

Erik Mathias Mamen  
kandidatnr: 10048

## Virkeligheten i den audiovisuelle dimensjonen

Om hvordan man skaper sanselige øyeblikk i film

Bacheloroppgave i Film- og videoproduksjon (BFVPROD)

Emnenr: KM2000

Veileder: Christer Bakke Andresen

Mai 2019



Erik Mathias Mamen  
kandidatnr: 10048

## **Virkeligheten i den audiovisuelle dimensjonen**

Om hvordan man skaper sanselige øyeblikk i film

Bacheloroppgave i Film- og videoproduksjon (BFVPROD) Emnenr:  
KM2000  
Veileder: Christer Bakke Andresen  
Mai 2019

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for kunst- og medievitenskap



## Innholdsfortegnelse

Sammendrag .....	2
Abstract .....	2
Innledning .....	3
Verktøy for analysen .....	4
Vivian Sobchack .....	4
Jennifer M. Barker.....	5
Mitt problem med fenomenologien.....	6
Greg M. Smith.....	7
Filmen .....	9
Et lite forord før analysen .....	10
Fortelling som stemningsskapende verktøy .....	10
Om forskjellen av å sitte i en kinosal og foran en TV.....	11
Om analog film og digitale bilder, og hvorfor det ikke er så viktig.....	11
Øyeblikkene .....	12
Tittelsekvensen.....	12
Notatblokken på sengen .....	13
Oliver og Elio på balkongen om kvelden.....	14
Stemningstilnærmingen .....	15
Tittelsekvensen.....	16
Notatblokken .....	17
Oliver og Elio på balkongen om kvelden.....	18
Oppsummering.....	19
Referanseliste.....	22

## Sammendrag

I denne oppgaven ser jeg på den fenomenologiske filmopplevelsen. Deretter analyserer jeg teknikker, ved å bruke Greg M. Smiths stemning tilnærming, for å se hvilke virkemidler som er anvendt for å skape opplevelsen.

## Abstract

I will in this bachelor thesis look at the phenomenology of the film experience. After that comes an analysis of various techniques, based on Greg M. Smith's mood-cue approach, to understand how the filmmakers created the experience.

## Innledning

Første gang jeg så *Call Me by Your Name* (Guadagnino, 2017), ble jeg trollbundet. Det var en av de spesielle filmene som ikke bare rørte meg, men som også *berørte* meg. Jeg har sett noen sanselige filmer før. Jeg studerer tross alt film. Men jeg hadde aldri, før det tidspunktet, sett en sanselig film av den sorten i en kinosal. "Film er best på kino", er et utsagn jeg har hørt i mange ulike sammenhenger gjennom tiden, og jeg må si meg enig i. Det å sitte i en kinosal, hvor alt fokuset blir rettet kun mot filmen er i seg selv en fryd. Når filmen du da også ser, viser seg å være en av de spesielle filmene som kryper innunder huden på deg. Da har du et minne for livet.

Men denne oppgaven er ikke være en tekst hvor jeg bare snakker om hvor mye jeg verdsetter denne filmen. For det som skjedde etter at jeg hadde sett den er mer interessant. Filmens handling utspiller seg over en varm sommer nord i Italia. Og filmen følte nesten helt ekte. Jeg satt og lurte på hvordan de kunne fange noe så virkelighetsnært på film. Jeg kunne føle bildene på kroppen, så virkelig var det. Lyset var en av tingene jeg la spesielt merke til. Det føles til enhver tid så naturlig. Som om filmskaperne bare hadde tatt opp et kamera og filmet rommene som de var, uten noe ekstra lys. Det var det jeg trodde de hadde gjort, første gang jeg så den. Så kom jeg hjem.

Jeg begynte å lese meg opp på regissøren og fotografen. For å lære, og forstå, hva som skulle til for å fange så virkelige øyeblikk. Det tok ikke lang tid før jeg fant ut at omtrent alt sollyset var gjenskapt. Innspillingsperioden hadde vært preget av mye regn, og dårlig vær. De måtte derfor etterligne sollyset. Dette fikk meg til å tenke på hvordan jeg kunne ha en så sterk reaksjon hvis det hele var forfalsket. Dette har jeg lurt på siden. Selv om spørsmålets karakter har endret seg noe. Hva slags filmatiske teknikker kan skape en så taktil virkelighet?

Som student i filmproduksjon har jeg lenge slitt med følelsen av et gap mellom produksjonspensum og teoripensum. De snakker på to ulike språk. Jeg har sittet flere forelesninger, og hørt om blant annet karakterengasjement, eller fenomenologi, og lurt på om

jeg kan anvende det jeg nettopp har lært inn i produksjonsfaget. Ofte har jeg endt opp med å trekke på skuldrene, og tenke at det får jeg ta en annen gang. Men jeg er lei av å ikke kunne forstå det. Derfor vil jeg nå foreta meg en analyse hvor jeg først forklarer hvilke sanser og følelser som oppstår i meg når jeg ser filmen. Deretter vil jeg analysere filmstilen, for å se hvilke teknikker og stilgrep som er benyttet i filmen. Jeg vil også peke ut de grepene jeg tror skapte så sterke følelser i meg. Med dette ønsker jeg å få et lite overblikk over filmatiske teknikker som kan vekke sanser hos tilskuere.

## Verktøy for analysen

Som nevnt tidligere vil jeg anvende to ulike tilnærminger til filmen. Den ene, fenomenologien, for å beskrive mitt møte med filmen. Den andre, er en stemningstilnærming, for å se på teknikkene de har anvendt for å skape en slik opplevelse.

### Vivian Sobchack

Jeg har lest meg opp på to fenomenologiske filmteoretikere. Vivian Sobchack er den ene av dem. Målet hennes, slik jeg forstod det, var å ta de begrepene Merleau-Ponty brukte om fenomenologi inn i filmdiskursen for å beskrive relasjonen mellom tilskuer og film. To av begrepene hun bruker jeg finner mest nyttig for analysen er *the cinesthetic subject* og *lived body*.

*The cinesthetic subject* beskriver en tilstand mellom tilskuer og film. Hvor lyd og bilde vokser til å bli en mer sanselig opplevelse enn en rent audiovisuell en hos tilskueren. Fordi kroppen til tilskueren, og gjenstandene, samt filmen selv, har noe til felles. Samtidig er selvfølgelig tilskuer og film to separate ting, dermed bli det en relasjon mellom det Sobchack kaller kroppene. Denne relasjonen og sansen, følelsen av å ta på en italiensk fersken, selv om du sitter i en kinosal i Norge, det er *the cinesthetic subject*. Sobchack forklarer hvordan dette ikke bare er knyttet til begrepet *cinema* men også til begrepet *synestesi*. Et begrep som beskriver det menneskelige fenomenet når man kan oppleve et sanseintrykk fra et annet. For noen kan dette bety at de kan smake en farge, for andre betyr det at de kan berøre en lyd. I boken *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture* bruker hun eksempelet at en latter følte som en sprø, gyllen toast med smeltet smør. (Sobchack, *Carnal Thoughts*:



Embodiment and Moving Image Culture, 2004) Spørsmålet som dukker opp, i hvert fall hos meg, når hun beskriver dette begrepet, er hvordan kan vi ha et sanseapparat for følelser vi ikke er i her og nå?

Svaret er erfaringer. Det andre viktige begrepet fra Sobchack, *lived body*, er forklaringen. I samtale med veilederen min, Christer Bakke Andresen, nevnte han at det ikke er noen mennesker som ikke har hatt erfaringer før de har sett en film. Dermed har alle mennesker referansepunkter, gjennom det kroppen vår allerede har levd igjennom. Disse referansepunktene tar vi med oss inn i kinomørket, og når vi presser *play* på fjernkontrollen. Så når Elio er svett, og går barbeint over gresset, så tar jeg med meg mine erfaringer av å være svett og barbeint, i møte med filmen. Men sansen som blir vekket av synestesen er også til stede. I flere av *Call Me by Your Name* sine klipp som foregår ute kan man høre lyden av en gressklipper. Selv om jeg ikke tenker på den sanselige handlingen av å klippe gress, blir denne lyden en trigger for luktesansen min. Jeg lukter nyklipt gress, en lukt jeg sterkt forbinder med sommeren. Dette øyeblikket, av lukten, er et *cinesthetic subject*, utløst av min levde erfaring av å klippe gress.

### Jennifer M. Barker

Den andre fenomenologen jeg har sett på er Jennifer M. Barker. I boken *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience* har hun utviklet et begrepsapparat for å formidle ulike opplevelser i forholdet mellom filmen og tilskueren. Disse begrepene er *skin*, *musculature* og *viscera*. For denne oppgaven har jeg brukt en norsk oversettelse av begrepene, disse fant jeg i masteroppgaven *Film og sanselighet: Affekt fremkallende egenskaper i Louder Than Bombs*. Der blir de oversatt til hud, muskulatur og indre organ. (Bjørnegård, 2018)

Huden er det som kan røres og føles, de haptiske kvalitetene ved en film. En annen måte å tenke på huden på er gjennom det overfladiske. Så for et ark, vil ikke huden beskrive opplevelsen av å plukke arket opp, men heller opplevelsen av teksturen til arket. Det blir som om du stryker fingrene dine over objektene filmen viser frem.

Muskulaturen handler om bevegelse i rom, tyngde og å kunne gripe. Når du føler at du kan lene deg inn i rommet filmen viser. Eller når du vet nøyaktig hvor rund og tung den ferskenen er, da opplever du muskulaturen. Det kan føles som om filmen er et vindu du kan strekke deg inn i, selv om filmen ikke er i 3D.

Det indre organet er spenningen mellom film og kropp. De har likheter, men også mange ulikheter. For kameraet er veldig likt synet. Men film kan klippes, film kan ha ikke diegetisk musikk. Bildet kan ha en teknisk feil. Menneskekroppen på sin side har også sine intrikate funksjoner, som ikke stemmer over med bildet, vi kan for eksempel smake. Det kan ikke tradisjonell kinofilm. Denne spenningen skaper likevel opplevelser. I *Call Me by Your Name* ser vi blant annet en scene hvor filmen får en teknisk feil. Elio sitter på en trapp og venter på Oliver. Mens han venter begynner et lys å flimre over filmen, det sklir inn og ut. Dette øyeblikket er et av de jeg husker best i filmen, nettopp på grunn av dette lyset.

### Mitt problem med fenomenologien

På den ene side er dette spennende måter å tenke og se film på, på en annen side går disse teoriene ikke langt nok. Jeg har flere problemer med fenomenologien. Et av problemene er, slik jeg tolker det, at fenomenologien fokuserer mer på å beskrive relasjonene enn opplevelsene til tilskueren. Målet mitt med denne oppgaven er å beskrive hva jeg føler i møtet med filmen, for så å se om hvordan de oppnådde dette resultatet. Det er fint å forstå hvordan, og hva som utløser opplevelsene. Og Barker sine begreper om hud, muskulatur og indre organ er fine for å forstå ulike opplevelser av sansing. Men de prøver i for stor grad å forklare hvordan, istedenfor å undre seg over hva man opplever.

Dessuten er forklarer de kun en begrenset form for sansing. Begge teoretikerne tar utgangspunkt i bildene hovedsakelig, og går ikke særlig i dybden på hva lyden tilfører. For lyden har like mye å si for romforståelse gjennom ekko og klang. Like mye å si for klimaet. Blåser det vil det høres, og er det vindstille vil det også høres. Den nære lyde av å kakke et egg fører tilskuernes bevissthet sentralt mot egget. Lyden spiller på lag med den visuelle sansen. Og i mitt møte med filmen er det flere sanselige øyeblikk som har blitt utløst av lyden.

Det siste jeg finner problematisk er at de i for liten grad ser på håndverket og teknikken som ligger bak øyeblikkene. I *The Address of the Eye* skriver Sobchack "... while they enable the communication of perception and expression that is the film, neither the camera nor projector (nor lenses, editorial equipment, optical printers, sound recording and transfer equipment, screen et al.) are themselves the film we experience and see, which itself visually signifies vision as visible and significant experience". (Sobchack, *The Address of the Eye: a Phenomenology of Film Experience*, 1992)

Hvis filmens publikum ikke trenger å se persepsjonen og uttrykket filmen kommuniserer for å oppleve filmen, så hadde vi ikke trengt regissører, fotografer, lydopptakere osv. for de gir ikke noe til filmen. Jeg kan forstå hvor Sobchack kommer fra, når vi opplever en film, så tenker vi ikke bevisst på alle valgene som er gjort av filmskaperne. Men som tilskuere så legger vi merke til valgene, selv om det er ubevisst. Av og til blir tilskuerne bevisste på valgene også, og det kan ta det ut av den sanselige opplevelsen filmen prøver å oppnå. Hvis lyden er veldig støyete, og har et altfor høyt volum, så vil vi som publikum tenke mer på det, enn på hva lyden representerer. Lyd og bilde må derfor være godt presentert fra et teknisk perspektiv for at tilskuerne ikke skal tenke på teknikken.

I tillegg så må jeg legge merke til teknikken, for jeg skal analysere hvorfor jeg får de inntrykkene jeg gjør. Film inneholder tusenvis av bevisste valg fra filmskaperne for å gi deg akkurat den opplevelsen du sitter igjen med etter en film, og de må ikke oversees. Det er en grunn til at jeg kun har følt på de følelsene jeg har følt på og ikke andre i møtet med filmen. Og i møte med en helt annen film som for eksempel *First Reformed* (Scradler, 2018), føler jeg på helt andre inntrykk. Regissører jobber med stemninger, og hver film har en særegen stemning. For å skape denne stemningen må man kunne anvende de tekniske elementene som inngår i en film. Derfor er det viktig å se på teknikken også.

### Greg M. Smith

Som en løsning på å kunne analysere filmens øyeblikk vil jeg derfor benytte meg av en annen teori også. Greg M. Smith opererer innenfor den kognitive filmteorien, en teori som også tar

for seg publikums opplevelser til filmen. I motsetning til fenomenologien, som ser på forholdet mellom tilskuer og film, ser kognitiv teori på den kognitive psykologien, og hva som skjer med tilskueren i møte med en film.

Smith har utviklet stemningstilnærmingen. Det er denne tilnærmingen jeg skal bruke i analysen av hvordan de har oppnådd å skape inntrykkene. Slik jeg har forstått stemningstilnærmingen handler den om å peke ut tegn som underbygger en stemning, og markørene som iverksetter følelser. Årsaken til at man separerer mellom stemning (mood) og følelse (emotion) er fordi stemninger kan være langvarige, mens følelser endrer seg ganske fort. I *Call Me by Your Name* er det for eksempel lange strekk hvor jeg er i en avslappet stemning, men plutselig kan jeg føle en sans, slik som smaken av egg, denne blir utløst av markøren nærbilde og lyden av et egg som kakes.

Filmen har fire grunnelementer mise-en-scène, kinematografi, klipp og lyd. Ved å peke på ulike virkemidler i disse elementene kan man argumentere for at det skapes en stemning. Det kan diskuteres hvorvidt mise-en-scène rommer både kinematografi og klipp i tillegg, men dette vil jeg ikke gå inn på i denne oppgaven. Jeg vil heller peke ut stemningstegnene og følelsesmarkørene som definerte for min sanselige opplevelse.

Jeg vil heller ikke analysere målorienteringen til filmen. Et annet begrep Smith bruker for å forklare stemningstilnærmingen. Det går kort sagt ut på at enkelte filmer legger stor vekt på filmens mål, hva protagonisten prøver å oppnå. Denne typen film kan sies å ha en høy målorientering. Hver scene i slike filmer handler om å føre protagonisten nærmere, eller lengre unna målet sitt. Historien har alltid en plot-basert fremdrift. I en film med lav målorientering, vil protagonistenes mål være sidestilt til fordel for andre elementer filmen prøver å formidle. *Call Me by Your Name* er en slik film. Elio har et mål, å bli sammen med Oliver, men filmen fokuserer mer på å skildre en sommer i Italia og menneskelig adferd.

## Filmen

Hvis du ikke har sett *Call Me by Your Name*, så handler den om en ung gutt, Elio. Vi følger ham en varm sommer i 1983 i Nord-Italia, og vi får se en av hans første store romanser. Han forelsker seg i Oliver, en eldre student, som har kommet til familiens feriehus for å hjelpe faren med ulike akademiske oppgaver. Til slutt viser det seg at Oliver også er liker i Elio. Men sommeren gjør det den alltid gjør, den tar slutt. Oliver reiser tilbake til USA, og Elio blir alene med alle følelsene han har hatt for sin første romanse for en annen gutt.

Filmen har et ganske enkelt romanse/oppvekstskildring plot. Forskjellen mellom denne og andre filmer om romanser er at denne ikke fokuserer så mye på en dramatisk handling. Det er ingen som er ute etter å ta guttene og straffe dem for deres homofile kjærlighet heller. Noe som kan sies å være en trope i dramafilmer om homofil kjærlighet. Noe filmer som blant annet *Brokeback Mountain* (Lee, 2006), var bidragsyter for. *Call Me by Your Name* er mer interessert i å skildre. Omgivelser, følelsen av å være forelsket, mat og sanser. Det er en sensuell film, noe som er passende for en så sensuell opplevelse som en forelskelse kan være.

Dette har vært et poeng for mange av anmeldelsene jeg fikk med meg av filmen. I Montages sin podkast, *Filmfrelst*, snakket for eksempel anmelderne om hvor sanselig filmen var. (Montages, 2017) Ulrik Eriksen skrev i *Morgenbladet* "Luca Guadagnino forbløffende filmatisering av Andre Acimans roman *Call Me By Your Name* er så sitrende av sterke inntrykk, så ekstremt fininnstilt i de filmatiske beskrivelsene av en tid og et sted (Nord-Italia, 1983), og så lekende og flørlett elegant i sin drivende fortellerevne, at det ferdige resultatet vekselvis dirrer, vibrerer og skinner i all sin intense fullkommenhet". (Eriksen, 2017) Det var altså ikke bare jeg som hadde en sterk sanselig opplevelse av denne filmen.

Dette skapte igjen en større interesse for å forstå hva som ligger i disse "filmatiske beskrivelsene". Film kan anses for å være en form for massekommunikasjon. I alle fall film som forsøker å ha en bred publikumsappell. Derfor er det spennende når et flertall av mennesker er enige om følelsene de opplevde da de så en film. Det betyr at regissøren har klart å skape en tydelig fortelling, enten om det er på slump eller ikke. Om man ser på noe av den andre filmografien til Guadagnino, *I am Love* (2009), og *A Bigger Splash* (2015), ser vi

at han har god kontroll på å skape slike sanselige stemninger. Derfor har jeg lyst til å analysere akkurat ham.

## Et lite forord før analysen

### Fortelling som stemningsskapende verktøy

Selv om jeg skal se på enkeltøyeblikk i analysen, vil ikke øyeblikkene i seg selv være nok å analysere når analysen skal se på teknikker som skaper disse scenene. Hver scene vil ikke bare skape følelser gjennom det som skjer i øyeblikket. Selv om filmatiske virkemidler, som et nærbilde, en blå fargepalett, eller lignende, gjør mye for hvordan en scene oppleves. Står virkemidlene fremdeles i en kontekst. Blåfargen står kanskje i kontrast mot den gule paletten i forrige scene. Og nærbildet vil ikke ha en like stor effekt, hvis filmen nettopp viste et lignende nærbilde rett før. Film er konstant skiftende. Alltid et nytt bilde, alltid en ny opplevelse.

Dessuten er rekkefølgen av handlinger i en film viktig for å sette opp den spesifikke opplevelsen filmskaperne ønsker å gi tilskuerne. I boken *Sculpting in Time* av Andrej Tarkovsky skriver han at om man som regissør skal gjenskape et øyeblikk fra en erfaring. For eksempel øyeblikket regissøren fikk øyekontakt med en mann på gaten. Så er det ikke nok å bare caste en mann som ligner, putte på like klær og filme på samme gate. Regissøren må også ta i betraktning hva han følte på, hvor han kom fra og hva blikket betydde for ham. Kom han fra en begravelse, eller et bryllup? Var han melankolsk eller stresset? Hvis følelsen av øyeblikket er like viktig å filmatisere, så må regissøren passe på at denne scenen, møtet med mannen, kommer på riktig plass i handlingen. (Tarkovsky, 2016)

Derfor er det ikke bare hva som skjer i enkeltøyeblikket som har en virkning på seg selv. Det står i en kontekst til resten av filmen. Øyeblikket blir påvirket av det foreliggende, og kommer til å påvirke de neste øyeblikkene. Dette er viktig å huske på om man skal analysere sanser og stemninger.

## Om forskjellen av å sitte i en kinosal og foran en TV

I innledningen skrev jeg at jeg var enig i utsagnet “Film er best på kino”. Kinosalen er et rom dedikert til å se film. Akustikken er designet slik at lydsporet skal dominere i rommet.

Lerretet er så stort at mesteparten av synsfeltet ditt blir tatt opp av det. Og den rene dedikasjonen av å betale for en billett, og måtte reise til en geografisk plass. Gjør at terskelen for å følge med på noe annet, som å gå på do, eller chatte med en venn samtidig, blir høyere.

Å se en film hjemme, er en veldig annen opplevelse. En av gangene jeg så filmen hjemme, gjorde jeg det i fellesområdet i kollektivet. Da satt mange andre og så filmen med meg, men de var mer opptatt av å kommentere filmen enn å følge med på filmen i stillhet. Og selv om bildet var greit nok, så kom lyden fra den interne høyttaleren til tv-en. Dette gjorde at filmen ikke stod i like stort fokus under denne spesifikke visningen av filmen.

Grunnen til at jeg bemerker dette, er at de sterke sansene som jeg merket første gang jeg så filmen, ikke var like tilstede noen av de andre gangene jeg så filmen. Jeg tror dette har en sterk påvirkning av hvordan man opplever en film. Og de fleste hjemmene, og spesielt studentkollektivene, har oftest en tv, og kanskje et stereo-lydsystem, hvis man er heldig. Derfor kunne det blitt vanskelig å foreta seg en analyse av arten jeg ønsket meg. Fordi min motivasjon kom fra nettopp hvor sterke reaksjoner jeg fikk første gang jeg så filmen. Heldigvis er et av de andre fellesarealene i bygget jeg bor i utstyrt med et stort lerret og et 5.1-lydsystem. Noe som gjorde det lettere å gjenoppleve den følelsen jeg satt med i en kinosal.

## Om analog film og digitale bilder, og hvorfor det ikke er så viktig

En ting jeg ofte har hørt bli sagt, i nettforumer, av regissører og andre. Er at film har en stofflighet som ikke kan gjenskapes digitalt. Til og med regissøren av *Call Me by Your Name*, Luca Guadagnino, og filmfotografen Sayombhu Mukdeeprom, har dette synspunktet. Dette argumentet kan skape en antagelse om at man må skyte på analog film for å skape en sanselighet. Jeg skal ikke se for mye på forskjellen mellom digitale kameraer og analoge, men her er to argumenter for hvorfor analog film ikke nødvendigvis vil skape en sterkere sanselig opplevelse.

Det første argumentet går på at jeg har sett filmer som er skutt digitalt, hvor jeg har fått en like sterk sanselig opplevelse. Filmen *Western* av Valeska Grisebach, har øyeblikk hvor jeg kan ta og føle på hesten Meinhard finner i skogen. Jeg klarte ikke å finne noe informasjon om hvilket format filmen var skutt på. Men estetikken er veldig digital. Det ser ikke ut til å være filmkorn i bildet. Bildet har heller ikke den gløden som oppstår mellom et høylys og der høylyset slutter. Så selv om den kan ha vært skutt på analog film, har den ikke lenger noen markører som lett viser det frem som ferdig produkt. Derfor er ikke de analoge markørene viktige for sanselighet.

Det andre argumentet mitt er at jeg aldri har sett *Call Me by Your Name* på et analogt format. På kinoen så jeg den som en digital DCP fremvisning, og hjemme har jeg sett den på en Blu-ray-disk. Dermed har jeg kun sett filmen som digitale bilder, og aldri som en film. Dermed er heller ikke sanseligheten bestemt av mediet analog film heller. Ettersom at jeg klarte å ha en sterk opplevelse av filmen, selv om jeg kun har sett digitale fremvisninger. Det eneste tegnet på at den digitale fremvisningen originalt kommer fra analog film, er de visuelle markørene, som blant annet korn og glød. Og som det forrige punktet viste til, så er ikke disse markørene essensielle for å skape et taktilt bilde.

## Øyeblikkene

### Tittelsekvensen

Det første øyeblikket jeg vil beskrive er tittelsekvensen. I seg selv er den ganske enkel. Vi ser ovenfra ned på et bord, hvor det ligger utallige fotografier av vaser og statuer. Det er også noen papirer, et askebeger, en skrivemaskin og andre gjenstander. Over dette står en gul tekst med navnene til de sentrale rollene på filmen. På lydsporet hører vi kun musikk, John Adams "Halleluja Junction - 1st movement -".



Taktiliteten i objektene som lå på bordet var slående. Og musikken drivende. Bokstavene hadde en tekstur som minnet om kritt på en tavle. Nakkehårene mine reiste seg. Det jeg følte var huden. Den haptiske overflateteksturen. Som når du stryker fingrene dine lett over et objekt. Uten å gripe det, uten å kjenne på tyngden. Skrivemaskinens ruglete metall var mer tilstede i sinnet mitt, enn massen til objektet i sin helhet.

Jeg kunne dessuten kjenne solstrålene som kom inn gjennom vinduet. Hvordan de varmet huden min. Og om jeg lukket øynene, kunne jeg forestille meg hvordan lyset likevel ville trenge gjennom øyelokkene mine, og farge mørket rødt.

Jeg kjente også på noe mer. Noe innvendig, som var like viktig for meg som tilskuer, men som ikke handlet om bildet i seg selv. Jeg hadde blitt forventningsfull. Jeg pustet fortere enn før. Og det var som om jeg gledet meg hemningsløst. Jeg kjente igjen følelsen. Det minnet om de stundene hvor jeg hadde vært forelsket. De øyeblikkene når man fikk øyekontakt med “crushet” sitt, på en fest. Eller de gangene man hadde berørt hverandre ved et uhell. Som om hver nerve i kroppen dirret litt ekstra.

Og med ett var tittelsekvensen over. Fortellingen startet. Og jeg hadde blitt forberedt på en film som kom til å spille på sansene i litt over to timer.

### Notatblokken på sengen

Det andre øyeblikket jeg vil belyse, er et veldig kort øyeblikk. Det skjer rett etter scenen hvor Elio terger Oliver med et musikkstykke skrevet av Bach. Han improviserer tre ulike versjoner over samme stykke. De to første faller ikke i smak hos Oliver, så han går ut. Men den siste får Oliver til å snu i døren, komme tilbake, og sette seg ned.

Rett etter denne scenen får vi det korte øyeblikket hvor vi ser Elio på rommet sitt. Han skriver noe ned i en notatblokk og går ut. Når han lukker døren går trekket gjennom rommet. Og notatblokken blåses opp på en side hvor Elio har skrevet “I thought he didn’t like ME”. Det er derimot ikke det narrative elementet i det han har skrevet som rører meg i denne scenen.

Det er vinden som trekker gjennom rommet, jeg kjenner mest. Jeg kan kjenne den stryke over de bare leggene mine. Jeg kan kjenne at det er litt kjølig å sitte der inne i bare shorts og t-skjorte. Og jeg kjenner på en ro. En ro som bare et tomt rom kan gi. Jeg sitter alene, og tankefull, i det samme rommet Elio akkurat forlot.

### Oliver og Elio på balkongen om kvelden

Det siste øyeblikket jeg vil peke på er kvelden de har sex for første gang. Rettere sagt, rett før de går inn på soverommet. Det hele starter med at Elio er på do. Han sier "Do I know you?" før han gjør seg ferdig. Han hører latter utenfor vinduet, og ser ut. Det er foreldrene hans som følger noen gjester til bilen sin. Han ser oppover, og der, på balkongen. Der står Oliver. Elio går ut på balkongen. Etter litt småhvissing tar Oliver kjærlig på hånden til Elio. En instrumental versjon av sangen *Visions of Gideon* spilles ikke-diegetisk. De går til soverommet.

På den lange veien mot soverommet, kjenner jeg hvordan det er å gå barbeint på et kjølig steingulv. Jeg kan lukte sommernatten, for den lukter annerledes enn dagen. Jeg kan kjenne hvordan det er å leie noen. Teksturene er tilstede i dette øyeblikket. Videre kjenner jeg også muskulaturen. Jeg har en forståelse av gangen. Både hvor lang den er, og hvordan jeg kan bevege meg innenfor veggene som definerer den.

Jeg blir tatt tilbake til de stundene da jeg fremdeles bodde hos foreldrene mine, og jeg snek meg inn eller ut av huset om kvelden. Og jeg husker hvor jeg skulle jeg måtte være for ikke å forstyrre foreldrene mine. Den hemmeligheten, og spenningen som lå i å bli avslørt.

Og jeg føler meg tom. Selv om dette kan sies å være det beste øyeblikket for Elio i filmen, klarer jeg ikke å tenke noe annet enn at forholdet kommer til å ta slutt. Sommeren kommer til å gå over, og Oliver må tilbake til USA. Jeg kjenner på frykten for å si farvel til noen man liker, kanskje for alltid. Samtidig kjenner jeg på både filmens hud, muskulatur og andre minner.

Her har jeg beskrevet noen av øyeblikkene jeg følte på kroppen. Både det billedlige Jennifer M. Barker har satt opp en modell for å kunne ordlegge. Men også dypere følelser, som ikke omhandler bildet i seg selv. Følelser likeså mye basert på stemningen og situasjonen som utspiller seg. Disse følelsene er ikke av noen mindre fenomenologisk art. De er like mye en del av min kropps kontakt med filmens, og som får spillerom gjennom mine levde opplevelser.

Disse levde opplevelsene er nøkkelen til hvorfor jeg reagerer så sterkt. Filmen klarer å vekke utallige minner i meg, fra sommeren, fra forelskelser og fra dype skuffelser. Men spørsmålet mitt er ikke blitt svart ennå. Dette er bare første del av å forstå hva som vekker disse sterke opplevelsene i meg.

## Stemmingstilnærmingen

Felles for hele filmen er enkelte tegn som konstant skaper en konstant følelse. Filmen har blant annet blitt spilt inn på kun ett objektiv. En 35 millimeter. Uten å bli for teknisk er dette en brennvidde som både får mye forgrunn og bakgrunn inn i bildet. Denne linsen passer perfekt for å visualisere relasjonen mellom objektet det filmer og rommet rundt. Dette skaper en stemning hos tilskueren av å kunne bevege seg i rommene filmen viser oss. Når venner jeg har snakket med, nevner at det føles ut som man er i Italia, tror jeg dette objektivvalget er noe av grunnen til at man kan falle inn i bildene.

Fargepaletten er også ganske lik gjennom hele filmen. Den lener mot en blå og grønn palett, eller en gul og grønn palett. I tillegg er det enkeltelementer som har sterkere metning enn resten av paletten. Slik som en gul aprikos, eller en rød badebukse. Dette skaper en separasjon mellom objektene i forgrunnen. Noe som fører til at tilskuerne legger ekstra merke til gjenstandene, og som videre skaper et inntrykk av at de nesten stikker ut av bildet. Slik som i en 3d-film. Den blå eller gule bakgrunnen skaper også en følelse av temperatur. Når bildet er på sitt mest gule, så kan jeg føle varmen fra brosteinene i byen. Og når Elio står i en blå skog om kvelden, så kan jeg kjenne de svale vindene.

Hvordan man skaper andre markører kan man lese seg opp om i bøker, og på nettforumer. Men det handler like mye om å vite hvordan man selv ser verden. Det vil jeg anta Guadagnino er god på ettersom at han har lagd flere filmer hvor han klarer å skildre en tilstedeværelse så godt. Ifølge fotografen var en av forberedelsene de gjorde før akkurat denne filmen, å studere atmosfæren i huset og i byen som filmen spiller seg ut i. Dette gjorde de for å se hvilke stemninger lyset skapte i huset på ulike tider av dagen. (Kodak, 2018) Dette gjør at de har et stort grunnlag, og en god forståelse av hvordan de skal skildre øyeblikk.

### Tittelsekvensen

I tittelsekvensen beskrev jeg hvordan jeg følte på filmens hud. Den haptiske taktiliteten, slik jeg forstår det, synliggjøres av lyset. Kvaliteten på lyset er skarpt. I boken *Picture Composition for Film and Television* beskriver Peter Ward lyskvalitet slik; «The quality of light produced by a natural or an artificial light source is often categorized as ‘hard’ or ‘soft’. A ‘point’ source (i.e. a small area of light at a distance from the subject) produces a single hard-edged shadow of an object. An unobscured sun or moon is a hard light. Hard lighting reveals shape and texture ...” (Ward, 2003). Med denne lyssettingen hentes teksturene frem. Fotografiene er skrevet ut på matte ark, for blanke ark ville ha gitt mer glans. Teksturen på selve skrivemaskinen er ruglete, men knappene er blanke. Alle papirene har små skrukker og litt krøll, uten at de ser ut som forhistoriske pergamenter.

Lyset virker å komme fra et vindu som er off screen. Men dette er kun slik jeg tolker det. Bildene er for nære til å se annet enn hva som er direkte på bordet. For alt jeg vet så kan denne sekvensen være skutt i et mørkt studio på en helt annen plass enn der huset står. For å skape illusjonen om et vindu, så trenger du egentlig bare skyggene. For selv om vinduet ikke er synlig i bildet, så kastes det skarpe skygger over bordet og fotografiene. Disse skyggene indikerer et vindu, som muligens ikke finnes.

I tillegg til bildet av bordet, så ligger det grafikk over det. Tekstplakatene med rollegalleriet og sentrale produksjonsroller. De har en håndskreven stil, har en frisk gulfarge, og har i tillegg en tekstur som kan minne om kritt på en tavle. Dette er like mye med på å skape

taktiliteten. Spesielt ettersom at navnene på produksjonsselskapene og utstyrsutleierne stod over en svart bakgrunn og hadde jevne former og en jevn tekstur.

Alt dette er mer stemningstegn, og ikke følelsermarkører. Det som gir meg en følelsesmessig reaksjon er kontrasten. Fra de svarte tittelkortene til øyeblikket det første bildet av kontorbordet dukker opp. Denne overgangen forsterkes også av musikken, som først kommer inn i det det første bildet dukker opp på skjermen. Før det har det vært helt stille. Stykket starter også med en høy intensitet. Rytmen er rask, og tonene er lyse. Assosiasjonene mine går mot solstråler som dukker opp og forsvinner bak løvblader som blåser i vinden. De går også mot de øyeblikkene hvor hjertet hopper over et slag fordi jeg gleder meg mye. Slik kroppen oppfører seg når man er forelsket.

En annen ting å legge merke til er de små regnbuefargede stripene som også ligger i bildet. De er et tillegg som man ikke ofte ser i lyssettingen til filmer. Dermed blir de mer enn stemningstegn, de blir også en sanselig følelsemarkør. Det er et veldig effektivt virkemiddel. Bildet føles med ett enda mer levende. For det er slikt som kan skje i naturlig sollys. Hvis du for eksempel sitter ute om sommeren med et glass vann, så kan du se i skyggen glasset kaster hvordan lyset leker med vannet. Da dannes disse regnbueeffektene. Og når jeg ser stripen av regnbue i filmen, så tenker jeg på de gangene jeg har tatt med meg et glass vann ut i solen. Den følelsen jeg nevnte om varmen fra solstrålene kommer nok direkte fra disse regnbuestripene. Dermed har enda et sanselig øyeblikk forekommet, selv om filmen knapt har begynt.

### Notatblokken

Gjennom filmen har det blitt etablert en jevnt over sanselig stemning. Så jeg er allerede dypt inne i følelsen av å være tilstede i rommet Elio er i. Men i det han går ut kommer en sanselig følelsemarkør. Filmene klipper til et nærbilde av notatblokken. Vi hører et høyt smell fra døren. Like etter beveger notatblokken på seg, når trekket går gjennom rommet. Arkene rasler også litt i det de beveger seg. Dørsmellet, nærbildet og bevegelsen i arkene er markørene for sansen av vind som trekker gjennom rommet. Men dette øyeblikket har også fått en oppbygning.

For den veldige sansen jeg kjenner her, hadde ikke kommet om hadde vært urolig. Scenen rett før denne, scenen hvor Elio flørter med Oliver ved å spille Bach, er en scene med høy intensitet. Musikken er dynamisk, Oliver bruker store bevegelser for å uttrykke tankene sine, og Elio har overdrevne ansiktsuttrykk. Selv om kamerainnstillingen er statisk, har innholdet mye energi. Når filmen da klipper til en kjøring, i et mye mindre rom, hvor Elio ligger stille på sengen sin, føles det som en pause mellom intense scener. Det er også musikk i denne scenen, den har et roligere tempo, og den er ikke diegetisk. For min del føles musikken som Elios indre tanker. Dette gjør den spesielt fordi musikken fortsetter i neste scene, og da kommer den diegetisk fra hodetelefonene til Elio. Det er kun han som hører musikken i filmen.

Noe annet som er med på å bringe meg inn i roen rett før arkene blåser opp er at Elio forlater rommet. Gjennom mye av filmen følger vi karakterers point of view. Det vil si at vi ser det karakterene ser/opplever i situasjoner, fra karakterens perspektiv. Men i dette korte øyeblikket får vi som tilskuere lov til å oppleve noe helt eget. Det er ingen andre i rommet. Vi får se noe ingen andre karakterer får se, vinden i notatblokken.

### Oliver og Elio på balkongen om kvelden

I motsetning til de to tidligere øyeblikkene foregår dette øyeblikket om natten. Det betyr at lyset er annerledes og derfor bringer frem en litt annen stemning. De to tidligere scenene er muntre, lette og føles varme. Denne er tung, alvorlig og kald. Dette bringes frem av flere elementer enn kun mørk lyssetting.

For det første er lydene toneangivende. Atmosfærellyden av sirisser og løvkroner som rasler, skaper en stillhet. Vi har hørt latteren til foreldrene ute på parkeringsplassen, mens Oliver og Elio hvisker. Dette skaper en suspens i om de blir oppdaget, dette skaper også stemningen at dette er hemmelig og intimt.

Følelsesmarkørene starter et nærbilde av hånden til Oliver, som stryker over hånden til Elio. Musikkstykket *Visions of Gideon* spilles ikke diegetisk. Dette er en instrumentalversjon, så publikum fikserer ikke på teksten, men på følelsene musikken skaper. Stykket er moldstemt og har et lavere tempo enn en del av de tidligere stykkene i filmen. Musikken tydeliggjør at dette ikke er den lykkelige slutten Elio ønsket seg. Stykket brukes også i slutten av filmen, når Oliver har fortalt at han skal gifte seg. Elio sitter knust foran en peis mens sangen spilles. Den tematiske tråden mellom disse scenene skaper et frempek. Og jeg som tilskuer, selv om jeg ikke var bevisst på musikkbruken første gang jeg så filmen, forstod at når sommeren er slutt, så er forholdet slutt. Hvis Guadagnino hadde hatt lyst til å gjøre øyeblikket lykkeligere men fremdeles holdt på noen av de forsiktige tonene i øyeblikket, så kunne han ha valgt *Mystery of Love* istedenfor. Det har han ikke gjort, og dette valget har han nok tatt helt bevisst.

Så går de innover i gangen. Innstillingen er en undervinklet bakoverkjøring. Elio og Oliver lister seg stille og langsomt. Det føles ut som de går i slow-motion. I denne kjøringen får jeg som tilskuer et godt inntrykk av rommet. Men jeg kjenner også på betydningen av øyeblikket. Med en levd erfaring kjenner jeg, og vet jeg, at de sterkeste øyeblikkene i livet mitt, de vil jeg huske lenge. Jeg vil huske hvordan det luktet. Hva slags vær det var. Jeg kan være helt i øyeblikket hvis jeg tenker på det. Dette øyeblikket i filmen, oppleves som et slikt vitalt øyeblikk for Elio. Kjøringen er så langsom, og guttene beveger seg så sakte. Froskeperspektivet gir bildet en opplevelse av å være sakralt. Det føles ut som øyeblikket aldri ender. Der og da, er det evig.

## Oppsummering

I oppgaven har jeg sett på ulike sanseintrykk jeg har fått av å se *Call Me by Your Name*. Så har jeg sett på noen teknikker filmskaperne har brukt for å skape stemningen og følelsene. Jeg startet oppgavene med å spørre hvilke teknikker de har brukt for å representere virkeligheten så godt. Selv om jeg har analysert tekniske elementer i noen øyeblikk, føler jeg selv ikke at det er dekkende for hele problemstillingen min. Men man må begrense seg for en bacheloroppgave.

Det som stikker seg ut for min del av denne analysen er at de øyeblikkene jeg reagerer sterkest på, er triggere for minnene mine. Til syvende og sist vekker følelsesmarkørene og stemningstegnene minner. Den haptiske overflaten som er i fenomenologiens hud, betyr ikke så mye i seg selv. Den blir først stor når jeg tenker på ruglete metall og hårete ferskener. De vakre bildene av sykkelturene betyr ingen ting i seg selv heller, men motivet vekker assosiasjonene om mine sykkelture om sommeren, selv om jeg aldri har vært i Nord-Italia.

En annen ting som kan anses som et problem med analysen min er at alle tre øyeblikkene har bruk ikke diegetisk musikk som virkemiddel. Det er ikke noe galt med musikk, men det er med på å forsterke stemninger og opplevelser. Det ville vært fint med et øyeblikk uten musikk, for å sammenligne opplevelsene. Jeg håper at jeg får tatt opp den tråden igjen ved en senere anledning.

I tillegg til analysens funn, har jeg funnet ut at det *er* mulig å kombinere filmteoretiske perspektiver med perspektiver i produksjon. Det handler bare om å kombinere perspektivene på rett måte. Jeg har formulert noen problemer jeg har hatt ved å bringe fenomenologisk filmteori inn i analysen. Men det er også noe av det som gjør en slik analyse spennende. I den filmteoretiske diskursen vil det alltid være noen som synes de teoretiske tilnærmingene har mangler. Er vi heldige formulerer de sin egen tilnærming, slik at diskursen blir enda rikere. Om det er noe jeg ønsker så er det flere forsøk på å bringe produksjonsperspektivet inn i en rikere diskurs.

Peter Ward er tydelig i boken sin på at enkelte teknikker er 'bogus' slik som 'punk-TV' og punken som kunstform generelt (Ward, 2003). Videre ser man at innenfor andre felt i produksjonsfaget, benytter teoretikerne mulighet til å ytre reduksjonistiske utsagn om film. For eksempel Robert McKee. I boken *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* er et av grunnprinsippene hans at en film konstant må eskalere konfliktnivået. *Call Me by Your Name* viser tydelig frem at en eskalerende konflikt ikke er nødvendig i langfilmformatet.



For diskursen finnes allerede. I form av ferdige filmer, som bygger, bryter og vender om på Peter Ward og Robert McKees ulike påstander. Som en aspirerende regissør, skulle jeg bare ønske at det gikk an å lese om alternative prosesser og teknikker, i tandem med å se filmene. Publikumperspektivet og filmen som ferdig produkt dekkes ganske godt. Men hvor lærer man seg prosessene for å utvikle en annen filmstil? Kanskje de ferdige filmene er nok i seg selv? Det som er helt klart, er at uansett hvilken prosess Guadagnino og crewet hans har hatt til filmen, så har de lykket med å oppnå tilstedeværelse.

I et intervju fotografen, Sayombhu Mukdeeprom, gjorde i *filmmakermagazine.com* sa han at «We should recreate the real world in another dimension» (Hunt, 2018). Jeg har prøvd å forstå hvordan de har gjort dette gjennom å analysere noen markører ved enkelte øyeblikk. Men film er skiftende, det er alltid et nytt øyeblikk, en ny følelse. Det er mange valg de har gjort i produksjonen jeg ikke har pekt på, og i en to timer lang film er det mange elementer som bygger under og på hverandre. Filmen er rett og slett for kompleks til at jeg kan peke på alt.

For å skape en realisme, og tilstedeværelse i film, så må regissøren kunne skildre, nøyaktig, opplevelsen den gitte situasjonen gir. Dette krever et skarpt blikk, og kanskje en enda skarpere smak.

## Referanseliste

- Barker, J. M. (2009). *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. Los Angeles: University of California Press.
- Bjørnegård, V. (2018). *Film og sanselighet: Affektframkallende egenskaper i Louder Than Bombs*. Oslo: Universitetet i Oslo.
- Eriksen, U. (2017, Februar 17.). *Film som foregiver*. Hentet fra Morgenbladet.no: <https://morgenbladet.no/kultur/2017/02/film-som-foreviger>
- Grisebach, V. (Regissør). (2017). *Western* [Film].
- Guadagnino, L. (Regissør). (2009). *I am Love* [Film].
- Guadagnino, L. (Regissør). (2015). *A Bigger Splash* [Film].
- Guadagnino, L. (Regissør). (2017). *Call Me by Your Name* [Film].
- Hunt, A. (2018, Oktober 27). “*We Should Recreate The Real World In Another Dimension*”: *Director Of Photography Sayombhu Mukdeeprom On Luca Guadagnino’s Suspiria*. Hentet fra filmmakermagazine.com: <https://filmmakermagazine.com/106220-we-should-recreate-the-real-world-in-another-dimension-director-of-photography-sayombhu-mukdeeprom-on-luca-guadagninos-suspiria/#.XNtGOo4zZEB>
- Kodak. (2018, Mars 02.). *Call Me by Your Name – a sun-drenched masterpiece made with one filmstock and one lens in heavy rain*. Hentet fra Kodak.com: [https://www.kodak.com/NO/nb/motion/blog/blog\\_post/?contentid=4295006584](https://www.kodak.com/NO/nb/motion/blog/blog_post/?contentid=4295006584)
- Lee, A. (Regissør). (2006). *Brokeback Mountain* [Film].
- McKee, R. (1998). *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. York: Methuen.
- Montages. (2017, februar 14.). *Filmfrelst #258: Berlinalen 2017 – Luca Guadagninos Call Me by Your Name*. Hentet fra montages.no: <https://montages.no/2017/02/filmfrelst-258-berlinalen-2017-luca-guadagninos-call-me-by-your-name/>
- Scrader, P. (Regissør). (2018). *First Reformed* [Film].

Smith, G. M. (1999). Local Emotions, Global Moods, and Film Structure. I C. o. Platinga, *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion* (ss. 103-126). Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Sobchack, V. (1992). *The Address of the Eye: a Phenomenology of Film Experience*. New Jersey: Princeton University Press.

Sobchack, V. (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Los Angeles: University of California Press.

Tarkovsky, A. (2016). *Sculpting in Time*. Austin: University of Texas Press.

Ward, P. (2003). *Picture Composition: for Film and Television*. Burlington: Focal Press.

