

Vegard Jonsson

# Kubrick og kamerabevegelse

Masteroppgave i Film- og videoproduksjon

Mai 2019



Vegard Jonsson

# Kubrick og kamerabevegelse

Masteroppgave i Film- og videoproduksjon  
Mai 2019

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





# Sammendrag

Denne masteroppgaven tar for seg de syv første spillefilmene til Stanley Kubrick, fra *Fear and Desire* (1953) til *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964), og forsøker å spore utviklingen i regissørens bruk av kamerabevegelse, og hvilken funksjon kamerabevegelsene har i de aktuelle filmene, gjennom næranalyse av mange innstillinger fra hver enkelt film. Som et hjelpemiddel til denne analysen brukes Jakob Isak Nielsens inndeling av kamerabevegelser etter funksjon.

# Abstract

This master thesis focuses on the first seven feature films of director Stanley Kubrick, from *Fear and Desire* (1953) to *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964), and attempts to trace the development of the director's use of camera movement, and what function the camera movements have in the films in question, through a close analysis of each film. As a tool to help with this analysis, Jakob Isak Nielsen's taxonomy of camera movements by their function is used.

# Innhold

1	Introduksjon .....	9
2	Problemstilling .....	10
3	Teori og metode .....	11
3.1	Definisjoner og begreper .....	11
3.1.1	Bildekomposisjon .....	11
3.1.2	Blocking .....	11
3.1.3	Brennvidde .....	11
3.1.4	Framing .....	11
3.1.5	Innstilling .....	11
3.1.6	Jump cut .....	11
3.1.7	Pacing .....	11
3.1.8	Point of view .....	11
3.1.9	Shot/reverse shot .....	11
3.1.10	Utsnitt .....	11
3.1.11	Begreper innenfor kamerabevegelse .....	12
3.1.11.1	Panorering .....	12
3.1.11.2	Tilt .....	12
3.1.11.3	Zoom .....	12
3.1.11.4	Rack fokus .....	12
3.1.11.5	Kjøring .....	12
3.1.11.6	Bom .....	12
3.1.11.7	Dolly .....	12
3.1.11.8	Kran .....	12
3.2	Teori .....	12
3.2.1	Orientering .....	13
3.2.2	Pacing .....	13
3.2.3	Meningsgivning .....	14
3.2.4	Fokalisering .....	14
3.2.5	Refleksiv .....	15
3.2.6	Abstrakt .....	15
3.3	Metode .....	15
4	Analyse .....	16
	<i>Fear and Desire</i> .....	16
	<i>Killer's Kiss</i> .....	19
	<i>The Killing</i> .....	23

<i>Paths of Glory</i> .....	28
<i>Spartacus</i> .....	35
<i>Lolita</i> .....	42
<i>Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb</i> .....	45
5 Oppsummering og konklusjon .....	49
6 Filmografi .....	50
7 Bibliografi .....	51

# 1 Introduksjon

Min virkelige interesse for film begynte ikke egentlig med en glede over å se masse film som ung, slik jeg regner med at det er for mange, men snarere av en fascinasjon over hvordan filmer blir laget. Det var vanskelig som barn å helt skjønne hva som måtte til for å lage hele egne verdener med, for eksempel, fantastiske kostymer, lydlandskap og kanskje egne naturlover. samtidig som man fortalte historier gjennom små triks med manus, kamera og klipping som fikk filmens verden til å virke så mye mer interessant og engasjerende enn den virkelige. Og jo mer jeg forsto av hvordan filmskaperne hadde fått det til å bli sånn, jo mer fikk jeg bare lyst til å gjøre det selv.

Så i årene som filmstudent har jeg fokusert mye på hvilke virkemidler filmskaperne bruker, og hvilken effekt disse har. Samt prøvd ut en del av dette i praksis under egne produksjoner. Kombinert med en interesse for fotografi, så var kamerateknikk et åpenbart alternativ når tema for masteroppgaven skulle velges, og spesielt kamerabevegelse har lenge appellert til meg, og stått frem som et område hvor jeg har lyst til å lære mer.

Vanligvis, når kamerabevegelser diskuteres, tar man for seg kamerabevegelser som et generelt fenomen, eller så peker man ut en film, gruppe filmer eller regissør som har skilt seg ut med spesielle kamerabevegelser. Max Ophüls er for eksempel et navn som veldig ofte kommer opp i denne sammenhengen, og mer enn i andre filmteoretiske sammenhenger. På min side hadde jeg heller lyst til å fokusere på en regissør som var kjent for sin visuelle stil, men der jeg ikke hadde opplevd et spesielt fokus på kamerabevegelser. Og valget falt på Stanley Kubrick.

Selv om oppgaven min kun setter fokus på en liten del av alt Stanley Kubrick sto for, er det fortsatt nødvendig å begrense omfanget noe mer, og i den forbindelse valgte jeg å plukke ut Kubricks syv første spillefilmer, av totalt 13, fra *Fear and Desire* (1953) til *Dr. Strangelove* (1964).

## 2 Problemstilling

«Hva er funksjonene av, og hvordan utvikles bruken av kamerabevegelse i Stanley Kubricks tidlige filmer?»

Gjennom dette utvalget kan jeg finne ut hvordan Kubrick utviklet seg fra sin aller første spillefilm som amatørfilmskaper, til en regissør som fikk lage storfilmen *Spartacus* (1960). Og hvordan han videre utviklet seg visuelt frem til han lagde *Dr. Strangelove*, som etablert og erfaren regissør med sin egen stil.

# 3 Teori og metode

## 3.1 Definisjoner og begreper

### 3.1.1 Bildekomposisjon

*Bildekomposisjon* er hvordan de forskjellige elementene i bildet er plassert i forhold til hverandre, samt perspektivet de sees med.

### 3.1.2 Blocking

Plan for hvordan skuespillerne og kamera beveger seg i rommet i en scene.

### 3.1.3 Brennvidde

*Brennvidde* er hvor mye et optisk system, slik som en kameralinse, samler lys. En kort brennvidde kalles *vidvinkel*, og vil gi et veldig bredt synsfelt. En lang brennvidde kalles *tele*, og gir et smalere synsfelt, slik at ting som er langt borte fremstår som større.

### 3.1.4 Framing

Hvor og hvordan de forskjellige elementene plasseres i bildet ved hjelp av kameraets posisjon. Reframing er når kameraet gjør en bevegelse for å endre eller opprettholde elementers posisjon i bildet.

### 3.1.5 Innstilling

En *innstilling* er et enkeltstående bilde i en film.

### 3.1.6 Jump cut

Et *jump cut* er når det i en film klippes mellom to bilder som er så like i komposisjon at det virker som karakterene eller tingene i bildet «hopper» fra en posisjon eller tilstand til en annen.

### 3.1.7 Pacing

Hvor hurtig eller sakte filmen oppleves som å gå, gjennom virkemidler som klipping, bevegelse i bildet eller plassering av narrative elementer i tid.

### 3.1.8 Point of view

*Point of view* er en type innstilling hvor kameraet tar synsvinkelen til en karakter, og bildet vi ser er som om det er gjennom deres øyne.

### 3.1.9 Shot/reverse shot

Når en samtale eller annet forhold mellom to elementer som står mot hverandre i en film er filmet med to matchende utsnitt. Ett i hver retning.

### 3.1.10 Utsnitt

*Utsnitt* er det utdraget av omgivelsene som får være med i bildet. Det deles opp i flere underkategorier. *Ultratotal* er når en hel person, og omgivelsene har plass i bildet. *Total*

er når det er plass til en hel person i bildet. *Halvtotal* er når det er plass til litt over halve personen i bildet. *Halvnær* er når man kan se ansiktet og litt av overkroppen til en person i bildet. *Nærbilde* er når man kun kan se ansiktet til en person. *Ultranær* er når man kun kan se en detalj i bildet. En annen form for utsnitt er *toskudd*, når et bilde frames for å vise to personer sammen.

### 3.1.11 Begreper innenfor kamerabevegelse

#### 3.1.11.1 Panorering

Panorering, eller bare «pan», er når kameraet står i ro, men snur seg horisontalt mot høyre eller venstre.

#### 3.1.11.2 Tilt

Tilting er når kameraet holder seg i ro, men snus oppover eller nedover.

#### 3.1.11.3 Zoom

Noen objektiver (kamerainser) er i stand til å endre brennvidde. Denne endringen kalles *zoom*.

#### 3.1.11.4 Rack fokus

Rack fokus er når kameralinsen skifter fokus fra en del av bildet til en annen. Som regel mellom forgrunnen og bakgrunnen.

#### 3.1.11.5 Kjøring

Kjøring er når kameraet beveger seg fremover, bakover eller sidelengs i samme horisontale plan.

#### 3.1.11.6 Bom

Bom er når kameraet heises opp eller ned vertikalt. I denne oppgaven bruker jeg også «bomme» som verb om denne bevegelsen.

#### 3.1.11.7 Dolly

Et system med tralle og skinner som gjør myke kjøring mulige.

#### 3.1.11.8 Kran

Kran som kan brukes til å bevege et kamera i alle tredimensjonale retninger.

## 3.2 Teori

Å finne teori som er skrevet om kamerabevegelse er langt fra den enkleste tingen i verden. De fleste bøker som er inne på temaet fungerer mest som praktiske håndbøker som presenterer den «riktige» måten å gjøre ting på og hva slags utstyr man skal bruke, eller så er de korte utdrag av bøker som fokuserer mer på andre visuelle elementer, slik som mise en scène eller perspektiv.

Etter hvert i min søken etter teori, har jeg klart å komme over et forholdsvis stort verk som forsøker å formidle både teorien om kamerabevegelse, kamerabevegelsens historie og å lage et rammeverk for hvordan man analyserer kamerabevegelse. Dette er en



doktoravhandling av Jakob Isak Nielsen ved Aarhus Universitet, med tittelen *Camera Movement in Narrative Cinema - Towards a Taxonomy of Functions* (Nielsen, 2007).

I det tredje kapittelet i boka gir Nielsen en grundig forklaring på og begrunnelse for sin oppdeling av kamerabevegelser etter deres funksjon, som jeg har tatt utgangspunkt i, når jeg har analysert filmer senere i denne oppgaven.

Kamerabevegelser fyller ifølge Nielsen seks hovedfunksjoner, som hver kan ha flere forskjellige underfunksjoner. Disse er:

1. Orientering: å orientere tilskuerne i rom.
2. Pacing: å bidra til filmens kinematiske rytme.
3. Meningsgiving: å gi mening til innstillinger på en antydende, kommenterende, eller verdimeessig måte:
4. Fokalisering: å assosiere kamerabevegelsen med synspunktet til karakterer eller andre enheter i filmen.
5. Refleksiv: å rette tilskuernes fokus mot kamerabevegelsens egen form.
6. Abstrakt: å visualisere abstrakte konsepter og ideer.

(Nielsen, 2007: 220)

### 3.2.1 Orientering

Den orienterende funksjonen har tre underfunksjoner. Den første underfunksjonen er å kommunisere *dybde og volum*. Når kameraet beveger på seg, vil øyet kunne lese parallakse over hele bildet. Dette gjør at hjernen blir bedre i stand til å tolke dybden i bildet og øker seerens romforståelse (Nielsen, 2007: 211).

Den andre underfunksjonen er å *rette* tilskuerens fokus mot ny informasjon, og kan fungere på svært mange måter. Dette kan være en *reframing* for å holde et element på rett plass i bildet, eller det kan være å *forutsi* fremtidige utviklinger i bildet gjennom en forutsigende bevegelse. Det kan også være å *ledsage*, og holde fokus på, en karakter i en lengre bevegelse, for eksempel gjennom en folkemasse. Funksjonen kan også bestå av å *endre forholdet* mellom karakterene i bildet, og dermed kanskje endre hvilken karakter som fremstår som viktigst. Den kan bestå av å peke ut et bestemt motiv blant mange mulige, et *utdrag*, og den kan også være det motsatte: å *avlede* tilskueren vekk fra et motiv, og heller vise noe annet. En sjuende variant er når kamerabevegelse brukes til å knytte flere karakterer sammen, og den åttende og siste formen for retningsfunksjon er når kamerabevegelsen plasserer to motiver i et samspill (Nielsen 2007: 260-261)

Den tredje underfunksjonen av orientering er at kamerabevegelse kan brukes til å vise *omfanget* handlingen foregår innenfor. En grunnleggende form for dette er når bevegelse brukes til å vise *layouten* av rommet handlingen foregår i. En annen er når kameraet brukes til å *avsløre* omfang, for eksempel gjennom å først vise et nærbilde, og så bevege seg til et totalbilde som viser hvor liten den detaljen vi først så er sammenlignet med helheten. Den tredje typen omfangsfunksjon Nielsen trekker frem er å *omslutte*. Dette er når kameraet flytter seg for å la nye elementer komme inn og omslutte de som allerede var i bildet. Den siste typen er å *skjule* omfanget, som kan sies å være den motsatte bevegelsen av når man avslører omfanget (Nielsen, 2007: 261).

### 3.2.2 Pacing

Nielsen skriver at kamerabevegelse kan påvirke den kinematiske rytmen på minst tre måter:

- 1) Sakke ned. Kamerabevegelser kan gjøre at tilskuerne får visuell informasjon i et lavere tempo, gjennom rolige og forsiktige bevegelser.
- 2) Bygge opp. Kamerabevegelser kan også intensivere bildeflyten. Kraftige bevegelser og kjøring er typiske måter man kan oppnå dette på.
- 3) Opprettholde. Dette er når kamerabevegelsene blir brukt for at bildeflyten ikke skal stoppe opp. Det er gjerne små bevegelser som ikke har noen annen funksjon enn å gjøre filmen visuelt jevnere.  
(Nielsen, 2007: 231)

### 3.2.3 Meningsgivning

Den tredje funksjonen i Nielsens system for kamerabevegelser er det han kaller «inflection», og som jeg har valgt å erstatte på norsk med *meningsgivning*, da denne kategorien består av forskjellige måter kamerabevegelser kan gi eller forsterke mening ved en innstilling eller scene. Det er syv underordnede måter en kamerabevegelse kan være meningsgivende på, ifølge Nielsen:

- 1) Fremheving. Å fremheve en innstilling og vise at den har en spesiell posisjon innenfor fortellingen.
- 2) Skildre. Når kamerabevegelser fremhever eller legger til en beskrivelse av karakterers oppførsel eller personlighetstrekk.
- 3) Påkalle. Når kamerabevegelse brukes for å antyde psykologisk eller emosjonell aktivitet.
- 4) Forstørre. Når kamerabevegelser forstørrer fysiske eller emosjonelle utbrudd.
- 5) Verdimessig. Når kamerabevegelse blir brukt for å fremheve en karakter over andre i en scene.
- 6) Situasjonell meningsgivning. Når kamerabevegelse brukes for å gi eller underbygge mening til situasjonen. For eksempel når et par forelsker seg, og kameraet spinner rundt.
- 7) Romlig meningsgivning. Når kamerabevegelse brukes for å underbygge eller tillegge nye kvaliteter ved rommet hvor den finner sted.

(Nielsen, 2007: 261)

### 3.2.4 Fokalisering

Fokalisering er når kameraet viser eller tar synsvinkelen til en karakter eller noe annet i fortellingen. Nielsen peker ut åtte forskjellige typer fokalisering:

- 1) Optisk point of view. Når man får se begivenhetene fra en karakters synsvinkel.
- 2) Tilnærmet point of view. Når man får en tilnærmet etterligning av en karakters optiske synsvinkel.
- 3) Delt synsvinkel. Kameraet later ikke som den viser karakterens synsvinkel, men lar tilskuerne likevel få se det samme som karakteren ser.
- 4) Påvirket point of view. Å vise begivenheter fra en karakters synsvinkel på en måte som sier noe om karakterens subjektive tilstand.
- 5) Det indre øye. En representasjon av hva en karakter forestiller seg med sitt indre øye.
- 6) Antydning point of view. Når kameraet antyder nærværet til en bestemt, men på det tidspunktet anonym, karakter.
- 7) Antydning nærvær. Når kameraet antyder at man ser begivenhetene fra synsvinkelen til en ukjent, observerende karakter eller enhet.

- 8) Projisert point of view. Kameraet beveger seg som om det fullfører en bestemt karakter sitt blikk.  
(Nielsen, 2007: 261)

### 3.2.5 Refleksiv

Den refleksive funksjonen er når kamerabevegelsen, av forskjellige grunner, trekker oppmerksomheten til seg selv og dens form. For eksempel opptakssituasjonen, utstyret som er brukt, eller filmskaperens egen signatur. Nielsen deler denne funksjonen opp i syv underkategorier:

- 1) Transportens virtuositet. Dette er kamerabevegelser som setter fokus på seg selv ved å vise frem hvor spektakulært de kan bevege på seg. Hvor høyt kameraet kan gå, eller hvor fort det kan bevege seg, eller hvilke posisjoner det kan komme til.
- 2) Dekorativ. Når kamerabevegelse brukes for å skape visuelt eller på andre appellerende effekter. Det kan for eksempel være rytmisk bevegelse, fine vinkler, eller leken iscenesettelse.
- 3) Slagkraftig estetikk. Når kameraet brukes til å produsere slående, punchy visuelle effekter. For eksempel at kameraet flyr gjennom en vegg.
- 4) Parametrisk. Når kameraet beveger seg på en måte som lar tilskueren legge merke til gjentakende stilistiske mønster gjennom filmen.
- 5) Vandrende kamera. Når det ikke er iscenesettelsen som får kameraet til å bevege på seg, men kameraet i stedet beveger seg på en måte som skiller seg fra den mest åpenbare måten å fortelle historien på. For eksempel ved å bevege seg vekk fra det som foregår.
- 6) Intertekstuell. Kamerabevegelse som etterligner eller minner om kamerabevegelser fra en annen film, eller en helt annen sjanger eller medium.
- 7) Opptakssituasjon. Når kamerabevegelsen retter oppmerksomheten til opptakssituasjonen, for eksempel når nyhetskameraer under en katastrofe kolliderer med flyktende mennesker.  
(Nielsen, 2007: 262)

### 3.2.6 Abstrakt

Kamerabevegelser har en abstrakt funksjon når de blir en visuell representasjon av abstrakte konsepter og ideer (Nielsen, 2007: 262).

## 3.3 Metode

Jeg har valgt å analysere de syv filmene med bakgrunn i funksjonskategoriene som Nielsen har lagt fra i sin doktoravhandling. Jeg analyserer ikke hver eneste innstilling, men velger ut et utvalg med eksempler innenfor analysen av hver enkelt film, som jeg mener er spesielt med på å vise hvordan den enkelte filmen representerer utviklingen i Kubricks formspråk og bruken av forskjellige funksjoner innenfor kamerabevegelse.

## 4 Analyse

### *Fear and Desire*

Stanley Kubricks første spillefilm var *Fear and Desire*, som kom ut i 1953 (Walker, 1999: 14). Denne filmen oppsto etter at Kubrick hadde laget noen små kortfilmer, og fått såpass god kontroll på faget at han bestemte seg for å lage en spillefilm på egen hånd. Han lånte 10 000 dollar av familien, og sto for mange av de tekniske rollene selv (Walker, 1999: 14-15). Samtidig var han svært lite fornøyd med resultatet – en film han mente var «udramatisk og pinlig pretensiøs» (Walker 1999: 14).

Filmen handler om en gruppe soldater som har vært i en flystyrt i en ukjent krig, og landet i fiendens territorium, og deres forsøk på å komme seg tilbake til vennlig grunn, samtidig som de kjemper mot krigens effekt på deres psyke.

Åpningsbildet er av en fjellside med trær, og i det fortellerstemmen bryter inn og begynner å snakke om krig, panorerer bildet mot venstre der vi får se det store, dype dalføret nedenfor. «Only the unchanging shapes of fear and doubt and death are from our world.» Dette er det første av mange åpningsbilder i Kubrick-filmer som starter med en storslått kamerabevegelse, som viser skalaen og området filmen kommer til å foregå på.

Den tredje innstillingen er av et fly, sett fra bakken som flyr mot venstre. Kameraet panorerer og tilter for å følge flyet. Dette er klippet sammen med fire soldater som står skjult i skogen og følger flyets bevegelser med blikket, og det forrige bildet blir avslørt å ha vært en tilnærming av deres synsvinkel.

Like etter dette kommer et klipp av soldatene, i profil. En av soldatene, Lt. Corby, går frem fra gruppa, og kameraet følger ham i stedet for å la ham gå ut av høyre billedkant. Men før panoreringen (eller skuespilleren) har rukket å stoppe bevegelsen sin, klipper Kubrick til et statisk bilde fra en annen vinkel. At Kubrick klipper fra et bilde som beveger seg og til et helt stillestående bilde her gir en veldig brå og overrullende overgang, og kan neppe ha vært tilsiktet.

Kameraet står statisk på stativ mens soldatene diskuterer planer om å komme seg tilbake til trygt territorium. Men så begynner de å høre lyder i buskene rundt seg, og de drar frenetisk de våpnene de har på seg. Klipperytmen øker, og i takt med dette, gjør også kameraet noen små pan/tilt-bevegelser som til dels følger soldatenes paniske bevegelser. Disse bevegelsene har på den ene siden en oppbyggende pacing-effekt sammen med klippingen, sammen med en meningsgivende funksjon der bevegelsene forsterker følelsen av kaos og panikk vi får gjennom skuespillet. Samtidig er det vanskelig å riste fra seg det å være enig med Kubrick i at filmen har et litt amatørmessig preg her. Om det var meningen å gå for en kaotisk følelse, hvorfor er kameraet i ro så mye av tiden, før det plutselig begynner å røre på seg like før det klippes – hvorfor er det ikke bare håndholdt i stedet? Det ser nesten ut som om kameraoperatøren, som var Kubrick selv (Walker 1999: 15), skal til å gjøre noen større panoreringer eller tilter, men så ombestemmer seg i siste liten.

Et nytt mulig eksempel på at Kubrick ikke helt har mestret filmkunsten ennå, kommer i form av det siste bildet i scenen (figur 5.1). Soldatene skal til å gå videre og innstillingen starter med de tre underordnede soldatene sentrert i bildet før kameraet panorerer mot høyre, stopper og lar løytnanten komme med en replikk, før alle fire går ut av bildet mot høyre med kameraet delvis panorerende etter seg. Punktet der panoreringen først stopper er en visuelt god komposisjon. Men komposisjonen før panoreringen starter er ute av balanse, med mye tomrom på venstre side, og løytnanten klemt ut mot bildekanten. Det matcher heller ikke komposisjonen to innstillinger tidligere, hvor alle fire er filmet i et lignende utsnitt. En mulig grunn til denne tilsynelatende umotiverte kamerabevegelsen kunne vært at det var klippet vekk noen sekunder fra begynnelsen av innstillingen, hvor løytnanten kanskje ikke allerede sto så langt ute mot høyre.



**Figur 5.1**

Like etter dette kommer derimot noe som for meg virker som et tidlig eksempel på en type framing gjennom kamerabevegelse som går igjen også i Kubricks kommende filmer. Soldatene er på vei gjennom en skog, i en bildekomposisjon med mye dybde, og trær i både forgrunnen og bakgrunnen. Soldatene kommer inn i bildet langt ute i bakgrunnen, og kameraet tilter til å begynne med rolig ned sammen med soldatene, før det stopper på en visuelt tilfredsstillende komposisjon, og holder den mens soldatene går nærmere og nærmere. Men akkurat i det den fremste soldaten begynner å nå nedre billedkant, tilter Kubrick kameraet videre nedover, og avslører at det er enda mer forgrunn som soldatene kan gå i. Her åpner Kubrick opp mer dybde i en komposisjon som allerede hadde mye av det, og han porsjonerer ut informasjon om omgivelsene til seeren: Soldatene hadde enda lenger å gå før neste klipp enn det det først så ut som. Det er en interessant bruk av kamerabevegelsens orienteringsfunksjon.

En ny funksjon for kamerabevegelse kommer en senere gang når de fire soldatene diskuterer hva de skal gjøre videre (figur 5.2). De har nylig skutt en fiendtlig soldat, og muligens blitt hørt av flere fiender, og flåten de bygde tidligere kan ha blitt oppdaget av fiendene. Løytnant Corby foreslår å ta sjansen det er å gå tilbake til flåten. En av soldatene, menig Sidney, har blitt vist i nærbilder å være spesielt ute av det etter drapene de begikk tidligere, og er uttrykker nå sin uenighet med løytnanten. I stedet for å vise hans lille konfrontasjon som en shot/reverse, eller i et større utsnitt, følger kameraet Sidney frem til løytnanten, som vi kun ser ryggen til, og mens han trekker seg tilbake, mens løytnanten fortsatt snakker. Sidney vises isolert fra de andre soldatene gjennom hele innstillingen. Dette er med andre ord en kamerabevegelse som ikke bare er motivert av karakterens bevegelse og blockingen av scenen, men som har en subtekst

i at den ber tilskueren følge litt ekstra med på Sidney under og etter denne diskusjonen. Det foregår noe som spesielt har med ham å gjøre akkurat nå. Dermed er denne kamerabevegelsen et ganske slående eksempel på den orienterende funksjonen om å rette seernes oppmerksomhet, samtidig som den også kan sies å touche innom en meningsgivende funksjon, når den indirekte bygger opp under de psykologiske prosessene som foregår hos Sidney.



**Figur 5.2**

Soldatene ender opp med å oppsøke flåten igjen, og i et totalbilde går sersjant Mac for å undersøke området videre, mens løytnant Corby og menig Fletcher blir igjen og diskuterer Sidney (figur 5.3). Her følger kameraet de to gjenværende på stranda mens de går mot kameraet, løytnanten ser ut til å ville si noe, og det ser ut til at kamerabevegelsen skal bli broen til en ny scene og en ny del av stranda. I stedet kutter kameraet, fortsatt i bevegelse, like før løytnanten åpner munnen, til et statisk nærbilde der Corby begynner sin neste replikk. Her kaster Kubrick bort muligheten til å bruke denne kamerabevegelsen til å bygge opp spenningen i den neste replikkvekslingen. Om den første replikken til løytnanten hadde kommet i totalbildet, mens karakterene gikk mot kamera, ville mer av den avslappede stemningen blitt tatt med inn i dialogen. Derfra kunne de nære utsnittene blitt brukt for å bygge opp spenningen fra et lavere bunnivå enn når det begynner i et nærbilde.



**Figur 5.3**

## *Killer's Kiss*

Kubricks andre film, *Killer's Kiss*, kom ut i 1955 (Walker, 1999: 16). Igjen var filmen uavhengig finansiert og endte opp med å koste 75 000 dollar. Der Kubrick selv mente at *Fear and Desire* var preget av at han var uerfaren som filmskaper, var han mer fornøyd med *Killer's Kiss*, som han mente var gjort med mer ekspertise, selv om det fortsatt var på nivå med studentfilmer (Walker, 1999: 16).

Filmen handler om bokseren Davey, som er nabo med, og forelsker seg i, danseren Gloria. Glorias sjef, Vincent er en ekkel type, og de to forsøker å komme seg vekk fra hans grep, men ender opp med å bli implisert i drap.

Noe av det første som skjer i filmen er introduksjonen av Daveys ettromsleilighet (figur 5.4). Davey står lent foran et speil, og vi ser ansiktet hans og deler av leiligheten i refleksjonen, kameraet hviler på at Davey studerer sitt eget ansikt, og vi får også noen korte innklipp av bildene som er teipet til speilet. Det at innstillingen er filmet med vidvinkel, og at speilet henger litt skjevt ut fra veggen gjør at alle vinklene i bildet blir litt skjeve og ute av balanse. Det føles som uorden. Til slutt ser Davey mot høyre, reiser seg og går til vasken, mens kameraet følger i en (nesten) 90 graders panorering. Denne bevegelsen lar oss se at måten speilet hang på var med på å gjøre den forrige komposisjonen så kaotisk, samtidig som den åpner en ny del av det lille rommet. Davey tar en slurk vann, og snur seg videre mot høyre, mens kameraet panorerer, og til dels kjører, etter ham. Når kameraet igjen stopper har vi fått en ny synsvinkel på den delen av rommet vi kunne se i speilbildet tidligere, og vi ser at det går et vindu ut mot en lignende leilighet på den andre siden av bakgården. Davey står med ryggen til kameraet og tørker seg på hendene, og den nye komposisjonen retter fokuset mot den mer travle kvinnen i den andre leiligheten noen små sekunder, før Davey går og kameraet panorerer til en ny del av rommet (her er det et nytt innklippsbilde), tilbake til vinduet der Davey kaster et blick på kvinnen i den andre leiligheten, og til slutt til det siste hjørnet i rommet, der han legger seg i senga.

Kubrick bruker her kamerabevegelse uttrykksfullt for å etablere rommet Davey bor i. Ved å panorere gjennom hele rommet, lar han tilskuerne se hver eneste krok, og hvordan de henger sammen, på en måte som kanskje ikke kunne fungert like naturlig med klipping og forskjellige vinkler. Tempoet blir også roligere enn ved et brått hopp til neste vinkel, noe som bygger opp under kontrasten mellom Daveys rolige forberedelser, og den mer travle kvinnen i den andre leiligheten.

Kamerabevegelsen understreker også mer enn noe annet virkemiddel i innstillingen hvor lite rommet til Davey er, og en grunn er det som er nevnt ovenfor om hvor mye av rommet kameraet viser. En annen er at Davey ikke beveger seg langt for å nå alle hjørnene av rommet, mens kameraet gjør lange og tydelige bevegelser. Det er veldig mye visuelt rom på et veldig lite fysisk område. Disse elementene bidrar til en til dels romlig meningsgivende funksjon, der omgivelsene til Davey får en mer klaustrofobisk følelse.

Det kan også sies å være en refleksiv funksjon i denne kamerabevegelsen, da den, ikke medregnet innklippet, nesten dekker 360 grader av rommet. Den varer mye lengre og viser mye mer enn man kunne forventet på en måte som trekker oppmerksomhet til seg og peker veldig tydelig på sin egen teknikk.



**Figur 5.4**

Vi kan se gjennom vinduet at de to leilighetene og de to livene speiler hverandre (og at de to karakterene begge ser seg selv i speilet). Dette blir også underbygget av en kamerabevegelse når de to forlater hver sin leilighet. Davey filmes mens han går nedover trappa fra leiligheten sin. Kameraet følger Davey ned første del av trappa, før det slår seg til ro på en dybdekomposisjon med rekkverket i forgrunnen mens Davey forsvinner nedover trappa og bort fra kameraet. Deretter klipper Kubrick til nøyaktig den samme innstillingen, med den samme bevegelsen. Bare at denne gangen er det kvinnen fra den andre leiligheten, Gloria, som forsiktig går ned en identisk trapp. Sammenhengen blir spesielt tydelig når kamerabevegelsen igjen stopper på den samme, slående dybdekomposisjonen. Den samme bevegelsen gjentas én gang til for hver av karakterene. Her bruker Kubrick en gjentatt, parametrisk kamerabevegelse for å knytte de to karakterene sammen.

Samtidig har det skjedd en endring. Inne i leiligheten var Gloria travel og Davey forsiktig. Utenfor er Davey travel og Gloria forsiktig. Denne endringen blir enda mer tydelig når de to vises i den samme innstillingen, kamerabevegelsen må dvele ved Gloria, og haste for å holde følge med Davey.

Senere, når Davey gjør de siste forberedelsene til boksekampen, får vi et lite innslag av håndholdt kamera. Davey blir ristet på og klargjort av treneren sin, og kameraet følger urolig med. Scenen minner om en tilsvarende i Kubricks første dokumentariske kortfilm, «Day of the Fight» (1951), hvor en bokser blir klargjort til en boksekamp på samme måte. Der er også kameraet håndholdt, men det er tydelig at Kubrick i kortfilmen prøver å holde kameraet så stabilt og rolig som mulig, samtidig som han følger handlingen. I *Killer's Kiss* legger ikke kameraet skjul på at det er håndholdt. Davey beveger seg raskt, og kameraet gjør små, raske og urolige bevegelser for å holde følge og samtidig matche intensiteten. Kubrick følger her tradisjonen som ifølge Jakob Isak Nielsen strekker seg tilbake til 20-tallet om å underbygge fysisk action med håndholdt kamerabevegelse



(2007: 241), i det som kan karakteriseres som en situasjonelt meningsgivende kamerabevegelse. Interessant nok har ikke de andre slåsscenene i filmen den samme håndholdte effekten som akkurat boksescenen, så den virker å være assosiert direkte med selve boksingen.

Dette fortsetter under selve boksekampen, og når Davey går i bakken første gang blir kameraet mer tydelig ustødig, helt til motstanderen slår ham helt ut, kameraet rister voldsomt et kort øyeblikk (figur 5.5), og Davey går i bakken. I tillegg til å øke intensiteten i boksescenen representerer kamerabevegelsen også hvor ustødig Davey etter hvert blir. Selv om det ikke er kameraet som blir slått ut, reagerer det på samme måte som Davey, og man kan argumentere for at det filmer fra Daveys synsvinkel, eksternt.



**Figur 5.5**

Teknikkene der kamerabevegelsene etterligner Daveys opplevelser og tilsynelatende forsøker å sette tilskuerne inn i hans synsvinkel, selv fra en eksternt posisjon, fortsetter utover i filmen. et slående eksempel er når Davey sitter i mørket i leiligheten sin og depper over å ha tapt boksekampen. Lyset kommer på i Glorias leilighet og kameraet nærmest bråvåkner sammen med Davey, og tilter hurtig opp for å se hele vinduet. Deretter, mens Davey lener seg frem mot vinduet, kjører kameraet sakte fremover i takt med karakteren, og retter fokuset tydelig på utsikten mot den andre leiligheten. Både kameraet og Davey blir deretter sittende lenge helt i ro – også en god stund etter at telefonen begynner å ringe, for å understreke hvor lenge det statiske bildet holdes.

Denne typen funksjon i en kamerabevegelse kan kanskje leses inn i minst én innstilling i *Fear and Desire* også. Når Corby og Fletcher sniker seg mot fiendens «palass», blir de filmet med et kamera som panorerer etter dem fra bak noen busker. Det som nesten virker som en påkalt tilstedeværelse fra en anonym karakter, slik vi kjenner det fra skrekkfilmer, kan også sies å være kameraets etterligning av de to karakterenes egen sniking mot fiendens leir.

I filmen er det en drømmesekvens hvor Daveys mareritt vises gjennom et kamera som flyr raskt og urolig nedover bygater. Her beveger Kubrick seg innom mer abstrakte og fokuserte funksjoner ved en kamerabevegelse. Er det Daveys synspunkt i drømmen vi ser? Hva symboliserer det høytflyvende synspunktet? Det at kameraet er urealistisk høyt

over bakken, sammenlignet med et menneskelig øye, gir innstillingen en mer svevende, drømmeaktig kvalitet.

Jeg har også lyst til å trekke frem scenen hvor Gloria forteller historien om sin søster, Iris. Det er en trist historie om en ballerina som gir opp karrieren sin for å kunne forsørge faren og lillesøsteren, men bildesiden består kun av innstillinger av Iris som danser ballett på en tom scene. Mens ballerinaen flyter og hopper grasiøst og lett frem og tilbake på scenen, er kamerabevegelsene tunge og analytiske. De har samme alvorlige vekt som Glorias narrasjon, ikke lettheten til Iris' dans.

Det er tydelig at i *Killer's Kiss* har Kubrick tatt i bruk mange flere av kamerabevegelsens potensielle funksjoner for første gang, og at dette er en film der han har lekt seg med filmform. Også Kubrick selv har implisert at det var her han begynte å leke seg med hvordan man lager film (Walker, 1999: 16). Kamerabevegelsene har begynt å være meningsbærende i mye større grad enn tidligere, og det har begynt å oppstå en tendens til å bruke nettopp bevegelse hvor mange andre regissører kanskje ville valgt å klippe.

## *The Killing*

*The Killing* kom ut i 1956, og er Stanley Kubricks tredje spillefilm. Den er også den første som er en Hollywood-produksjon, og den første filmen han var stolt av å kunne kalle sin (Walker, 1999: 17-18).

Filmen handler om en Johnny Clay, som samler en gruppe medsammensvorne for å gjøre et stort ran av en hesteveddelsbane. Alt i planen må times og planlegges perfekt, og filmen leker seg med kronologien, i at den viser det samme tidsrommet flere ganger fra forskjellige perspektiver, og selvfølgelig er det noen som vil stikke kjepper i hjulene for gjengen.

Noe av det første som er slående i *The Killing* er måten locations blir introdusert på. Kubrick tar strategien fra introduksjonen av Daveys leilighet i *Killer's Kiss* videre i en ny retning. Der leiligheten i Kubricks forrige film ble etablert bit for bit gjennom en lang, rolig innstilling med panorering fra del til del, er kjøring tatt i bruk i mye større grad i *The Killing*. Et godt eksempel er introduksjonen av leiligheten til hovedmannen bak det store kuppet, Johnny (figur 5.6).

Her får vi først et halvnært bilde av en mann som åpner en flaske øl, mens han blir presentert gjennom voice over. Han går deretter gjennom kjøkkenet og to døråpninger mens han snakker til en person vi ikke kan se. Kameraet følger etter og holder den samme vinkelen og det samme halvtotale utsnittet hele veien. For å oppnå dette beveger den seg bak møbler og gjennom vegger på en måte som ikke ville vært mulig å gjøre i en normal leilighet. Johnny og kameraet stopper når de kommer frem til Johnnys kjæreste, Fay, og bildet blir til et toskudd. I motsetning til i *Killer's Kiss* dveler ikke kameraet ved deler av leiligheten. Bevegelsen introduserer rom, gir bildet dynamikk (i det som er en 25 sekunder lang innstilling), og trekker oppmerksomhet til seg ved sin naturstridighet.



**Figur 5.6**

En annen variasjon på etablering av rom kommer i den foregående scenen, hvor politimann Randy Kennan går inn i en bar og setter seg ved et bord. Denne gangen er vi tilbake på nesten 360 graders panorering, som i *Killer's Kiss*, men nå i høyere fart. I løpet av drøyt 20 sekunder gjør kameraet en over 270 graders piruett, ispedd både en kjøring bakover, fra vinduet, og en kjøring fremover, mot bordet.

I løpet av filmen virker Kubricks strategi for etablering av rom å være store kamerabevegelser, som ikke lar seeren bruke like mye tid på å studere omgivelsene som i forrige film, men som likevel lar en se veldig mye av rommet. Samtidig tar det form i teknisk imponerende kjøringer.

En annen spesielt interessant romintroduksjon i *The Killing* kommer når sjakkklubben til Maurice blir introdusert for første gang (figur 5.7). Johnny kommer inn en dør som det står «Academy of Chess and Checkers» på og går mot kamera. I det han kommer nærmere begynner kameraet å kjøre bakover, og det viser seg at kameraet har filmet inn i et speil som står i et hjørne, og det vi så var ikke Johnny som kom forfra, det var speilbildet fra Johnny som kom fra venstre side. Den ikke-speilvendte Johnny kommer inn i bildet fra venstre, og bevegelsen fortsetter til han kommer inn i rommet, og

kameraet panorerer til å vise oss mer av omgivelsene. Her påkaller bevegelsen tilskuernes oppmerksomhet til seg selv på en helt ny måte, i det vi må innse at kameraet, og Kubrick, har lurt oss. En annen effekt av dette valget er at filmen kan etablere at det er en sjakkklubb gjennom skiltet på døra uten å måtte vise døra utenfra. Det speilvendte skriften på innsiden slutter å være speilvendt når kameraet ser det gjennom et speil.



**Figur 5.7**

En annen ting som er verdt å nevne er i det kameraet når sluttbildet i mange av disse romintroduksjonene, introduserer det en ny karakter, som har vært skjult frem til dette punktet. I leiligheten til Johnny møter vi Fay på enden, og i leiligheten til George, som har en lignende kamerabevegelse, møter vi Sherry for første gang. Disse introduksjonene er ekstra payoff for forventningene man ofte har når en kamerabevegelse begynner, om at den skal lede oss til noe. Og flere ganger leder kameraet oss til viktige, nye karakterer.

I denne filmen er Kubrick også innom kamerabevegelser som har en spesielt visuelt appellerende kvalitet ved seg. Det som skiller seg ut for meg er de to innstillingene som etablerer «pengerommet» på veddeløpsbanen. Første gangen vi får en sniktitt inn er når to politimenn transporterer penger til rommet, og møter Mike O'Reilly i gangen utenfor. I det politimennene går inn på rommet, med «No admittance» skrevet tydelig på døren, sniker kameraet seg raskt frem til døren, panorerer til høyre og får en liten titt inn på det travle rommet, før døren blir smelt igjen, og kameraet like hardt panorerer tilbake til Mike, som ser på fra enden av korridoren. I denne innstillingen får kameraet nesten status som en egen karakter, som på tilskuerens vegne sniker seg til å få se det forbudte, men som opplever på samme måte som oss å bli avvist av politimannen som lukker døren.

Neste gang vi får se pengerommet, og det introduseres for alvor, er det igjen gjennom en kamerabevegelse. Vi ser en av arbeiderne gå mot høyre i bildet i et halvnært utsnitt som raskt følger ham til han setter en bunke penger på et bord på høyre side av rommet. Fordi kameraet sto nært ham da han gikk forbi, er han til slutt i et halvtotalt utsnitt. I det han setter bunken ned, kommer en politimann hastig inn i bildet fra høyre i et halvnært utsnitt, og tar seg et drag av en sigarett mens han går mot venstre i bildet, til en telefon som ringer. Kameraet stopper til slutt her på en balansert komposisjon med politimannen og en annen politimann som han tar med ut av rommet i det innstillingen slutter.

Disse to panoreringene kommer så tett inntil hverandre at kameraet ikke rekker å stoppe mellom dem, og det blir en veldig fritt flytende overgang mellom de to. Som seer sitter man igjen med et inntrykk av at arbeidet på rommet er travelt, men elegant koordinert. Bevegelsen gir mye igjen, både igjen til tilskuerens orientering i rommet, og til filmens rytme, hvor et totalbilde, eller tradisjonell klipping sannsynligvis bare kunne fylt én av funksjonene.

En annen ny bruk av kamerabevegelse kommer en gang George forsøker å ha en diskusjon med Sherry (figur 5.8). Sherry sitter ved et bord og tar på ansiktskrem, og George går frem og tilbake bak henne. Samtidig matcher kameraet Georges bevegelse ved å kjøre motsatt vei og reframe de to, i en rytmisk diskusjon, til George til slutt gir opp. Her tar bevegelsen på seg en dekorativ og rytmisk, pendelaktig funksjon, samtidig som den understreker Georges desperasjon ved å følge bevegelsene hans.



**Figur 5.8**

En kamerabevegelse som går hardt inn for hjelpe til med å fortelle historien kommer når gjengen tar med seg George vekk etter å ha oppdaget at kona hans snoket på møtet deres (5.9). Innstillingen begynner på et totalt utsnitt når George blir dratt ut av oppgangen av Randy og Mike, og følger etter dem med en panorering til venstre når de plasserer ham i en bil og kjører av sted. Deretter panorerer kameraet tilbake til oppgangen, hvor Marvin kommer ut. Denne panoreringen er så hard og rask (hele bildet blir blurry), at den tydeliggjør at her kunne det ha kommet et klipp. Det at den samme innstillingen i stedet fortsetter fremstår som et lite hint til tilskueren om at det kommer til å skje noe i fortsettelsen. Marvin begynner å gå oppover bakken mot høyre, og kameraet kjører nå sammen med ham. Brått kommer en bil inn i forgrunnen, og kameraet stopper på de to skikkelsene i bilen: Val, og en ukjent kumpan.

Denne kamerabevegelsen går fra å virke som en vanlig panorering til å ta to brå vendinger, og er med på å vise forholdet mellom «våre» skurker og de «slemme» skurkene, både i rom (de er til stede hvor det skjer), og narrativt (hovedkarakterene vet ikke om dem). I tillegg reflekterer den hvordan skurkene brått kan dukke opp og ta over, ved å la dem brått ta over hele forgrunnen i bildet.



**Figur 5.9**

*The Killing* inneholder også det klareste eksempelet blant disse filmene på projisert point of view, hvor kameraet forlenger blikket til en karakter. I det politikonstabel Randy ankommer veddeløpsbanen kjører bilen hans frem til kamera, og han stiger ut. Kameraet panorerer og tilter litt opp mot høyre for å følge denne bevegelsen, men så snur Randy seg og kaster et blick mot og forbi øvre høyre bildekant. Kameraet fortsetter raskt denne bevegelsen og panorerer og tilter hurtig opp til høyre, hvor det stopper på et åpent vindu, høyt opp på veggen. Dette er hvor pengene senere skal snikes ut.

Generelt i *The Killing* har Kubrick helt tydelig tatt noen nye steg siden *Killer's Kiss*. Han har fått tilgang på bedre utstyr og et filmstudio, som tillater kamerabevegelser som han ikke kunnet gjort før gjennom vegger og langs leiligheter. I tillegg har kameraet begynt å ta på seg en med rytmisk og poetisk funksjon – det har begynt å leve sitt eget liv.

## *Paths of Glory*

Stanley Kubricks fjerde spillefilm, *Paths of Glory*, kom ut i 1957. (Walker, 1999: 20). Den handler om den franske brigadegeneralen Mireau som gir sine soldater et umulig oppdrag, og når samtlige soldater mislykkes, dør, eller nekter, bestemmer Mireau seg for at tre tilfeldig utvalgte soldater skal stilles for retten og risikere dødsstraff. Det er opp til oberst Dax, spilt av Kirk Douglas, å redde dem.

Filmen åpner med en etablerende panorering av gårdsplassen foran herregården som er offiserenes hovedkvarter, hvor deler av filmen kommer til å foregå. En strategi som minner mest om *Fear and Desire* av de tidligere filmene. Den lange panoreringen ender på en komposisjon hvor den tunge bygningen med soldater foran fyller opp de venstre to tredjedelene, mens den høyre tredjedelen er tilnærmet tom. Denne ubalansen retter oppmerksomheten mot bilen som kommer kjørende inn i tomrommet, og balanserer komposisjonen. På denne måten retter kamerabevegelsen tilskuerens oppmerksomhet subtilt mot en handling som ennå ikke har skjedd, og har en forutseende orienteringsfunksjon.

Vi klipper til et interiørbilde, og Kubrick fortsetter trenden med å ha kamerabevegelse når nye omgivelser blir etablert, men i dette spektakulært møblerte rommet, brukes det vidvinkel og en mindre panorering, snarere enn å følge en karakter gjennom del for del av rommet. Her spares det ikke på informasjonen om hvor storslagent rommet er. Og kamerabevegelsen brukes til å få mest mulig overdådig interiør med på kortest mulig tid, heller enn å porsjonere ut.

Scenen som følger dette er det også en del å si om. Generalmajor Broulard har kommet på besøk til sin underordnede, brigadegeneral Mireau, i det vi får se en ny sal i herregården for første gang. Kameraet begynner med et halvnært toskudd av de to offiserene, og kjører innover i rommet sammen med dem, mens de går mot kameraets venstre og snakker sammen. Broulard ser seg forbløffet rundt i det storslagne rommet. Alt vi får se er derimot generalmajorens reaksjon sammen med noen detaljer i bakgrunnen, helt til de to går til et bort og setter seg ned. Da kjører kameraet tilbake, panorerer til venstre og bommer ned i én og samme bevegelse, synkront med at de to karakterene går rundt bordet og setter seg. Dette er det første tegnet på hvor mye flytende frihet kameraet har i dette slottet. Kameraets bevegelse ser sammen med skuespillernes bevegelse nesten ut som en grasiøs dans, som matcher det elegante interiøret, litt som en ballsal, som bakgrunnen med ett blir fylt opp av.

Dette er en dekorativ kamerabevegelse, men samtidig er den romlig meningsgivende når elegansen underbygger storslagenheten til slottet scenen foregår i. Det at scenen og dialogen utspiller seg mens disse kamerabevegelser foregår lar skuespillernes blocking være med på en slags dans med kameraet som viser frem rommet mens dialogen foregår. Derfor får innstillingen både funksjonen som etableringsbilde av rommet, og av et halvtotalt «master shot» av de to karakterene som snakker, både ved bordet og ellers i rommet.

Dette fortsetter når de to generalene reiser seg opp (figur 5.10). Et stort møbel med en plante på, som står midt i rommet, blir involvert i dansen når Broulard tar noen steg tilbake før han og kameraet passerer møbelet på hver sin side og kommer tilbake til Mireau. Deretter går de to generalene arm i arm mot kameraet som kjører bakover som i en dans. De to nærmest danser rundt i rommet i en vals sammen med kameraet, mens Broulard overtaler den nølende Mireau til å gå med på hans planer. Dette er derfor også



en flott abstrakt bruk av kamerabevegelse, hvor kameraet og skuespillernes koreografi sammen med omgivelsene sender tankene til Broulards symbolske, men nærmest bokstavelige dans med Mireau.



**Figur 5.10**

Mireau selv forsøker litt av den samme strategien når han besøker oberst Dax i skyttergravene. Kameraet følger ham mens han går frem og tilbake inne i Dax' bunker, men som kameraet viser, så tillater ikke det lille rommet i skyttergraven en like elegant dans som det store slottet, og godsnakkingen hans har ingen effekt på Dax. I et tilfelle forsvinner Mireau inn i bakgrunnen, mens hverken Dax eller kameraet følger etter. De er ikke med på dansen. I fortsettelsen av den samme innstillingen begynner kameraet å holde seg tettere på Dax i det han fjerner seg fra den vandrende Mireau. Brigadegeneralen blir ekskludert fra bildet, men pratingen hans holder en stødig fart i det Dax, stille og alene, innser hvor langt unna de to er psykologisk. Kameraet følger med Dax i det han går tilbake til Mireau for å svare. I det Dax' svar til Mireau får brigadegeneralen til å innse at dansen hans ikke har hatt noen effekt, kjører kameraet, fortsatt i samme innstilling, inn fra et halvnært til et nærbilde av ansiktet hans, i det tonen hans skifter.

Denne scenen inneholder ikke bare en fortsettelse av kameraets dansesymbolikk, men også tydelige eksempler på at kameraet mer eksplisitt underbygger hva som skjer gjennom bevegelse. Spesielt gjennom situasjonell meningsgiving, når Dax og kameraet fjerner seg fra Mireau, og tilegnende meningsgiving, når kjøringen inn til Mireaus ansikt gir et mye kraftigere inntrykk av at noe har endret seg hos ham enn hva endringen i ansiktsuttrykk og stemmeleie kan gjøre alene.

Skyttergravene i seg selv introduseres gjennom to kamerabevegelser. Den første fremhever hvor nær, men samtidig fjern, slagmarken er (figur 5.11). Vi får se ingenmannsland, et forferdelig stykke uoversiktlig land, med piggråd og hvor ingenting kan leve. Når kameraet så kjører tilbake, ser vi at dette er utsikten gjennom et kikkhull. Det er lite og trangt, og vi er presset inntil en soldat som holder vakt. Når innstillingen starter, virker slagmarken nær, stor og farlig. Når kjøringen er over, er slagmarken like nær – vi har bare beveget oss noen centimeter, men vi har ikke like mye oversikt. Det er som om krigen forsøker å presse seg på gjennom den lille åpningen. Innstillingen har en

merkelig effekt på dybdefølelsen, samtidig som den introduserer mye nytt. Vi får se hvordan soldatene er plassert i forhold til slagmarken, og vi får dele deres synsvinkel.



**Figur 5.11**

Den neste introduksjonen av skyttergraven bruker kamerabevegelse mer som en pacingstrategi. Brigadegeneral Mireau vandrer langs skyttergraven mens kameraet kjører bakover. Han går langs den skitne og krigsherjede grøfta hvor hver meter er akkurat lik den forrige, og med jevne mellomrom stopper han for å komme med oppmuntrende kommentarer til sine soldater. Repetisjonen gjenspeiles også både i musikken og i Mireaus gjentatte replikker. Når Mireaus stopp på de forskjellige stedene er knyttet sammen med kjøring fra punkt til punkt, er det dette som viser at skyttergraven er slik hver eneste meter. Ingenting er klippet vekk, og vi får se alt. Kamerabevegelsen knytter hele skyttergraven sammen i tid, og det er ingen klipping som lar oss slippe unna mellom hvert stopp.

Et eksempel på at kamerabevegelse også brukes på å vise forholdet mellom karakterer, kommer når to soldater blir gitt et oppdrag av sin løytnant (figur 5.12). Etter å ha snakket med ham går de ut fra bunkeren hans i et totalt utsnitt. Men så stopper de opp, og kameraet kjører inn til et halvnært utsnitt av de to, mens de bruker litt tid på å baksnakke ham. Plutselig panorerer kameraet til venstre og vi ser løytnanten komme ut. Kameraet kjører tilbake til et halvttotalt utsnitt, og de to soldatene tier stille og går fra nå av bak den ruvende løytnanten. Kamerakjøringen bakover passer på å holde løytnanten i en dominant posisjon i utsnittet gjennom resten av innstillingen. Hadde kameraet stoppet hadde soldatene kunne fått et nytt nærbilde. Men i denne filmen er det kun når løytnanten er borte at kameraet kan krype nærmere og fange den hemmelige samtalen mellom dem.

Denne kamerabevegelsen har også en liten orienteringsfunksjon som sniker seg inn. Kjøringen inn til de to soldatene skjuler utgangen fra løytnantens bunker, og når løytnanten plutselig kommer ut igjen, må kameraet panorere for å på nytt vise oss at utgangen er der. Dette lar også kameraet reagere brått i det soldatene må avslutte samtalen, noe som underbygger at scenen skifter fokus.



**Figur 5.12**

Dette er ikke den eneste gangen kamerabevegelse brukes meningsgivende for å vise at soldatenes bekymringer og private samtaler er noe som foregår i skjul, når offiserene ikke kan høre dem. En senere scene i filmen viser to soldater som har en hviskende samtale om hvorvidt det man frykter er selve døden, eller bare smerte, som i en smertefull død. Scenen begynner med et bildeutsnitt fra nede i en bunker, hvor kameraet nesten gjemmer seg bak trappene opp til skyttergraven. Presenningen som dekker til inngangen flagrer og viser at det ikke er noen der, før kameraet sakte panorerer til de to soldatene som hvisker til hverandre. Man kan nesten si at kameraet fungerer som en utkikkspost for soldatene og tilskuerne. Det sier fra om at kysten er klar, før det sakte følger med inn i rommet, i et rolig, snikende tempo som matcher den lavmælte hviskingen.

Kubrick bruker kamerabevegelse på nytt for å vise hvor trange kår det er nede i skyttergraven. Når oberst Dax utbroderer angrepsplanen til sine underordnede, som er samlet i bunkeren hans, begynner kameraet klemte inne mot skulderen hans. I det han snur seg begynner kameraet å kjøre utover i rommet og blir med én gang dekket til av et bakhode, og etter hvert flere, mens kameraet utforsker det stappfulle rommet. Overalt finner den silhuettene av menn og stolper. Til slutt stopper bevegelsen på løytnant Roget, som vi har møtt tidligere, helt bakerst i rommet. Han er så langt unna Dax og angrepsplanen som han kan komme seg, både fysisk og mentalt, noe kameraet viser gjennom å bruke så god tid på å la oss lese rommet. I resten av scenen brukes vanlig klipping mellom de forskjellige utsnittene, siden den lange kamerabevegelsen allerede har gjort jobben med å etablere både det fysiske og psykologiske rommet.

Når brigadegeneral Mireau besøker skyttergravene, har kameraet en tendens til å vise ham undervinklet, som en overveldende og mektig skikkelse. Kamerabevegelse blir også brukt til å peke ut denne effekten ytterligere i en innstilling hvor vi ser en radiooperatør

som sitter ved et bord, og flere soldater står langs veggen i bakgrunnen. Kameraet er cirka ved radiooperatørens brysthøyde. Så kjører kameraet til høyre, hvor den oppreiste Mireau og hans assistent kommer inn i bildet. Kameraet tilter opp i stedet for å bomme opp, og i løpet av et sekund har den samme innstillingen endret karakter fullstendig. Brigadegeneralen filmes fra knehøyde og opp. Det skal ikke være noen tvil om at det er forskjell på folk i krigen. Da scenen begynte fikk vi introdusert at Mireau sto der, da også undervinklet, men det betyr at funksjonen til kjøringen ikke er å koble karakterene sammen i rommet, men at bevegelsen er der for å gjenta en gang til, nå mer tydelig enn før, at det er en forskjell på Mireau og alle hans underordnede.

Kubrick har så langt ikke ofte brukt tydelige point of view-innstillinger, men i det soldatene venter på å begynne angrepet, og oberst Dax går langs skyttergraven mellom dem, lar kameraet oss se det Dax ser. Kameraet glir nedover skyttergraven, som er fylt med folk, som flytter seg unna når kameraet kommer nært. Til tider ser soldatene rett inn i kameralinsa. Til å begynne med er det ikke gitt at dette er en spesifikk karakter sin synsvinkel. Kanskje kameraet har funnet det for godt å ta en egen tur nedover skyttergraven? Til slutt får vi den motsatte vinkelen, og point of view-innstillingen blir tilegnet Dax, som vi ser bevege seg nedover skyttergraven på en lignende måte, og innstillingen ender opp med å ha en påkalt point of view-funksjon. Når innstillingen gjentas like etterpå har vi fått nok informasjon i umiddelbar forkant til å vite at dette er Dax' synsvinkel, og funksjonen har gått over til å være en optisk point of view-fokalisering. Effekten av denne endringen er at når scenen begynner virker situasjonen nesten drømmeaktig å stille mens kameraet flyter nedover langs de nervøse soldatene. Når det klippes sammen med Dax' bestemte målrettethet, og synsvinkelen knyttes til en fysisk person, blir scenen med en gang mye mer konkret. Klippet har ingen drømmeaktige kvaliteter lenger, og krigen foregår her og nå.

Denne innstillingen har også en slags parametrisk søsterinnstilling mot slutten av filmen, når de tre dødsdømte fangene blir ført gjennom gårdsplassen mot retterstedet, og tilskuere står langs begge sider. Denne gangen får vi vite fra begynnelsen at det er fangenes synsvinkel, og i likhet med i skyttergraven, får vi se tilskuernes reaksjoner på prosessen. Den siste innstillingen er en bestemt kjøring inn til stolpene fangene skal bindes fast til. Denne er rask nok til å skille seg bort fra fokaliseringen i de andre point of view-innstillingene i scenen. Her er det kameraet selv som peker på retterstedet for oss.

Etter dette kommer scenen som brente seg fast i hukommelsen min den første gangen jeg så *Paths of Glory*. Dette er scenen hvor soldatene tar seg opp av skyttergravene, og begynner å avansere fremover gjennom ingenmannsland (figur 5.13). Allerede til å begynne med får vi filmens første tilfelle av håndholdt kamera, i det Dax blir fulgt frem fra skyttergraven. Dette er et markant skille fra alt tidligere i filmen. Håndholdt kamera blir brukt så sparsommelig at når det nå først kommer, er det helt tydelig at det skal understreke at dette er en innstilling med spesiell betydning. Mye av resten av scenen er langs en dollyskinne som var lagt til venstre for slagmarken. I det soldatene løper frem fra skyttergraven får vi se noe av landskapet foran dem, tomt, og rykende etter å ha blitt truffet av granater. Fra nå av kjører kameraet foran og på siden av soldatene, mens de rykker frem mot en fiende vi ikke en gang får se. Vi får kun se eksplosjonene de forårsaker og soldater som dør. Kameraet glir frem gjennom dette landskapet i samme tempo som soldatene klatrer over små bakketopper og forserer terrenget, som en effektiv maskin. Men etter hvert som kameraet fortsetter, ser vi at det ikke er alle soldatene som holder følge. De blir drept og kollapser mens kameraet klinisk fortsetter videre i samme tempo.

Funksjonene til denne gjentatte kamerabevegelsen inkluderer orientering, gjennom at den er med på å skjule området foran soldatene, samt fienden, og at vi derfor også får se de angripende soldatene hele tiden. Fokuset til tilskuerne forblir på dem gjennom hele scenen, og ikke på kampen de kjemper, som nærmest foregår i bakgrunnen. Den har også en grunnleggende pacing-funksjon gjennom at den holder en jevn og myk, men bestemt hastighet som soldatene må holde tritt med. Dette gir også andre ting til scenen. Kameraets bevegelse blir en fysisk manifestasjon av den fremadrettede marsjen som generalene forventer at soldatene skal kunne holde, og bryr seg ikke når én eller hundre faller fra.



**Figur 5.13**

Under innspillingen av denne scenen opererte Kubrick selv et kamera med zoom-linse, som han brukte til å fokusere på Dax (Walker, 1999: 20). Dette er så vidt jeg vet den første bruken av zoom i en Kubrick-film. Første gangen zoomen brukes plukker den ut Dax i en gruppe med soldater på vei fremover. Endringen til en veldig lang brennvidde gjør bildet mer urolig enn de kortere brennviddene samtidig som alle soldatene mellom kameraet og Dax fortsatt kommer med i bildet, men nå som urolige silhuetter. Den tydeligste funksjonen til den første zoomen virker likevel å være at den orienterer tilskueren om hvor Dax er.

Zoom nummer to (figur 5.14) plukker Dax enda mer tydelig ut i hans kaotiske omgivelser, og går hele veien fra et stort totalbilde til et nærbilde i det Dax legger seg ned i dekning i en grøft. Sammenlignet med en kjøring inn (det kan være gode tekniske grunner til at en kjøring inn ikke kunne la seg gjøre i denne scenen), isolerer zoomen Dax mer fra omgivelsene, samtidig som den ikke gir den samme effekten av økt nærhet som en kjøring inn gir. Det isolasjonen av Dax gir i dette tilfellet, er en økt følelse av ro i akkurat det øyeblikket når han slutter sin egen fremmarsj og tar en titt på alt som foregår rundt ham.



**Figur 5.14**

I resten av filmen, som i stor grad foregår inne i Mireaus palass, er det én type kamerabevegelse som brukes mye i de storslåtte rommene, hallene og gangene. Innstillingene begynner gjerne med én slående dybdekomposisjon som viser frem arkitekturen og dekoren, sammen med karakterene som beveger seg gjennom den. Når en karakter når kanten av bildet, panorerer, tilter, og/eller kjører kameraet til det avslører en ny, slående dybdekomposisjon som viser frem slottet på en ny måte. Under er det et eksempel på tre vidt forskjellige komposisjoner funnet i samme innstilling (figur 5.15). Alle disse gjentatte bevegelsene retter fokus mot slottets storslåtte arkitektur og rom, som ikke ser ut til å noen ende ta. Og dette gjør kontrasten til de mindre storslåtte avgjørelsene som tas der desto større. Rommet disse samtalen foregår i har blitt en egen karakter i filmen, blant annet hjulpet av romlig meningsgivende kamerabevegelse.



**Figur 5.15**

Mange av rommene i slottet virker som de skal ha minst to store dybdekomposisjoner som skal vises frem i hver innstilling. Det er dette som bringer tankene tilbake til den tidlige transportscenen i *Fear and Desire*. Den erfarne fotografen Kubrick finner mer enn én estetisk appellerende komposisjon fra en gitt posisjon, og bruker en kamerabevegelse til å vise oss begge to, når de ofte er for nær hverandre til å kunne klippes mellom uten at man ender opp med et forstyrrende jump cut.

Totalt sett har utviklingen av bruken av kamerabevegelser i *Paths of Glory* vært interessant. Zoom har blitt introdusert, og det har også vært eksempler på bom opp og ned. Noe av ekspressiviteten som ble vist frem i *The Killing* har blitt erstattet med mer bevisste og rolige tagninger, som spiller like mye på lag med omgivelsene som med karakterene i scenen.

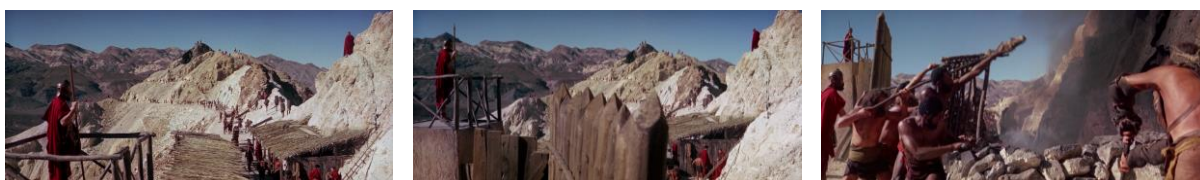
## *Spartacus*

*Spartacus* var den femte filmen Stanley Kubrick regisserte, og kom ut i 1960, men har en litt annen opphavshistorie enn hans andre filmer. Den opprinnelige regissøren, Anthony Mann, hadde begynt å krangle med filmens stjerne, Kirk Douglas, og Douglas spurte Kubrick om å ta over regissørstolen. Til det som skulle bli Kubricks store fortvilelse, hadde han ikke full kreativ kontroll over *Spartacus*, og var avhengig av støtte fra Douglas, som ikke lot han gjøre endringene han ønsket seg. Etter *Spartacus* ønsket Kubrick aldri å lage en film igjen uten å ha full kreativ kontroll (Walker, 1999: 23).

Filmen handler om slaven Spartacus, i romertidens Italia, som blir trent opp som gladiator, men etter et opprør klarer han å rømme. Deretter blir han leder for en stadig voksende hær av slaver, som til slutt føles truende selv for Roma, og de begynner å sende hærer for å stoppe ham, samtidig som han inngår i det politiske spillet til de romerske senatorene.

Åpningen av filmen er en innstilling som allerede er den største vertikale kamerabevegelsen så langt i Kubrick sine filmer (figur 5.16). Vi ser en romersk soldat i et vaktårn, som holder oppsyn over et stort landskap og mange mennesker. Kameraet begynner med en kranbevegelse nedover, bakover, og mot høyre. Et kraftig gjerde passerer gjennom bildet, og når kameraet når bakken langs veien nedenfor, kommer vi tett på slaver som arbeider hardt. Denne kamerabevegelsen plasserer romerske soldater og slaver nær hverandre, men samtidig adskilt, både gjennom høydeforskjellen – romerne er høyt oppe og overordnet, med utsikt over hele landskapet og alle rundt dem, mens slavene er nede på bakken, og at kameraet gir gjerdet mellom dem så mye oppmerksomhet. Et fysisk skille mellom de to klassene, som kameraet peker så tydelig på at man kan forstå at dette skillet ikke bare gjelder dette fysiske gjerdet, men i alle aspekter av samfunnet, og i filmen.

Man kan lese mange funksjoner fra denne bevegelsen. Det at kameraet beveger seg langs så mange akser samtidig gir både volum og dybde til bildet. De romerske soldatene blir knyttet sammen med slavene, der de dominerer hver sin ende av innstillingen, samtidig som forholdet mellom dem blir underbygget. Kameraet endrer scenens omfang, fra det store oversiktsbildet frem til slavene fyller hele bildet. På et annet nivå enn det nevnte er en så stor kamerabevegelse med på å vise at dette er en stor og påkostet produksjon. En kran som lar kameraet bevege seg så mye er ikke billig, og denne typen bevegelse forbindes gjerne med storfiler, med episke fortellinger. Og det er nok dette publikum forventer å se i en film som *Spartacus*.



**Figur 5.16**

Kort tid senere kommer en lignende bevegelse. I det *Spartacus* blir presentert gjennom en fortellerstemme begynner kameraet på et halvnært bilde av en hakke. Kameraet bommer opp og slaven som bruker hakken, Spartacus, blir liten sammenlignet med det

voldsomme fjellandskapet i bakgrunnen. I det kameraet trekker seg unna og panorerer til siden ser vi også hvor liten og ubetydelig han er, sammen med utallige andre slaver som ham. Der den første innstillingen etablerer forholdet mellom romerne og slavene, er denne med på å vise hvor ubetydelig hver enkelt slave fremstår som, gjennom å sette én slave opp mot alle i det store landskapet.

Den utvidede bruken av bom fortsetter gjennom scenen i det Spartacus hjelper en slave som har kollapset, og blir stoppet og sparket i bakken av en soldat. Parallelt med at Spartacus blir sparket ned, beveger kameraet seg også ned, og møter slaven i det han deiser med hodet først ned grusbakken, og vi har beveget oss fra et stort totalbilde hvor Spartacus gjør en liten god gjerning mot det store landskapet, til et halvnært, undervinklet utsnitt der Spartacus ligger nedslått med truende soldater i bakgrunnen. Måten kamerabevegelsen forstørker kontrasten mellom de to situasjonene er igjen med på å formidle avstanden mellom slavene og romerne, samtidig som kameraet tar Spartacus' parti ved å bevege seg ned til bakken som og med ham i stedet for å bli på toppen av bakken og observere. Kamerabevegelsen viser at Spartacus er den viktige karakteren i denne scenen.

Et annet element som Kubrick så langt ikke har brukt mye av (men som det var eksempel på i *Paths of Glory*) er *walk-and-talk*-innstillinger, hvor to karakterer går og holder en samtale mens kameraet kjører bakover og holder dem i et (vanligvis) halvnært eller halvtotalt utsnitt. I *Spartacus* kommer en slik innstilling når Lentulus Batiatus kommer for å kjøpe slaver. Batiatus og lederen av fangeleiren går langs veien og ser på slaver Batiatus kan kjøpe, mens kameraet kjører bakover og holder dem i et halvnært utsnitt. Denne kamerabevegelsen gjør at de to kan holde en samtale mens kameraet viser oss både samtalen og introduserer oss til denne nye karakteren ved å holde kameraet tett på ham, og underbygger at fangeleiren dekker et stort område.

*Spartacus* lar oss også et øyeblikk se ting fra hovedkarakteren sin synsvinkel. Når Spartacus og de andre slavene har blitt transportert til gladiatorleiren, og Batiatus holder sin tale, snur han seg vekk fra sin nye eier, og ser mot gitteret bak seg. Kameraet snur til den motsatte vinkelen. Spartacus selv er ikke med i bildet, og kameraet panorerer fra høyre til venstre langs fangene som står der. Når kameraet klipper tilbake, har Spartacus' blikkretning endret seg til å peke i den retningen panoreringen sluttet, slik at vi vet at det var øynene hans som motiverte panoreringen. Samtidig er bevegelsen kameraet gjør veldig myk og stødig. Dette kan både vise frem hvor rolig gladiatorene bak gitteret også står, og, spesielt siden bevegelsen er knyttet til Spartacus, vise hvor rolig og behersket Spartacus tar denne nye situasjonen. Han har vært slave hele livet, og er vant til å bli behandlet som en vare. Kamerabevegelsen introduserer også en annen gladiator, Draba, som i enden av panoreringen stirrer tilbake på Spartacus, i stil med hvordan Kubrick ofte introduserer nye karakterer som kommer til å være viktige på enden av en kamerabevegelse.

En rytmisk kamerabevegelse dukker snart også opp, i det de nye gladiatorene skal brennmerkes. Vi får først se et halvnært bilde av en slave som reagerer på å bli brennmerket brennmerkes, kameraet tilter raskt ned og viser Marcellus utføre den neste brennmerkingen, før det like raskt og bestemt tilter opp og viser at Spartacus er den neste i køen. Disse bevegelsene porsjonerer ut informasjon på en rytmisk og elegant måte, slik at de til en viss grad er dekorativt refleksive og orienterende, i tillegg til at de påvirker pasingen i scenen, og lar oss se både smerten og brennmerkingen i nære utsnitt, uten at de er koblet fra hverandre via klipp.



Nesten 18 minutter ute i filmen kommer filmens første etablering av et interiør. Vi ser en rekke slaver komme ned en trapp og inn i et rundt rom sett fra gulvet. Og som i mange tidligere rometableringer i Kubrick-filmer, tilter kameraet ned med slavene, og begynner å panorere med dem i det de går utover i rommet. Men Kubrick er ikke ferdig med å vise fram bombebevegelser i denne filmen. Den fremste slaven tar et trinn ned i en luke, og kameraet senkes plutselig raskt ned gjennom gulvet og avslører en hel etasje under, hvor slavene vasker seg. Denne kamerabevegelsen peker på seg selv og hvor lett kameraet kan bevege seg fra rom til rom i en slik film. I tillegg viser den rom til publikum på en så brå og uventet måte at det føles som visuell humor. Man kan også si at bevegelsen understreker hvor langt under bakken fangene befinner seg ved å rette fokus på sin egen bevegelse ned på denne måten.

Kubrick bruker også i *Spartacus* kamerabevegelser for å peke ut spesifikke deler av en scene som spesielt viktige og peke seerne mot spesielle interaksjoner. Når de kvinnelige slavene står i kø utenfor fangehullet for å bli fordelt på de mannlige slavene, har kameraet til å begynne med et totalt utsnitt av rommet, mens én etter én slave går frem og blir fordelt. I det den femte slaven går frem til bordet hvor Batiatus og Marcellus sitter, kjører kameraet rolig men tydelig inn til et halvnært utsnitt. Om noen av seerne har mistet fokus på hva som skjer gjennom repetisjonen, gjør denne bevegelsen klart at denne gangen er det på tide å følge med. Dette blir bekreftet når det viser seg at denne slaven skal sendes til Spartacus. Men det at det brukes en kamerabevegelse for å peke ut akkurat denne slaven fra de andre, er også indikativt på at hun kommer til å forbli en viktig karakter i filmen.

Den samme innstillingen utenfor fangehullet er også det første som viser bombebevegelsen som mange ganger i filmen gjentas i akkurat dette rommet (figur 5.17), mens karakterer går opp og ned trappa. Denne gjentatte bevegelsen ned til og opp fra fangehullet kan sies å representere hvordan fangehullet er mindreverdige og i overført betydning lenger nede enn omverdenen, og betydningen understrekes av den gjentatte bruken av bevegelsen gjennom filmen.

I et senere eksempel på denne parametriske kamerabevegelsen kommer Spartacus tilbake til gladiatorleiren etter fangeopprøret. Her har kamerabevegelsen en tilleggsfunksjon i at den hjelper oss å kjenne igjen at det er det samme stedet, bare tilgriset og ødelagt.



**Figur 5.17**

Likevel er hele sekvensen av *Spartacus* som foregår på gladiatorleiren spesielt preget av lite kamerabevegelse. De gangene kamerabevegelse faktisk blir brukt, er det som regel når fangene flytter seg mellom rom, eller trener. Disse kamerabevegelsene er fremdeles rolige og bestemte, selv om de kan bevege seg over lange avstander, og inneholder slaver som arbeider hardt.

Et gjentakende mønster er kjøring inn eller ut som lokaliserer en detalj i en scene, eller som plasserer en ting i forhold til scenens helhet. For eksempel er det en innstilling hvor gladiatorene trener på slåssing, og kameraet kjører innover mellom par etter par med sparrende gladiators, før det bildet slutter på et halvnært utsnitt av Spartacus og to andre gladiators som sitter og venter. Med dette holder Kubrick tilbake informasjon om rommet og Spartacus' posisjon fra tilskuerne frem til vi ser ham mot slutten av bevegelsen. Og kameraet må ikke bare lete for å finne ham, han snur seg også bort for å følge med på noe annet. Nesten det motsatte bildet kommer senere i filmen. Denne gangen er Spartacus med på kamptreningen, og kameraet kjører bakover og viser at han er en av mange gladiators som trener på en gang.

En av de mest meningsfulle innstillingene i løpet av denne sekvensen er en liten kjøring og panorering som først er et nærbilde av Varinia. Kameraet følger etter Varinia med en lateral kjøring når hun beveger litt på seg, men i det en gruppe mannlige slaver som inkluderer Spartacus kommer inn i bakgrunnen, gjør kameraet en panorering mot høyre, bort fra Varinia. Denne korte, men veldig synlige bevegelsen knytter de to slavene tett sammen i rom, samtidig som den tydelig viser muren av vakter mellom de to, som hindrer dem i å kunne være sammen.

Når en scene i løpet av gladiatorleirsekvensen fokuserer på romerne, er kameraet derimot nesten alltid statisk. Denne kontrasten gjenspeiler hvordan romerne kan sitte i ro store deler av tiden, mens slavene gjør arbeid for dem. Men kamerabevegelsene når slavene er i fokus under denne sekvensen er gjerne kortere og mindre spektakulære enn ellers i filmen. Og dette kan være med på å understreke at slavene nå sitter fanget i et lite område selv, uten mulighet til å røre seg særlig langt.

Denne mer tilbakeholdne stilen tar slutt i det gladiatorene begynner å gjøre opprør mot sine slavedrivere. I det vaktene kommer løpende mot porten foran slavene, kjører kameraet tilbake og viser oss flere og flere slaver som er med på opprøret. Vi får se mer og mer at opprøret har vokst i størrelse. Kameraet begynner deretter å kjøre mot venstre og veg begynner å følge Spartacus og en gruppe andre slaver som løfter et stort ildsted og bruker det som rambukk til å slå portene åpen. Kameraet kjører fremover sammen med slavene i det de løper med ildstedet, nesten som om det hjelper til med å dytte sammen med opprørerne.

I denne sekvensen brukes kamerabevegelse mer enn på lenge, og i lengre og mer kompliserte koreografier, som er med på å gi bildene dynamikk og mer intens pacing, uten at ting klippes opp spesielt mye. I en annen innstilling kort tid etter kjører kameraet bakover mens en gladiator og en vakt kjemper inn i et rom (figur 5.18). I det deres slåsskamp er over, panorerer kameraet raskt 90 grader til venstre, hvor vi ser Spartacus og en vakt komme inn i rommet på akkurat samme måte. I det Spartacus overvinner vakten panorerer kameraet på nytt 90 grader til venstre, og Spartacus løper ut av rommet. Denne innstillingen bruker også arkitekturen i rommet det foregår i på en interessant måte som lar tilskuerne studere hver del for seg i takt med scenens koreografi, slik at kameraet skuespillerne og rommet spiller på lag.



**Figur 5.18**

I løpet av filmen er det en god del innstillinger som viser store og små folkevandringer (figur 5.19). Her er store kamerakraner tatt i full bruk. Disse innstillingene er det nærmeste Kubrick har kommet det Nielsen omtaler som «transportens virtuositet» (Nielsen, 2007: 248-249). Kameraet bommer gjentatte ganger ned og kobler sammen bevegelsen i folkemassene med bevegelsen som landskapet får i bildet på en visuelt veldig tilfredsstillende måte, som dessuten ikke hadde vært mulig uten det avanserte utstyret en så stor produksjon har til rådighet.



**Figur 5.19**

Noen av de mest uttrykksfulle kamerabevegelsene i hele *Spartacus* kommer mot slutten av filmen. Et er umiddelbart etter det store slaget mellom slavenes hær og Crassus' hær. Bildet fader over til et overvinklet halv nært bilde av noen døde, blodige kroppene som ligger tett i tett (figur 5.20). Kameraet kjører fremover langs de døde kroppene mens det sakte tilter oppover. Slik vises det gradvis at tusenvis på tusenvis av lik ligger spredt langs bakken, til bildet ender opp med det som ville vært et storslått landskapsbilde, men som er fylt til randen av døde mennesker. Denne enkle kamerabevegelsen bruker 27 lange sekunder på å fortelle sin dystre historie, og er nok et eksempel på at noen av de mest interessante kamerabevegelsene Kubrick bruker i denne filmen er de som porsjonerer ut informasjonen gradvis. Denne gangen er det ikke rytmisk, slik som under brennmerkingen, men en jevn, gradvis flyt, mens informasjonen, i form av antallet døde kroppene, øker eksponentielt i takt med at utsnittet blir større.



**Figur 5.20**

Den siste kamerabevegelsen som virkelig skiller seg ut er noe av det aller siste som skjer i filmen, og den trekker ikke like mye oppmerksomhet til seg selv som mange av de andre. Etter at Gracchus sender Batiatus av gårde sammen med Varinia, blir han sittende ved skrivebordet sitt mens han vurderer en kniv som «vagrere». Han reiser seg raskt opp, og kameraet bommer opp like brått og følger etter Gracchus ut i atriets. Men på veien til badet på den andre siden begynner kameraet å stoppe opp. Det lar Gracchus forsvinne inn på badet og stenge forhenget uten selskap før bildet fader ut. Kameraets overgang fra ivrig følger til nølende, og til slutt stopp, impliserer at det plutselig går opp for kameraet at noe vil skje som det ikke vil være med på eller vise. At Gracchus er i ferd med å skulle ta sitt eget liv. Det er andre hint gjennom kontekst som tilsier at Gracchus kommer til å ta sitt eget liv, men ingen er så tydelige som kameraets plutselige meningsforandring. Kameraet tar på seg en publikummers synsvinkel og oppførsel i denne innstillingen, men på en så subtil og forsiktig måte at det nesten ikke trekker oppmerksomhet til seg.

Totalt gjennom filmen har Kubrick senket mengden store eller spesielt ekspressive kamerabevegelser, sammenlignet med sine tidligere filmer. Det er ikke like mange kamerabevegelser her som underbygger eller gir ytterligere mening til en scene. Kanskje noe av dette kommer av at filmen var en stor produksjon hvor Kubrick manglet mye kreativ kontroll, men forekomsten av kamerabevegelser jeg oppfatter som

meningsgivende er lavere enn i noen andre av filmene jeg har analysert. Til gjengjeld er de refleksive, storslagne bevegelsene med i spesielt stort mangfold i *Spartacus*.

## *Lolita*

*Lolita* er Kubricks sjette spillefilm, og kom ut i 1962, basert på Vladimir Nabokov sin roman med samme navn. Filmen handler om den voksne mannen Humbert Humbert som forelsker seg i tenåringsjenta Lolita, mens moren hennes, Charlotte, forelsker seg i ham, og han bestemmer seg for å utnytte situasjonen.

Allerede i den første innstillingen etter tittelsekvensen, blir vi servert med en kamerabevegelse som ser ut til å ville fortelle oss noe som vi ennå ikke nødvendigvis har kontekst til å forstå. Kameraet følger etter en bil som kjører gjennom tåke på en øde landevei, fra litt avstand, som øker og øker til bilen nesten forsvinner. Denne innstillingen alene kan ha mange funksjoner. Den gir oss informasjon om omgivelsene, som er tåkelagte og landlige, men kamerabevegelsen i seg selv gir oss mer. Kameraet beveger seg ikke like fort som bilen foran. Kanskje det betyr at bilen har det travelt, eller kanskje det har en mer abstrakt betydning om at kameraet ikke vil være med eller at tilskuerne ikke bør bli med dit bilen skal – inn i tåka. Denne innstillingen har også en parametriske gjentakelse senere i filmen, når Humbert kommer til Ramsdale for første gang. Denne gangen følger vi bilen på nærmere hold, og det er ingen tåke rundt. Elementer som antyder at ting ikke er i ferd med å gå så galt ennå.

Introduksjonen til Clare Quilts herregård har sterke paralleller til *Killer's Kiss*, og spesielt *The Killing*, kameramessig. Innstillingen åpner i en hall i en fornem herregård, men interiøret er et kaos. Vinflasker, glass, og malerier ligger strødd rundt, og bildekomposisjonen ser inn i dybden opp en trapp til venstre, og ut mot inngangsdøren til høyre. Der kommer Humbert Humbert inn, langt i bakgrunnen. Kameraet viser oss kun dette frem til Humbert stopper opp midt i rommet, og begynner å gå mot høyre. Da går kameraet sammen med ham, og viser oss mer av kaoset. Som i de laterale kjøringene når leiligheter skulle introduseres i *The Killing* beveger kameraet og Humbert seg på hver sin side av vegger, og som i *Killer's Kiss* er det karakteren vi følger sin rolige vandring fra del til del av rommet som lar kameraet panorere etter ham. Der Kubrick tidligere ofte har endt disse bevegelsene som følger en karakter gjennom et nytt rom med introduksjonen av en ny, viktig karakter som dukker opp i bildet på slutten av innstillingen, har han i denne scenen gitt det en liten vri. Quilty er i bilderammen når bevegelsen slutter, skjult under et teppe, og avslører seg på egen hånd, i stedet for å la kamerabevegelsen gjøre det, og Humbert finner ham.

Enda en vri på romintroduksjonen oppstår når Humbert blir vist rundt i huset hos Charlotte. Som om det skulle være i *Spartacus* følger vi nå Humbert og Charlotte opp trappa gjennom en bomming og kjøring ved siden av dem, før de snur i toppen av trappa, og går gjennom gangen og inn på gjesterommet, mens kameraet kjører etter dem gjennom veggen, slik man så flere ganger i *The Killing*. Introduksjonen av en enda mer avansert teknikk gjør dette til nok en kamerabevegelse som bringer oppmerksomheten til seg selv, og viser en refleksiv funksjon.

I fortsettelsen av den samme scenen klarer Kubrick på et vis å reflektere både Charlottes ivrige plapring og Humberts nervøse, ukomfortable oppførsel, vekselvis, gjennom måten kameraet beveger seg på. Når Charlotte først setter seg ned på gjesterommet, begynner kameraet å forsiktig, og til dels gyngende, følge Humbert mens han forsiktig utforsker rommet og går ut. Når Charlotte da reiser seg, følger kameraet i stedet hennes bestemte



bevegelser. Her er det tydelig at kamerabevegelsen portretterer trekk ved de to karakterene.

Tilbake på herregården fortsetter Kubrick å forsiktig introdusere nye deler av herregården gjennom elegante kamerabevegelser. Når Humbert nettopp har avfyrt et varselsskudd mot Quilty ser vi pistolen til venstre i forgrunnen og Quilty i høyre del av bildet (figur 5.21). Quilty prøver å endre oppmerksomheten til Humbert og tar kameraet med seg i en panorering mot høyre, vekk fra pistolen. Et piano dukker så opp i bakgrunnen fra høyre bildekant, og Quilty setter seg ned for å spille. Her gir kamerabevegelsen et hint til det underliggende psykologiske spillet som foregår, gjennom å la Quilty erstatte pistolen i bildet med et piano.



**Figur 5.21**

Når Humbert begynner å skyte etter Quilty, som prøver å komme seg unna, holder kameraet seg stort sett statisk, frem til en panorering som følger Quilty mens han rygger vekk fra Humbert, og prøver å skjule seg bak et maleri. Mer og mer av maleriet kommer inn i bildet, og det viser seg å være et portrett av en tenåringsjente. Til slutt er Quilty helt skjult bak bildet, og Humbert begynner å skyte gjennom maleriet. I stedet for å vise Humbert skyte, velger Kubrick å kjøre kameraet inn til et nærbilde av jenta på bildet, og vi får på nært hold se ansiktet hennes bli ødelagt. Denne siste kamerabevegelsen er et utdrag av det originale utsnittet som Kubrick vil at vi skal legge spesielt godt merke til, og ved å kjøre inn på jenta i stedet for å vise Quilty bli skutt, viser kamerabevegelsen at bildet har en betydning som går utover å være Quilty sitt gjemsted.

I *Lolita* finner vi på ny en Zoom, i det Humbert ser opp fra boken sin i et nærbilde, og en zoom, sammen med kjøring ut til totalbilde, avslører at det han ser på er Lolita som trener med en rockering. Her er det også tenkelig at en årsak til at det ikke kun er brukt kjøring er at Lolitas rockering ville kommet i veien, men i alle tilfeller er scenen et nytt eksempel på at Kubrick introduserer en scene med et nærbilde av en detalj, før en kamerabevegelse avslører omgivelsene rundt. I tillegg til den orienterende funksjonen, fører bevegelsen til en slags punchline i den lille vignetten dette klippet fungerer som.

Skoledans-scenen har et utmerket eksempel på hvordan kamerabevegelse kan brukes for å rette tilskuernes søkelys på bestemte karakterer. I det Humbert setter seg ned bak noen planter, og setter de slik at han kan se mellom dem, kjører kameraet fra et ganske stort halvnært utsnitt, helt inn til et nærbilde av ham. Dette utsnittet blir reflektert når kameraet så begynner å følge Lolita mens hun danser i et nærbilde. Kamerabevegelsen i det første bildet gjør overgangen til nærbilde spesielt tydelig for publikum, og i bildet av Lolita er kameraet nødt til å anstrenge seg for å holde hodet til Lolita inne i den lille bilderammen og ikke miste henne bak andre på dansegulvet, på samme måte som

Humbert er nødt til å være oppmerksom for å holde følge. Bildet fremstår som en tilnærmet point of view fra Humbert sitt perspektiv, selv om vi ikke har nøyaktig den samme visuelle opplevelsen som han har – et øye kan for eksempel ikke ha et så tett utsnitt av noe så langt unna. Litt etterpå får vi også en sjeldent tydelig innstilling med delt synsvinkel. Innstillingen begynner på et halvtotalt utsnitt av Lolita og kjæresten hennes som danser. Kameraet zoomer ut, og skulderen og siden av hodet til Humbert kommer inn i høyre bildekant. Kameraet viser at det er dette Humbert sitter og ser på.

Når Charlotte og Humbert kommer tilbake etter skoleballet er det en scene hvor de to skjenker seg vin, før Charlotte byr Humbert opp til dans. I begynnelsen av scenen følger kameraet Humbert og (spesielt) Charlotte frem og tilbake i stua. Men når dansinga begynner nekter kameraet å røre på seg like mye som de to karakterene. Det er som om kameraet tvinger oss til å se den intense Charlotte presse seg på den nervøse Humbert, og de rolige kamerabevegelsene gjør spenningen enda mer intens. Når dansen er over, beveger kameraet seg som før igjen.

Noe av det kamerabevegelsene gjør i resten av scenen er å underbygge Humberts besettelse ved Lolita. Når Lolita går opp trappa og til rommet sitt, følger ikke kameraet henne opp, men i stedet følger det henne med panorering og tilting fra stua. Dette i en vinkel som gjør at hun snart forsvinner bak en vegg, slik en som prøvde å følge med på at hun dro sin vei fra stua ville sett det. Etterpå, når Charlotte er oppskjørtet og Humbert rolig går gjennom stua uten å ense henne, følger kameraet Humberts bevegelse og rolige oppførsel. Kameraet er her på lag med Humberts tanker, ikke Charlottes. Både fokalisering, i det første tilfellet, og meningsgiving, i det andre tilfellet, av kamerabevegelser blir tatt i bruk for å bygge opp følelsen publikum får av Humberts psykologi. Vi får også en gjentatt innstilling når Humbert går opp trappa og vekk fra Charlotte, hvis følelser for Humbert kanskje er mer lesbare på kroppsspråket og oppførselen hennes. Gjentakelsen er med på å bygge opp forståelsen for betydningen av akkurat denne måten å se noen gå opp trappa på.

Litt senere i filmen trekker kamerabevegelsene mer oppmerksomhet til seg. Lolita løper opp trappa til Humbert, og kameraet bommer opp vertikalt til der hun omfavner ham. Bruken av bom opp sammen med svulstig pianomusikk og den kjærlige omfavnelsen bringer tankene til pompøse Hollywood-melodrama, i det som kan tolkes som en slags intertekstuell kamerabevegelse. Men like etter nærbildene av avskjeden, klipper kameraet tilbake til bildet vi først så fra toppen av kamerabevegelsen, og nå fortsetter den hardt opp og inn til et nærbilde av en fortvilt Humbert, og følger ham, i et utsnitt som er uvanlig nært for en kjøring, mens han ustødig går inn til på Lolita sitt rom. Bevegelsen her tar med seg de svulstige følelsene fra den forrige kamerabevegelsen, og snur dem på hodet. Glede blir fort til fortvilelse når Lolita er borte. Og det nære utsnittet, samt kameraet som følger de ustødige bevegelsene forstørker Humberts fortvilelse.

Kamerabevegelsene i *Lolita* er mer uttrykksfulle enn de var i *Spartacus*, men ikke tilbake på *The Killing*-nivå. Vi får se lange og imponerende kamerabevegelser, og muligheten til bombevegelser opp og ned blir fortsatt flittig brukt etter *Spartacus*, om enn ikke for den samme storslåtte og episke effekten som i den filmen. Kameraet er også tilbake til å legge flere nivåer på skuespillernes tolkning av karakterene, for eksempel gjennom å subtilt etterligne deres mimikk.



## *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*

*Dr. Strangelove* er Kubricks syvende film, og kom ut i 1964. Filmen er en satirisk, svart komedie, og handler om en psykotisk general som sender bombeflyene sine for å slippe atombomber over Sovjetunionen, mens resten av forsvarrets ledelse forsøker å finne måter å unngå total utslettelse på.

Tittelsekvensen i *Dr. Strangelove* er innstillinger av et militærfly som får drivstoff i lufta av et tankfly. Kameraet gynger rolig, slik at de to flyene flyter opp og ned i bildet, over det myke skylaget. Sammen med musikken får dette interaksjonen mellom de to flyene til å virke som en slags dans, den elegante dansen mellom to krigsmaskiner. Dette bringer tankene tilbake til dansebevegelsene i *Paths of Glory*, men er ikke et tema som kommer tilbake noe særlig under selve filmen denne gangen.

Etter tittelsekvensen klippes det til inne på Burpelson militærbase der vi møter group captain Lionel Mandrake, i det han får en telefonsamtale fra flybasens kommandant, brigadegeneral Jack D. Ripper. Kameraet følger Mandrake i en sveipende kjøring og panorering inn i et nytt rom. Kamerabevegelsen etablerer dette rommet på flybasen, og lar publikum se seg rundt, på en måte som minner om måten rom har blitt etablert på i Kubrick-filmer siden *Killer's Kiss*, men den begrenser seg likevel i omfang, og lar oss ikke se stort mer enn to vegger, i ett og et halvt rom. Og i resten av filmen blir den sparsomme og økonomiske bruken av kamerabevegelse for å introdusere rom og karakterer et gjentagende mønster.

Litt lenger ute i filmen klippes det til general Buck Turgidsons hotellrom (figur 5.22). En halvnaken kvinne ligger på senga i det moderne innredede rommet i det telefonen ringer. I det kvinnen reiser seg opp for å ta den, kjører kameraet tilsvarende frem, og panorerer opp. Kamerabevegelsen fremstår ved første øyekast som bare beskjedne reframing for å holde kvinnen i en tilfredsstillende komposisjon gjennom hele innstillingen. Men i det kameraet kjører frem og panorerer litt mot venstre, viser den oss, litt i skjul, mesteparten av hotellrommet i refleksjonen i de mange, store speilene på veggen. Slik brukes kamerabevegelse i dette tilfellet til å orientere oss mer i rommet vi befinner oss i. Som i *Killer's Kiss*, og til dels i *The Killing* brukes et speil for å gjøre deler av introduksjonen av et rom, men denne gangen får vi ikke de store, tydelige panoreringene. Den kanskje mykeste kamerabevegelsen til nå i en Kubrick-film lar oss kripe litt frem og få en større utsikt over rommet. Det er en minimalistisk og klinisk kamerabevegelse, som står i stil med det minimalistiske og moderne, men nesten sterile designet i hotellrommet, slik at den uttrykker en romlig meningsgivende funksjon, som peker videre på den kliniske og frakoblede distansen mellom generalene og soldatene i en krig.



**Figur 5.22**

Mye av det samme kan sies om kamerabevegelsene på flybasen. Bevegelsene er også her mer kliniske og avmålte enn det man har kunnet se i Kubricks tidligere filmer. En av disse kommer mens general Ripper taler til flybasens soldater over høyttaleranlegget, og vi ser Mandrake stå inne på datarommet i et stort totalutsnitt. Når Mandrake reiser seg opp fra kontrollpanelet og går mot døra, panorerer ikke bare kameraet etter ham, det kjører i motsatt retning, slik at avstanden til kameraet, og utsnittet, blir enda større. Effekten av den kalde og kliniske arkitekturen blir forsterket, og Mandrake krymper i forhold til rommet.

En annen ting Kubrick gjør på flybasen er å til tider nekte å endre utsnitt, hverken gjennom klipping eller kamerabevegelse. Dette skjer blant annet et stykke ute i filmen, når et utsnitt av at Mandrake og Ripper snakker sammen i en sofa holdes statisk i to minutter og ti sekunder, før det klippes vekk. Og først etter at samtalen har blitt avbrutt av soldater som skyter inn gjennom vinduet blir kamerabevegelser introdusert i scenens formspråk, i det kameraet følger Ripper, som beveger seg hektisk rundt i rommet, gjennom både panorering og kjøring. Vi får ikke kamerabevegelse når Rippers i virkeligheten absurde plott og motiver diskuteres. De er for alvorlige og tunge for slike virkemidler.

Et lignende formspråk blir tatt i bruk i «krigsrommet», hvor den amerikanske presidenten og hans medhjelpere diskuterer hvordan de kan løse krisen. Først omtrent seks minutter inne i den første scenen i dette rommet er kameraet noe annet enn helt statisk, og dette gjøres ettertrykkelig klart gjennom at den første bevegelsen er en brå panorering som følger general Turgidsons hånd når han plukker opp et telefonrør og fører det til hodet, hele veien i et nært utsnitt. Den ekstremt brå endringen i kamerabruk fremhever kontrasten mellom Turgidsons private samtale med sin elsker og den alvorlige samtalen som ellers foregår på krigsrommet, og den absurd store endringen i Turgidsons eget tonefall.

Mer kamerabevegelse enn dette får vi ikke i krigsrommet før Sovjetunionens ambassadør dukker opp, og bringer med seg konflikt til rommet, og lar karakterene bevege seg fra sine faste stoler. Det er tydelig at kamerabevegelsene i dette rommet kun kan utløses av karakterers bevegelse.

Det er en veldig stor kontrast i *Dr. Strangelove* mellom kamerabevegelser når vi har med offiserer og politikere å gjøre, og når vi har med soldater, de som skal utføre offiserenes ordre og kanskje ofre livet sitt, å gjøre. Inne på flybasen, på Turgidsons hotellrom og i krigsrommet er kameraet alltid trygt plantet på et stativ, som nå og da får lov til å bevege på seg. I bombeflyet på vei mot Sovjet er kameraet håndholdt fra første gang vi får se inn. Denne formen for bevegelse er meningsgivende både for rommet og

situasjonen. Et bombefly som flyr i hundrevis av knop er ikke i seg selv helt statisk, og flyverne selv opplever trolig ganske mye risting der de sitter, noe som gjør deres eget oppdrag mellom alle spakene og bryterne betydelig mer kaotisk enn hvis flyet hadde stått i ro. Kameraet formidler denne effekten, men all den håndholdte ristingen bygger også opp under den mer abstrakte forskjellen på offiserenes og soldatenes rolle i krigen.

Et lite, ekstra tegn på dette kommer ganske tidlig i filmen, i innstillingen der soldater på flybasen har samlet inn en haug med konfiskerte radioer. Her utføres ordre i ledd med Rippers plan, og kameraet er ekstremt tydelig håndholdt og ristende, i skarp kontrast med de rolige, statiske innstillingene før og etter. Dette fremhever også denne innstillingen og antyder at den har mye betydning for plottet, selv om innholdet ikke virker å ha mye ved seg. Senere får denne innstillingen sitt payoff, da det viser seg at en radio som ikke ble konfiskert er grunnen til at Mandrake oppdager at angrepet fra Sovjet er en bløff.

Senere i filmen oppstår det skuddveksling mellom soldater som forsvarer flybasen mot alle inntrengere, og soldater som forsøker å ta seg inn. Scenene som viser dette er filmet med et håndholdt kamera som i økende og økende grad rister. Ristingen blir så intens under denne scenen at kameraet virker som det sliter å følge med, og forsøker å holde seg selv i dekning i det kameraet nærmest ligger på bakken og fortvilt forsøker å få med seg situasjonen rundt. Denne formen for bevegelse bringer tankene mot den typen film man får se fra virkelige slagmarker. Krigsreportere som tar med seg videokamera har ikke luksusen av å bruke stativ og dollyer, men går ofte i dekning sammen med soldater, og må forsøke å holde seg selv sikker som første prioritet, og deretter prøve å dokumentere hva som skjer. Denne dokumentaraktige stilen gir en realisme som resten av filmen ikke kan vise til. Det gjør også denne scenen et av Kubricks spredte eksempler på kamerabevegelser med intertekstuell funksjon.

Dette skulle heller ikke være den eneste gangen Kubrick forsøker å etterligne stilen til video filmet av en krigsreporter i en av sine krigsfilmer. I *Full Metal Jacket* (1987), som kom ut 23 år senere hadde Kubrick tilgang på Steadicam, som ble utviklet på andre halvdel av 70-tallet, og som tillater håndholdte bilder som er tilnærmet like stabile som dollykjøringer. Men når han følger soldater langs slagmarken i Vietnam i denne filmen rister kameraet så mye at man nesten kunne forvekslet dem med et håndholdt kamera. Og ifølge Kubrick selv er dette en bevisst effekt gjort for å etterligne film fra krigsreportere (Ciment, 2003: 246).

En annen interessant intertekstuell kamerabevegelse kommer når Kubrick for andre film på rad gjør en referanse til sin egen film *Spartacus*. I *Lolita* introduserer Clare Quilty seg med replikken «No, I'm Spartacus». Referansen i *Dr. Strangelove* er noen hakk mer subtil, og i form av en etterlignet kamerabevegelse. I det Jack D. Ripper reiser seg opp, går på tvers av kontoret sitt og inn på badet for å ta sitt eget liv, følger kameraet først ivrig etter ham, før det stopper mer og mer opp, og blir værende på litt avstand (denne gangen sammen med Mandrake). Kameraet oppfører seg her på samme måte som det gjorde da Gracchus tok sitt eget liv på slutten av *Spartacus*, og kameraet begynte å følge etter ham, men lot være å bli med inn på badet.

Kubrick gir også zoom en ny funksjon i *Dr. Strangelove*. Et eksempel er når flyverne i bombeflyet mottar nye instruksjoner om å bombe Sovjetunionen. Interiøret i flyet har akkurat blitt etablert, og vi ser den slumrende major Kong i pilotsetet, uten at han følger med noe særlig. Kameraet viser radiopanelet i cockpiten, før det «crash-zoomer» inn, slik at bokstavene og tallene i displayet fyller hele bilderammen (figur 5.23). Dette er en veldig hard og tydelig bevegelse som man nesten kan skvette av å se. Derfor fyller ikke

denne kamerabevegelsen bare funksjonen om å peke ut en detalj i et miljø som publikum skal legge ekstra godt merke til. Bevegelsen levner ingen tvil om at det som skjer er dramatisk, selv om det bare er noen tilfeldige bokstaver og tall, og viser at dette har en spesiell betydning innenfor filmens narrativ.

Kubrick bruker her zoom på en måte som er vanskelig å få til med tradisjonell kjøring. den ekstremt brå endringen i utsnitt ville krevd en voldsom fysisk bevegelse av kameraet med tilhørende endring av fokus, men effekten skiller seg også så mye ut at den gir oppmerksomhet til filmens egen form, noe Kubrick tidligere ikke har vært utpreget redd for å gjøre, selv om han nok aldri før har gjort det i så stor grad som i *Dr. Strangelove*, og da spesielt i forbindelse med denne zoomingen. Men denne kraftige effekten har også et komisk element, som passer godt inn i en absurd komedie som denne filmen er.



**Figur 5.23**

Nesten den samme kamerabevegelsen får en fokaliserende funksjon, når major Kong involverer seg for å dobbeltsjekke at instruksjonene de har mottatt stemmer. Kameraet viser igjen det ultranære bildet av bokstavene, og crash-zoomer ut like hardt som det tidligere gjorde inn. Kameraet klipper så tilbake til Kongs reaksjon. Denne gangen kan den brå kamerabevegelsen tolkes som å hinte til major Kongs antatte forbauselse over det han ser, eller som at bokstavene visuelt «skriker» mot ham.

I tidligere Kubrick-filmer har det ofte vært vanlig å bruke kamerabevegelser i løpet av karakterintroduksjoner, og da gjerne slik at en viktig bikarakter dukker opp i enden av en lengre kjøring eller panorering. Men den tydeligste, faktisk det eneste virkelig tydelige tilfellet av karakterintroduksjon gjennom kamerabevegelse i denne filmen kommer når tittelkarakteren selv, Dr. Strangelove, blir introdusert for første gang, og det er egentlig kameraet som følger skuespillerens bevegelse. Vi ser Strangelove på skrå bakfra, i det han sitter ved bordet og leverer sin første replikk, før han skyver seg selv hardt ut på gulvet i sin rullestol. Kameraet kjører brått bakover og panorerer for å gi plass til denne bevegelsen. Igjen blir bevegelsen fremhevet av kontrasten med de statiske innstillingene som kommer før og etter. Og dette er igjen med på å underbygge karakterens temmelig absurde skikkelse.

Sett under ett er det veldig sjelden at vi får mer enn én kamerabevegelse i samme innstilling i *Dr. Strangelove*. Filmen er mer tilbakeholden på bevegelsene, men bruker kontrasten mellom manglende kamerabevegelse og nærvær av kamerabevegelse på en mer bevisst måte enn hva som har vært synlig i Kubricks tidligere filmer, selv om en grad av dette har vært en del av filmspråket til Kubrick siden boksescenen i *Killer's Kiss*.

## 5 Oppsummering og konklusjon

Kubrick var ikke fornøyd med sin første film, *Fear and Desire*, og gjennom min analyse har jeg klart å peke på noen av grunnene til hvorfor. Men jeg har samtidig sett at Kubrick allerede her forsøkte å bruke kamerabevegelse for å bygge opp under karakterene sine, og ikke bare for enkel reframing.

I de to filmene som fulgte, *Killer's Kiss* og *The Killing*, ble Kubrick mer og mer leken, og innslaget av meningsgivende funksjon og også til dels refleksiv funksjon økte betydelig. Spesielt når nye rom og locations skulle etableres.

I *Paths of Glory* var det hele mer kontrollert og nedtonet, men hver kamerabevegelse virket å ha en årsak. De skulle peke på noe eller underbygge en følelse eller et abstrakt konsept. En funksjon som først ble tydelig i denne filmen.

*Spartacus* tok et brått skille fra denne utviklingen. De meningsgivende funksjonene ble nesten borte, og erstattet med grandiose kranbevegelser som rettet tilskuernes blikk mot seg selv og den store produksjonen. Det er uklart hvor mye av dette som var Kubricks eget valg, og hvor mye som var på grunn av at hendene hans var bundet av manglende kreativ kontroll over det som i større grad var Kirk Douglas' film.

I *Lolita* var den kreative kontrollen tilbake hos Kubrick, i en film som visuelt ligger et sted mellom *The Killing* og *Paths of Glory*, men med færre meningsgivende bevegelser enn førstnevnte, og færre tydelige abstrakte konsepter uttrykt gjennom kamerabevegelse enn sistnevnte. På en annen side utvider *Lolita* bruken av zoom, og tar vare på en del av bomskuddene som ble flittig tatt i bruk under *Spartacus*.

*Dr. Strangelove*, på sin side, er et helt eget dyr. I denne filmen blir både kamerabevegelse og mangel på kamerabevegelse helt bevisst brukt for å underbygge tematikk i filmen, i samspill med både fortellingen, mise en scène, og fortellingen. Det er ikke en eneste innstilling i denne filmen som føles tilfeldig, eller som at den lett kunne vært byttet ut med noe annet.

## 6 Filmografi

*Day of the Fight* (Stanley Kubrick, 1951)

*Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (Stanley Kubrick, 1964)

*Fear and Desire* (Stanley Kubrick, 1952)

*Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick, 1987)

*Killer's Kiss* (Stanley Kubrick, 1955)

*The Killing* (Stanley Kubrick, 1956)

*Lolita* (Stanley Kubrick, 1962)

*Paths of Glory* (Stanley Kubrick, 1957)

*Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960)

## 7 Bibliografi

Ciment, M. (2003). *Kubrick: The Definitive Edition. 4. utgave*. London: Faber & Faber.

Nielsen, J. I. (2007). *Camera Movement in Narrative Cinema - Towards a Taxonomy of Functions*. Aarhus: Aarhus Universitet.

Walker, A. (1999). *Stanley Kubrick, Director*. New York: W. W. Norton & Company.

