopp har opplevd.

Så for å summere opp, så står Sean og ser på seg sjølv som kjemper ein kamp midt i ein intern storm. Denne stormen bekreftast av den kaotiske oppvasken, som knytast saman med ein Whisky-drikkande Sean heime hos seg sjølv. Ved hjelp av 4-5 enkle innstillingar, knytt saman av kamerabevegelsen, klarer regissøren å bekrefte for publikum det Will antok tidlegare i scena.

Grunnen til at dette fungerer så godt som det gjer er at det opplevast som ein og same bevegelse. Det er ikkje sikkert dette hadde fungert om ikkje den visuelle intensiteten hadde vore den same mellom alle innstillingane. Dette gjeld like mykje for kamerabevegelse, som for andre audiovisuelle elementa i sekvensen. Når publikum får denne opplevinga av at alt heng saman vil dei, som med Kulesjov-effekten, aktiv tillegger bilda meir mening. Det at det er stort og godt synleg hopp, både i plassering og tid, er ikkje nok til øydelegge denne følelsen.

KAPITTEL 10: KAMERABEVEGELSEN KAN VISE EIT VENDEPUNKTET

Those four lines of the frame is our territory. And We make different choices using different tools too tell the story the best way we know how to do it.

– Mitch Dubin (One_Shot_at_a_Time 2016)

I kapittel 5 forklarer eg at eg baserer meg på Robert McKee si metode for å dele inn ei forteljing. Og eg forklarar kort kva som ligger i begrepet vendepunkt (Story Event). Ei historiehending er som sagt ei større forandring som skjer gjennom konflikt for ein karakterar i ei forteljing. Endringa kan vere ein oppleving eller meiningsskifte for karakteren.(McKee 1998, 33)

Meiningsskifte er fortalt eller opplevd gjennom ulik forteljingsverdi («STORY VALUE»). Med «Story Value» meiner han universelle opplevingar som gjer at man gjer eit skifte frå positiv til negativ, eller motsett, i frå eit augneblink til det neste. Men han poengterer at det må vere ei endring som gjer noko med forteljinga, det kan ikkje vere ein tilfeldig . Det må endre noko markant med opplevinga for karakteren for å kunne kalle det ei historieendring. (McKee 1998, 33-34). «To make change meaningful you must express it, and the audience must react to it» (McKee 1998)

Det vil sei ei tilfeldig endring, sjølv om ho kanskje er veldig tydeleg, så er det ikkje ei historieendring. Det må opplevast som ei større personleg endring for karakteren, og me som publikum må reagere på det. Og skal me som publikum klare å reagere på det, så må me oppfatte det. Og man kan bruke kamerabevegelsen til å poengtere, og understreke, når det kjem ei slik endring for karakteren.

THE AMERICAN WAY

I førre kapittel skriv eg om Kulesjovprinsippet. Og han bruker følgande eksempel for å illustrere forskjellen mellom rask- (den amerikanske

metoden) og treig-montasje (russiske metoden). Eg tenker hans eksempel er eit godt eksempel for historiepoenget også:

«Let us visualize a scene: a person sitting at a desk, begins to think black thoughts, decides to shoot himself, takes a pistol from the desk drawer, puts it to his temple, presses the trigger, the pistol fires – the man falls.» (Kulesjov 2004, 131)

Han fortsetter med å forklare at den russiske metoden antakeleg ville innebere ein enkel taking av heile scena, gjerne i ein total der du får sjå heile rommet. Mens den amerikanske filmen ville sette litt annleis ut:

«The Americans filmed things completely differently. [...] ..everything was shot in so called close-up, that is when it was necessary to show the face of a person suffering, the showed only his face. If he opened the drawer of a desk and took a pistol from it, they showed the desk drawer and the hand taking the pistol. When it came to pressing the trigger, they filmed the finger pressing on the trigger, because other objects and surroundings [...], were irrelevant at that particular instant.» (Kulesjov 2004, 131)

Og sjølv om dette er ein snart 90 år gamal tekst, så er nok dette fortsatt ein veldig god beskriving av korleis denne scena hadde blitt tatt opp. Med ein viktig forskjell, kamerabevegelse. Veldig mange av desse bilda hadde nok i 2016 hatt kamerabevegelse.

La meg lage ei tenkt dreiebok for korleis eg ville tatt opp denne scena.

EKSEMPEL 1:

Bilde 1: Fade in. Starter i ein halvtotal frontal av karakteren, han sitter bak eit skrivebord. Han er sentrert i bilde. Bilde starter statisk, men etter nokre

sekunder starten brått ein sakte køyring inn. Karakteren ser ned i skuffa si. Mørk og dramatisk musikk starter.

Bilde 2: Point-of-view karakter: Ned i den opne skuffa med pistolen. Ein sakte køyring inn mot pistolen.

Bilde 2: Point-of-view karakter: Ned i den opne skuffa med pistolen. Ein sakte køyring inn mot pistolen. Han tar ut pistolen

Bilde 3: Same vinkel og kamerabevegelse som bilde 1, men nærbilde til ultranær. Han ser «forbi» kameraet og ut i horisonten med blanke auger, mens han setter pistolen til hovudet. (han trekker av og faller ut av bilde)

Bilde 5: Total av rommet, me ser blodspruten på veggen og karakteren ligg på golvet. Kameraet står statisk. Fade ut

Bilde ein: Me etablerer scena. Han tenker mørke tankar. Når kameraet starter køyringa inn skjønner me at han bestemmer seg for noko. Og me legger merke til når.

Frå **bilde ein til bilde to** bruker eg Kuleshov-prinsippet til å forklare korleis at han har tenkt å bruke pistolen til å ta livet av seg. Kamerabevegelsen i kamera 2 brukast både til å behalde den visuelle-intensiteten i bilde. Men også for å understreke for publikum kva karakteren fokuserer på, og med det kva dei bør fokusere på, nemlig pistolen.

I **bilde tre** er me no komen tettare på. Og som Kulesjov skreiv, alt anna i scena er irrelevant, no er det berre karakteren, hans tankar og

pistolen som betyr noko. Med ein køyring inn poengterer kameraet dette. Effekten av å gå inn er at mindre og mindre av det rundt er med i bilde, samtidig blir bakgrunnen meir og meir uskarp.

Bilde fire er for meg mindre viktig. Antakeleg ville eg droppa det bilde i klippen. Men i 1929 ville man nok måtte klippe seg rundt det at ein person skaut seg. I tillegg er det god praksis å eit bilde å gå til i klippen, «just in case....»

I **bilde fem** er situasjonen ferdig. Det oppstår ein stor kontrast mellom den visuelle intensiteten av nærbilde, musikk eller kamerabevegelsen og det statiske, stille og totale bilde. Som i seg sjølv gir ein anna form for intensitet. Det stille og tragiske etter at noko fælt har skjedd. Publikum står skjokkert igjen i hjørnet av rommet.

I eksempel 2 skal eg gjere to små endringar, men som vil gi oss ein litt anna historie:

Bilde 1: Fade in mens kameraet køyrer innover. Starter i ein halvtotal frontal av karakteren, han sitter bak eit skrivebord. Han er sentrert i bilde. Mørk og dramatisk musikk. Etter litt ser han ned i skuffa si.

Bilde 2: Point-of-view karakter: Ned i den opne skuffa med pistolen. Ein sakte køyring inn mot pistolen. Han tar ut pistolen

Bilde 3: Same vinkel og kamerabevegelse som bilde 1, men nærbilde til ultranær. Han ser «forbi» kameraet og ut i horisonten med blanke auger, mens han setter pistolen til hovudet. (han trekker av og faller ut av bilde)

Bilde 4: (valfritt): Ultranær av avtrekkaren. Bilde er statisk. Han trekker av, og faller ut av bilde. Musikken stopper.

Bilde 5: Total av rommet, me ser blodspruten på veggen og karakteren ligg på golvet. Kameraet står køyrer sakte ut. Forsiktig og lys, men trist, musikk starter. Fade ut

Forklaringa for bilde to, tre og fire er den same. Men dei to endringane i bilde ein og fem kan forklarast litt annleis. For å ta det fyrste fyrst:

I **bilde ein** er endringa mellom dei to eksempela at eine innstillinga starter i ein bevegelse, mens det fyrste eksempelet starta køyringa litt inn i innstillinga. Her er det ein markant forskjell i kva innstillingane fortel oss. Mens man i fyrste eksempel skjønner at han bestemmer seg for å gjennomføre sjølv mordet i den augneblinken køyringa starter. Publikum får vere til stades når han bestemmer seg, altså publikum er til stades når *vendepunktet* skjer, og får mogelegheita til å reagere på det.

Mens i eksemplet der køyringa starter før «fade in», har historieendringa skjedd off-screen, før publikum får ta del i historia. Og at det me kan reagere på no er at han samlar mot for å klare å gjennomføre sjølv mordet.

Endringa i **bilde fem** er også eit viktig, sjølv om det ikkje illustrerer dette poenget. Ved å avslutte med køyring ut, samt endring i musikk og utsnitt. Så skapes ein kontrast til dei fire bilda over. I staden for å isolere situasjonen med køyring inn, fortel eg no publikum at me «forlater» det som nettopp skjedde. I dette kan man lese at sjølv mord er eit drastisk val for den som skyter seg, og hans næraste. Men for resten av verda har det

liten faktisk betydning, verda går vidare. I dette eksempelet kjenner me på det triste i situasjonen. Det triste over kor lite innverknad på det store og heile eit sjølv mord faktisk har på oss. Sjølv om denne karakteren har vore viktig for oss dei siste 90 minutta.

EKSEMPEL 8:

WISE VENDEPUNKT I THE IMITATION GAME

(2014)

I eit mindre tenkt eksempel kan man sjå akkurat dette bli gjort i Morten Tyldum sin film frå 2014 *The Imitation Game* som handlar om Alan Turing sin kamp om å klare å knekke tyskarane sitt kodespråk under andre verdskrig.

Eksempelet eg viser til er omtrent 1:30t inn i filmen. Mens Alan Turing (Benedict Cumberbatch) og Hugh Alexander (Matthew Goode), Joan Clark (Keira Knightley) og ei jente dei nettopp har møtt Helen Stuwart (Tuppence Middleton), sitter ved eit bord på ein pub. I scena før har Alan innsett at dekodingsmaskina deira Christoffer, aldri vil bli noko av, då dei manglar ein viktig bit av puslespelet.

Helen jobbar ikkje med dei andre. Men med å plukke opp koda tyske beskjeder frå ulike radiotårn. Dialogen ser ut til å kjede Turing, fram til Helen seier ho har forelska seg i ein tyskar sidan dei jobba saman. Ho utdjupar vidare at ho meiner å kjenne tyskarar på den andre sida av krigen, og forklarar korleis alle har sin måte å skrive kode på, sidan alle har sin eiga måte å skrive på. Ho avsluttar med å spøke ved å seie «It's a pity he has a girlfriend.»

Den siste spøken er ein «BEAT», ein liten bit med informasjon, som skal føre til eit vendepunkt. Det går opp for Turing at det er umogeleg for Helen å vite kva at han har ein kjærast. Utan å vite korleis, så er reaksjonen til publikum at me nettopp har blitt presentert med løysinga i filmen. Turing er den einaste som skjønner korleis og kvifor dette er løysinga.

Gjennom heile scena blir presentert gjennom ei rekke halvnære, over-skuldra bilde satt i det gylne snitt. Samt nokre få totalbilde. Sjølv om Turing byrjar å fatte interesse for det som blir sagt, så vikast det ikkje frå dette. Men i det augneblinken historiehendinga skjer, så skifter kameraet til eit direkte frontalt og sentrert bilde. Kameraet har gått frå å dekke ein dialog til å no fokusere på Alan Turing. Og nokre få rammer inn i innstillinga, så skjer det tre ting med det audiovisuelle, det kjem ein ikkje-diegetisk musikk som legger seg oppå (og etter kvart erstattar) den diegetiske frå puben. Lydbilde endrar seg og meir «lukka». Og kameraet byrjar å bevege seg. Denne innstillinga varer i mindre enn fem sekunder, men likevel klarer det kinematografiske å fortelje oss så mykje. Dette er eit slikt augneblink som McKee beskriver som ein «Story Event», eit vendepunkt. I dette tilfelle er det informasjon som er ein utløyssande faktor for at hovudkarakteren setter saman puslespelet. Og med det vendepunktet i filmen.

Det er ein liten endring i Cumberbatch sitt skodespel, men filmskaparane har vald å undrestreke denne historiehendinga ved hjelp av dei kinematografiske verktya dei har tilgjengeleg.



Fig 10.1: 1:13:32 minutt inn i filmen. Alan Turing fatter mistanke. Blikket endrer retning, han ser ned i golvet og vekk frå situasjonen han er med i. Dette er før Helen spøker om at tyskaren har kjærast Her er det ingenting anna enn Benedict Cumberbatch sitt skodespel som avslører ei endring.

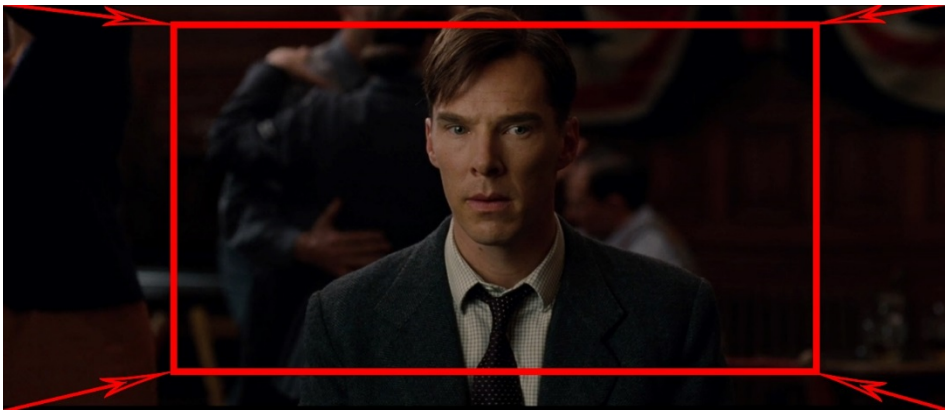


Fig 10.2: 1:13:25 – 1:13:29 minut: Etter nokre få rammer, så byrjar ei køyring inn på ansiktet til Alan Turing. Det er fyrst no, akkurat når den audiovisuelle endringa skjer, at Turing har løyst gåta. Sjølv om han ikkje har alle fakta som bevis endå.

KAPITTEL 11

NOKRE SMÅ POENG PÅ TAMPEN

Think of the first ten minutes of ET. The set-up is completely cinematic. Not a word of dialog. Yet any eight year-old can tell you who the bad guys are and why.

– Jennifer Van Sijll (Van Sijll 2005, loc 251)

Heilt på tampen ynskjer eg å dra fram scenar som er eksempel på korleis skikkeleg gode filmskaparar kan bruke kamerabevegelsen til å forsterke filmforteljinga. Men fyrst....

EKSTERN MOTIVASJON I *BIRDMAN* (2014)

Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance) (2014) er ein nesten to timer lang film som satt saman på ein slik måte at den ser ut til vere tatt opp i ein lang taking. Og vant bland anna «Best Picture» ved Oscar-utdelinga 2015 (Hipes 2015). Missforstå meg rett, eg likte Birdman veldig godt, det er ein veldig god film. Og eg kritiserer heller ikkje at den vann Oscar, for eg meiner den er eit frisk pust i Hollywood. Og eg er sikkert meir imponert enn dei fleste andre av kor godt teknisk gjennomført kameraføringa er. Og at dei klarte å gjennomføre heile filmen som ein (tilsynelatande) lang taking, utan at det vart kjedeleg. Og det er viktig å merke seg at eg her spekulere i kva motivasjonar regissøren har hatt.

For sett ut frå eit historieforteljande perspektiv har eg spekulert litt rundt kva som var motivasjonen for å gjere heile filmen som ein lang og veldig flytande taking. Filmen har ingen tydelege skiljar mellom kva som er hovudpersonens verkelegheit, og kva som er fantasi. Så eg slo ganske fort frå meg at dei gjekk for realisme, slik som Alfonso Cuaróns framtid dystopi *Children of Men* (2006) er eit eksempel på, med sine lange og handhalde takingar.

Eg prøvde også å sjå på den lange takingen i Birdman og ein refleksjon på at filmen handlar om å sette opp eit teaterstykkje. Og at ved å vise heile filmen som ein taking, og at filmskaparane prøver å gjere gi publikum litt av den same opplevinga som når man siter i eit teater. Eg har

søkt litt etter intervju som kanskje kunne kaste litt lys over dette. Det næraste eg kom var ein liten kommentar frå regissør Alejandro G. Iñárritu: «I wanted the audience to experience the film through the eyes of Reggan Thompson (Michael Keaton), the main character.» (Story" 2014) Men eg ser ikkje heilt at den lange takinga skal føre oss så veldig mykje nærare Reggan.

Steadicam-operatør Chris Haaroff har gitt eit intervju til Sound & Picture rundt den tekniske utfordringa med så lange takingar der kameraet flytta seg rundt 360 grader til tider. Og kor teknisk vanskeleg dette var. Og det er det som er poenget mitt. At mykje av motivasjonen for å gjere filmen på denne måten kom utanfrå. Ynskje var å lage ein film som skulle imponere. Og bruke kamerateknikk for å gjere det. Og dei har fått det til. Om man snakkar om Birdman, eller leser ein artikkel om den. Så blir det nesten alltid nemnt at dette er den filmen som er ein lang taking.

Og eg meiner dette er heilt legetimt. Det er absolutt ein verdi i seg sjølv å få mykje presse og omtale. På same måte som at Michael Bay sine filmar sel. Så vil ofte slike imponerande teknikkar selje. Og man skal ikkje gløyme at Hollywood-filmen er eit underhaldningsmedium med eit kapitalistisk bakteppe. Som skal tene pengar. Men som filmskapar bør man vere klar over kvifor man gjer det. Og, som i Bad Boys, at det kan gå på bekostning av forteljinga. Men som Iñárritu har bevist med Birdman, det kan også gjennomførast utan å gå på bekostning av forteljinga.

ROMFORSTÅING

Kamerabevegelse kan også, veldig effektivt, knyte saman to forskjellige lokasjoner. Og gi oss ein god idé om korleis verda heng saman. Eit veldig enkelt eksempel på dette er frå the *The Hobbit: The Battle of five Armies* (2014). I byrjinga skjer handlinga på to plassar, dvergane og Bilbo som står oppe ved fjellet. Og Smaug som brenner ned havbyen i distansen. Og ved hjelp av ein enkel kamerabevegelse skjønner man kor dei to plassane er i forhold til kvarandre. Og ved å vise det i ein køyring er det inga tvil om den geografiske relasjonen mellom plassanane.



Fig 11.1 – 11.4: Tracking og køyring frå venstre. Her har filmskaparane med ein enkel køyring etablert avstandar og geografisk relasjon for resten av filmen

THE SHINING (1980) – EIN STOR LABYRINT

Kubricks skrekkfilm frå 1980 er full av lengre innstillingar. Kubrik har fått mykje skryt for sin gode bruk av Steadicam mens Steadicam fortsatt var lite brukt. Og han har ikkje brukt det til å skape ein gitt stemning i filmen. Det blir gjort eit stort poeng av labyrinten på utsida av hotellet. Og at

Danny ikkje må gå seg vill her. Gjennom filmen blir me presentert for ei rekke lenger innstillingar der me følger etter Danny. Ein av dei meste kjente er kanskje når han syklar gjennom gangane på trehjulsykkelen sin, før han stoppar utanfor rom 237. Denne sekvensen blir tatt opp igjen når han møter dei to Grady-tvillingane seinare i filmen.



Fig 11.5-11.9: Danny syklar gjennom gangangane på hotellet. Parallellen til ein labyrinth er oppsiktsvekkande

Slik eg tolkar det er det todelt effekt av denne innstillinga. Den mest direkte motivasjonen er at det kan vere noko bak kvar hjørne. Filmene er ein sjangerfilm som skrekkfilm, og me som publikum er klar over Danny sine evner til å sjå døde. Kombinert med dei andre kinematografiske vektøya som lyd og musikk, så byggast det opp til at det kan vere noko rundt kva sving. Som igjen gjer det til ein så effektiv oppbygging, og held oss på tå hev.

Den overligjande forteljarteknikken er å vise fram hotellet. Filmen gjer eit poeng av labyrinten på utsida, så tolkar eg følgje-scena som ein forlenging av det. Hotellet opplevast som ein stor labyrint som man kan gå seg vill i. Som igjen kan reflekterast tilbake på effekten hotellet får på Jack. Han går seg vill i sitt eget sinn, og blir gal. Ved å vise oss mange krokar og gangar, og tvistar og svingar, så får eg ein følelse av frustrasjonen av ein uendeleg gang, ein labyrint, man ikkje kjem seg ut av.

Poenget med desse innstillingane er ikkje å klargjere, å gi oss ein oversikt over, romfølelsen på hotellet. Men det motsette, å røyklegge den. Hotellet følast frustrerande og innestengt, og kanskje litt klaustrofobisk. Kamerabruken brukast ikkje berre her til å bygge opp scena, og skrekken for at det er noko bak kvar hjørne. Men også ei oppbygging til den overhengande historia, at Jack skal bli gal.

HUGO (2011) - FRÅ STORT TIL SMÅTT

Ei litt anna form for romforståing er forståelsen til ein faktisk geografisk plassering.

The cameramove itself may have a purpose. For example, a move may reveal new information or a new view of the scene. (Brown 2013)

Ein innstilling kan gradvis avslører noko nytt. Det er ingen regler for korleis ein slik kamerabevegelse skal gjennomførast. Det kan vere ein PAN, TILT eller Zoom. Men veldig ofte er det ein kombinasjon av Boom og køyring. Det som kjenneteiknar eit slikt bilde er avsløringa av ny mis-en-scène. Veldig ofte med ei endring frå stor til lite, eller lite til stort. Man

kan dele det inn slik, men effekten er ofte det same. For å vise oss størrelsen eller mengda av noko. Det kan vere for å overraske eller

I Martin Scorseses *Hugo* (2011) starter filmen med ein tilt ned frå himmelen, og me blir presentert for ein kald og kvit Paris by. Vidare fortsetter kameraet inn på ein røykfylt togperrong og fortsetter inn i ankomsthallen. Fortsatt i same tagning fortsetter kameraet mot den store klokka som henger på vegg. Brått legger me merke til at 4-tallet er gjennomsiktig, og me legger merke til eit barneansikt. Før kameraet stopper med 4-tallet som forgrunn, og ansiktet i fokus.

Innstillinga var nok ikkje så enkel å gjennomføre, og eg antar at det er ein god kombinasjon av CGI og film. Men effekten av innstillinga er ganske verknadsfull. Her blir me presentert for denne store metropolen av ein by, med hundretusner, om ikkje millionar, av mennesker (handlinga skjer i 1930-Paris). Men kamerabevegelsen tar oss med inn på ein togstasjon, og vidare inn på ei klokke, og inne i denne klokka er det ein liten gut. Kameraet har gitt oss fyrste hint om at uansett kor stor denne byen er, så er ikkje verda større enn togstasjonen for denne guten.



Fig 11.10 – 11.14: Frå den store verda utanfor til Hugos lille verd.

KAPITTEL 12: OPPSUMMERING OG KONKLUSJON

OPPSUMMERING

Eg starta med å vere kritisk til at det ikkje er meir akademisk litteratur som bruker meir tid på å diskutere med utgangspunkt i kva som faktisk blir gjort på film. Og eg meiner fortsatt at det burde vere meir fokus på dette i teorien. Men eg skjønner også kvifor det ikkje er så mykje. Ingen manus og forteljingar er aldri like, og då kan ikkje kamerabevegelsane vere like heller. Og det det er ikkje lett å skape teori om noko som kamerabevegelse.

PERSPEKTIVENDRING

Perspektiv og perspektivendring er avgjerande element for at kamerabevegelse skal fungere. Har man ikkje objekt i bilde som kan skape perspektiv. Så er det ikkje ein gong mogeleg å oppfatte ein eventuell kamerabevegelse. Perspektiv og perspektivendringa ved kamerabevegelse er også viktig for å forsterke illusjonen av eit tredimensjonalt rom, til tross for at film er eit todimensjonalt medium.

Men visst du bruker ein teknikk gjennom heile filmen, også plutselig så bytter du. Så merker me som publikum at det har skjedd ei endring, du skaper ein kontrast. Det er ikkje sikkert me klarar å peike på kva som er forskjellen, og det er kanskje det filmskaparane ynskjer, men du har lagt merke til at noko har endra seg. Det har vore ei visuell endring, og me i publikum skjønner at dette er viktig.

VISUELLE KOMPONENTAR OG VISUELL INTENSITET

Film er bygd opp av grunnleggande visuelle komponentar som er rom, linjer og former, tone, fargar, bevegelse og rytme. Ulik bruk av desse vil gi ulik grad av kontrast og affinitet. Der mykje kontrast vil gi mykje visuell

intensitet. For eksempel vil meir bevegelse skape større kontrast, som igjen gir meir visuell intensitet. Det er ikkje relevant om det er kameraet eller mis-en-scène som beveger på seg. Det er kontrasten mellom komponentane som avgjer kor stor kontrasten er. For eksempel vil eit statisk bilde ha stor kontrast samanlikna med eit med mykje kamerabevegelse. Kontrast kan også skje mellom innstillingar og sekvensar. Og brukast til å dra merksemd til seg, eller prøve å gjere publikum oppmerksam på noko.

Som i åpningsscena til *Jurassic Park (1993)*. Her brukes køyring inn berre tre gonger, tre kamerabevegelser som står i kontrast til resten av kamerabevegelsane i scena. Spielberg bruker kameraet til å sei: «legg merke til denne manne, denne kassa og denne mannen». I eksempelet *The Imitation Game (2014)* er kontrasten både internt i innstillinga, men også på tvers av heile filmen. Kameraet står i ro, heilt fram til når Alan Turing finn løysinga. Kamerabeveginga er usynleg, men ved hjelp av ein kombinasjon av skodespel, musikk, lyd og kamerabrukt, legger publikum merke til det eksakte augneblinken det skjer.

Mangel på kontrast vil gjere at me ikkje legger merke til desse endringane eller poengteringane. Som vist i eksempelet frå *Bad Boys (1995)*. Her brukas den same kamerabevegelsen, uavhengig av om det som blir sagt er viktig eller ikkje.

Kontrast er også viktig visst man ser på den visuelle intensiteten. Visuell intensitet kan brukast til å fortelje fleire ting. For eksempel kan auka visuell intensitet sei noko om tempoet, rytme eller tone i gitt del av filmen. Og

som i eksempelet frå *Seven (1995)*, der det er ein tydeleg kontrast i kamerabevegelsen mellom scener meir intense for Mills og Somerset, og resten av filmen. Fincher skaper også kontrast i intensiteta i dekninga av ulike karakterer internt i ei scene. Det er tydeleg forskjell mellom korleis Somerset, Mills og John Doe presenterast gjennom kameraet, og er kopla til kven som har kontroll over scena.

Til samanlikning fungerer ikkje eksempelet frå *Transformers: Revenge of the Fallen (2009)* like godt. Kor intensiteta i kamerabevegelse ikkje endrar seg, eller følger tonen i resten av filmgrepa, som musikk, handling og lyd. Sjølv om det er mykje visuell intensitet om man ser på innstillinga i seg sjølv. Så er det lita kontrast til resten av innstillingane i scena. Og dermed så mister også bilde litt visuell intensitet.

ANDRE EFFEKTR

Kamerabevegelse kan også brukas til andre ting. Bevegelse i seg sjølv for eksempel kan det knytte elementer og det geografiske i ei scene saman på ein meir effektiv måte enn klipp. For eksempel kan PAN vise oss den geografiske relasjonen mellom to plasseringar i ei scene. Eller kan brukast til å knytte saman to ulike plasseringar eller å knytte saman eit rom.

KONKLUSJON

EFFEKT AV KAMERABEVEGELSE?

Den største effekten av kamerabevegelse er at det gir bilde større visuell intensitet. Dess større kontrast det er mellom innstillingar og/eller sekvensar, dess større er opplevinga av den visuelle intensiteten innad i ei innstilling.

Kamerabevegelsar, har også ei anna effekt. Spesielt 3D-kamerabevegelsar etteraper perspektivendringane me opplev med vår eigne auger når me går rundt til daglege. Og ei innstilling med bevegelse opplevast meir naturleg og behageleg. Samt at det forsterkar illusjonen av at filmen er tredimensjonal.

Visuell intensitet og at det opplevast meir naturleg er dei viktigaste grunnene til at det er så vanlig med umotivert kamerabevegelsar, som er der utan grunn, i film. Det vil vere flaks om slike kamerabevegelsar hjelper til med å fortelje historia.

Samtidig kan dei same effektane brukast til å forsterke historia visst dei er brukt rett.

KONVENSJONAR

Det er ikkje mogeleg å finne konvensjonar på tvers av alle kamerabevegelsar. Til det er det er ein innstilling for kompleks, som inneheld veldig mange element. Som vist, kan man finne mange ulike bruk

av handhaldt og mange ulike bruk av køyring inn. Det som kanskje kan sjå ut som ein konvensjon, kan brytast ned til endring i kontrast eller affinitet.

Men det indikasjonar på at man kan finne konvensjonar innad i innstillingstypar eller i sjangrar. Som for eksempel at handhaldt kan brukast til å mimikere dokumentarsjangeren.

BRUKE KAMERABEVEGELSE SOM FORTELJARTEKNIKK

Den tydelegaste bruken av kamerabruk som forteljarteknikk er endring av den visuelle intensiteta, og med det endre intensiteta til filmen. Dette oppnåast best ved hjelp av kontrast innad i innstillingar, mellom innstillingar, scener eller sekvenser. Og som i *Seven* (1995), så kan det vise forskjell på korleis scena er for ulike karakterer.

Kamerabevegelse kan også gi oss betre romforståing. Og fungere som etablering av verda me blir presentert for. Ein kamerabevegelse kan vise element eller augneblink som er viktige.

Felles for dei alle er kontrast og affinitet. Dess meir ein kamerabevegelse skiljer seg ut. Dess meir effektiv er den som ein forteljarteknikk.

ANDRE VERDIAR

Eg har også sett at film har andre verdiar utover å berre fortelje historia. Men er i tillegg nøydt til å selje for å overleve. Og imponerande kamerabevegelsar kan også vere med å selje filmen, då det

VIDARE TANKER

KONVENSJONAR

Som sagt så er det ikkje teikn til konvensjonar om man ser på alle kamerabevegelsar. Men det er gode indikasjonar for at det konvensjonar for enkelte innstillingstypar. For eksempel har eg sett at vendepunkteksempelet frå kapittel 10 blir brukt veldig mykje i film og tv. Og det hadde vore interessant å sett vidare arbeid som tok for seg innstillingstypar og sjangrar. For å sjå på kva man kan finne av konvensjonar.

UTSTYR

Det kunne også vore interessant å sett på om man kunne sjå forskjell i uttrykk ved bruk av forskjellig utstyr. Alt av utstyr har sine særpreg. Det kunne vore interessant, om noko nerdete, å sett på korleis dei ulike teknikkane påverka historia. Spesielt med fokus på teknologi som gir ganske like bilde. For eksempel å sammenlikna Dolly med Steadicam.

OPPBYGGING LANGS HEILE FILMEN

Eg har sett på kontrasten mellom innstillingar, enten det er internt i ei scene eller på tvers av filmen. Men det kunne også vore interessant å sjå meir på om kamerabruken kan og bør utvikle seg i takt med fjorteljinga i historia.

Bør det vere ein gradvis oppbygging av intensiteta av kamerabevegelse? For eksempel starte filmen med statiske bilde, for så å intensivere kamerabruken etterkvart som forteljinga blir meir intens. Og om det eventuelt ville bryte med min konklusjon her.

HEILT, HEILT TIL SLUTT...

Eg vil avslutte med å sei at eg ser at tekstens berre så vidt klarer å skrape i overflata av alle dei måtane man kan bruke ei kamerabevegelse i historiefortljing. Når eg har sett på filmar i lys av denne problemstillinga har eg sett eit uttal måtar å bruke kamerabevegelsar på. Det er kapittel 11 eit lite eksempel på. Og sjølv om eg er einig i Bruce Block om visuell intensitet. Så har eg sett at det er bevegelsar som ikkje er så avhengig av tydeleg visuell kontrast.

Men som det ofte er, denne svakheita er kanskje ei styrke. Den viser kor komplekst til det fotografiske mediumet er. Og på eit praktisk plan viser viktigheita av at fotografen må analysere manus og tenke historieforteljing, og ikkje berre kamerateknikk. Sjølv om teknikk og forteljing gjerne heng tett saman. Men òg på det akademisk plan. At kamerabevegelse er, i liksap med for eksempel bildekomposisjon, klipp eller manus, er ei viktig del av det fotografiske mediet. Og er eit interessant felt, der det fortsatt er rom for mykje utbreiingar og undersøkingar.

FILMOGRAFI

- Aladdin (Ron Clements, John Musker, 1992)
- Bambi (James Algar, Samuel Armstrong, m.f., 1942)
- Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance) (Alejandro G. Iñárritu, 2014)
- Bad Boys (Michael Bay, 1995)
- Fjernlys (Mathilde Dokka Sveen og Erlend Ose, 2013)
- Frozen (Chris Buck, Jennifer Lee, 2013)
- Good Will Hunting (Gus Van Sant, 1997)
- Hugo (Martin Scorsese, 2011)
- Ice Age (Chris Wedge, Carlos Saldanha, 2002)
- Jurassic Park (Steven Spielberg, 1993)
- Nocturne (Erik Paulsen, 2016) (ikkje publisert når denne teksten er ferdigstilt)
- Penguins of Madagascar (Eric Darnell, Simon J. Smith, 2014)
- Seven (David Fincher, 1995)
- Toy Story (John Lasseter, 1995)
- Transformers: Revenge of the Fallen (Michael Bay, 2009)
- The Hobbit: The Battle of five Armies* (Peter Jackson, 2014)
- The Blair Witch (Project Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999)
- The Grand Budapest Hotel (Wes Anderson, 2014)
- The Imitation Game (Morten Tyldum, 2014)
- The Shining (Stanley Kubrick, 1980)

LITTERATURLISTE

- ALMVIK, S. (2009). *Begrepet: Kuleshov-eksperimentet* [Online]. montages.no. Available: <http://montages.no/2009/10/begrepet-kuleshov-eksperimentet/> [Henta ned 25.04.2016].
- BACHER, H. (2008). *Dream Worlds: Production Design for Animation*, Focal Press. Stad: Burlington
- BLOCK, B. (2008). *The Visual Story – Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, Focal Press Stad: Boston
- BLOCK, B. (2013). *The Visual Story : Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*, Taylor and Francis. Stad: Hoboken
- BOWEN, C. & THOMPSON, R. (2013). *Grammar of the Shot*, Focal Press. Stad: Burlington
- BROWN, B. (2013). *Cinematography: Theory and Practice : Image Making for Cinematographers and Directors*, Taylor and Francis Stad: Hoboken
- BROWNING, M. (2010). *David Fincher: Films That Scar*, Praeger. Stad: Santa Barbara, California
- Pt. 1-Bruce Block explores immersive design (2008)*. Directed by BRUCE_BLOCK_EXPLORES_IMMERSIVE_DESIGN. Youtube.com: 5D: The Future of Immersive Design.
- Seven, (1995)*. Directed by FINCHER, D.
- GREVE, K. (2009). *Perspektiv* [Online]. Store Norske Leksikon. Available: <https://snl.no/perspektiv> [Henta ned 11.02 2016].

- GREVE, K. (2013). *Sentralperspektivet* [Online]. snl.no: Store Norske Leksikon. Available: <https://snl.no/sentralperspektivet> [Henta ned 04. april 2016].
- HIPES, P. (2015). *'Birdman' Wins Oscar For Best Picture As Year's Top Film Finally Elevates Itself* [Online]. Deadline.com: Dealine. [Henta ned].
- KUIPER, K. (2010). *Turning Points in History : Britannica Guide to Theories and Ideas That Changed the Modern World*, Encyclopaedia Britannica, Inc.. Stad: Chicago, IL, USA
- KULESJOV, L. 2004. Montage As The Foundation Of Cinematography. In: PHILIP SIMPSON, A. U., K.J. SHEPHERDSON (ed.) *Film Theory: Critical Concepts in Media and Cultural Studies*. London: Routledge.
- LUMET, S. (1995). *Making Movies*, Vintage Books. Stad: New York
- MCKEE, R. (1998). *Story : substance, structure, style, and the principles of screenwriting*, Methuen. Stad: London
- One Shot at a Time: The Art of the Hollywood Camera Operator*, (2016). Directed by ONE_SHOT_AT_A_TIME. Youtube.com: The Banff Centre.
- OXFORD_DICTIONARIES (2015). motivate. In: STEVENSON, A. (ed.) *Oxford Dictionaries*. Oxford University Press.
- SCHRADER, P. (2015). Game Changers: Camera Movement. *Filmcomment*. <http://www.filmcomment.com/article/game-changers-camera-movement/>.
- STASUKEVICH, I. (2011). Episode 28: Breaking Bad: A Director's Perspective. *American Cinematographer Podcast*. theasc.com: The American Society of Cinematographers.

BIRDMAN Featurette: "The Story", (2014). Directed by STORY", B. F. T. YouTube.com.

TRANSFORMERS:_REVENGE_OF_THE_FALLEN. (2009). *Transformers: Revenge of the Fallen* [Online]. Available: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=transformers2.htm> [Henta ned 30.05 2016].

US-GOVERMENT. *The United States Bullion Depository at Fort Knox, Kentucky* [Online]. United States Mint. Available: https://www.usmint.gov/about_the_mint/fun_facts/?action=fun_facts13 [Henta ned 3/5 2016].

VAN SIJLL, J. (2005). *Cinematic Storytelling: The 100 Most Powerful Film Conventions Every Filmmaker Must Know (Kindle Edition)*, Michael Wiese Productions. Stad:

David Fincher - And the Other Way is Wrong, (2014a). Directed by ZHOU, T. YouTube.com.

Michael Bay - What is Bayhem?, (2014b). Directed by ZHOU, T. YouTube.com.