

Kamera i Strid

**av Edvard Mølmen
Kandidatnr 10001**

Innhald	
Samandrag	3
Innleiing	4
Del 1: Tidleg Fotohistorie	8
Daguerrotyp og Krig	10
Avstandsvitner	11
Amerikansk Borgarkrig 1861-1865	12
Slutten av 1800 talet	13
1894 og skapinga av filmen	15
Boer krigen	18
meksikansk revolusjon	20
Fyrste verdskrig 1914-1918	21
Robert Capa 1913-1954	22
Andre Verdskrig 1939-1945	23
Sjokk Effekt	24
Hollywood og Andre Verdskrig	24
Vietnam Krigen	26
Irak og YouTube	28
Del 2: Sjangerbeskriving og det Visuelle Uttrykket	30
Definisjon	31
Bølger og sjanger evolusjon	33
Nyare Utvikling	37
Action Adventure Versus Strids-Sjangeren	38
Hollywood og Pentagon	40
Autentisitet	41
Visuelle verkemiddel	44
Audiovisuell Endring	45
Del 3: Samanlikning av Sands of Iwo Jima (1949) og Black Hawk Down (2001)	46
Sands of Iwo Jima	46
Black Hawk Down	51
Samanlikning	57
Oppsummering	63
Bibliografi og Kjelder	66
Vedlegg 1 Bileter	73

Samandrag

Oppgåva er i tre deler som undersøker om stridsfilm som sjanger kan definerast gjennom visuelle uttrykk og verkemiddel.

Del 1 er ein samanfating av foto og filmhistorie som har hatt innverknad på sjangeren. Her undersøker eg teknologisk utvikling og betydninga det har hatt for å dokumentera strid og overføra det til spelefilm. Nokre dømer i denne delen er inspirasjon til stridsfilm.

Del 2 er ein gjennomgang og definering av sjangeren stridsfilm. Opphav og utvikling med utgangspunkt i Jeanine Basinger sin sjanger definisjon av andre verdskrig stridsfilm i boka: *Second World War Combat Film: an Anatomy of a genre* (2003) Eg vil definere stridsfilm som eigen sjanger uansett kva krigssetting filmen er i. Kort sjanger samanlikning med action sjanger som deler visse trekk med stridsfilmen.

I del 3 samanliknar eg *Sands of Iwo Jima*, Allan Dwan (1949) og *Black Hawk Down*, Ridley Scott (2001) for å sjå på sjangerelementa og visuell utvikling innan stridsfilm sjangeren. Mykje av undersøkinga er gjort på internett for å finne filmklipp og journalar. Det er elles nytta historiebøker om kamera og krig. Det er ein del timer observering og samanlikning av filmar som syner utvikling og sjangertrekk for å finne opphav til det visuelle uttrykket i stridsfilm.

Gjennom utvikling av kamerateknologi finn me svaret på om sjangeren kan definerast gjennom bruk av visuelle verkemiddel og uttrykk. På grunn av teknologisk utvikling endrast uttrykket i opptak gjort i strid av soldatar sjølv eller av dokumentar skaparar. Desse uttrykka får følgjer inn i spelefilm. Dokumentar og fiksjon, går saman for å skape eit felles uttrykk som er «leseleg» av både soldatar og sivile. Noko som resulterer i høg følelse av autentisitet og realisme. Stridsfilm sjangeren kan vera knytt opp mot verkelegheita i sin skildring av krig, soldatar, død og det kaos som høyrer med. Dette er igjen forsterka av det visuelle uttrykket, som balanserer mellom klassisk film og dokumentar forteljarteknikk.

Innleiing

Er stridsfilm som sjanger attkjenneleg gjennom visuelle verkemedel? Har stridsfilmen ei historisk tilknytning til fotoets opphav?

Utgangspunktet for å skrive denne oppgåva er å få meir kunnskap og innsikt innan visuell forteljarteknikk og verkemedel i film som inneheld og har stor vekt på krig. Og med krig så meiner eg det som skjer under strid. Krigsfilm er eit kjent begreip som omfattar film med handling frå ein eller annan krig vi kjenner frå historia. Begrepet, eller sjangeren krigsfilm, fått eit litt stort spenn i handling etter mi meining. Kva forventar vi av ein krigsfilm? Er det skyting, eksplosjonar og soldatar som kjemper for livet? Eller er det om ein historisk figur som leda soldatar i kamp? Eller kanskje det handlar om eit lite bygdesamfunn som kjem seg gjennom krig. Alt nemnt er i så måte krigsfilm.

Eg meiner at vi kan skilja ut dei filmene som har mest med sjølve striden å gjera vekk frå begrepet krigsfilm, og heller kalla det for ein «stridsfilm». Denne nemninga er klar i kva den handlar om. Det er fokus på soldaten som er ute på patrulje eller laget som må skyte seg ut av eit angrep. Det er ei beskriving av korleis det er å overleva under konstant press og frykt for kva som venter ved neste sving eller bakketopp.

Desse «stridsfilmene» har gjerne ei viss historisk autentisitet over seg, sidan dei ofte er basert på faktiske kamper frå faktiske krigar. Eg meiner sjangeren har danna seg eit eiga visuelt uttrykk frå dokumentasjon til spelefilm. Eg vil difor forsøke å få ei oversikt over historisk bakgrunn for krig på film og kva «regler» som er gjeldande for ein slik type spelefilm som kategoriserast under sjanger stridsfilm. Eg vil sjå nærare på, og forsøke å beskrive sjangeren stridsfilm og til slutt samanlikna to stridsfilmar; *Sands of Iwo Jima* (1949) og *Black Hawk Down* (2001).

I stor grad er andre verdskrig blitt skildra i denne stridsfilm forma og står for mykje av korleis ein slik film kan forteljast dramaturgisk. Eg kjem til å nytta ein del dømer frå andre verdskrig stridsfilmar på grunn av likskapen i forteljerelementa frå under krigen og til i dag. *Saving Private Ryan* (1998) står sterkast frå andre verdskrig stridsfilm sjangeren som har inspirert filmar etter den uansett setting av krig. Men også *Saving*

Private Ryan likner på filmar før den og trekker mykje inspirasjon frå verkelege stridsopptak frå andre verdskrig som til dømes Robert Capa sine bilete.

Opningsscena i *Saving Private Ryan* er nesten ein halv- time med strid, som beskriv landsettinga av allierte på strendene ved Normandie i 1944. Det beskriv strid som det komplette kaos, med kameraføring som oppfører seg som om dei er til stades under elden. Det rister i skjermen, lyden er intens og alt verkar vera ute av komposisjon biletleg.

Det visuelle uttrykket er eit av elementa som eg meiner er viktige for å gjera ein stridsfilm. Det visuelle som verkemedel kjem til å vera kjernen i denne oppgåva. Frå tidleg dokumentering av krig med fotoapparat og fram til dagens videokamera. Eg vil undersøke den historiske utviklinga av visuelle verkemiddel i framstilling av krig, frå fotodokumentering til filmproduksjon, for å sjå korleis uttrykket har utvikla seg fram til i dag. Eg vil undersøkje om den visuelle stilen og konvensjonane me ser i dag stammer frå verkelege hendingar. Film med framstilling av krig forsøker med sin forteljarteknikk å vera så realistisk eller historisk korrekt som mogleg. Dette er eit sals punkt for slike filmar; kor realistiske dei er. Og for å oppnå slik realisme, skapast ein estetikk som eg vil seie utviklar seg til sjanger stridsfilm.

Fotografiet er eit verktøy som kan underhalda og dokumentera vår tid for historia. Så fort nokon byrja ta bilete av det som var kring tidleg 1800- talet, verka det som at dei fanga det verkelege. Fotografiet var litt meir «ekte» enn illustrasjonar. Sjølv om det skulle gå mange år før eit fotografi kom i pressen, så auka populariteten på fotografiar mot slutten av 1800 talet. Bortsett frå det å berre dokumentera, gjev fotografiet oss ei unik moglegheit til å setja tidsperspektiv på historia gjennom bilete. Vi forstår historia, spesielt den Amerikanske, gjennom populærkultur, som til dømes film. Det me ikkje tenkjer over er at mykje av denne historia me kjenner gjennom film, fyrst vart dokumentert gjennom fotografiet. Og gjennom studiar av gamle bilete kan me skapa perspektiv ikkje berre på dei handlingar som er historiske, men og på det verktøy og dei folka som valde å «fanga» historie med foto. Desse bileta, gjerne ikoniske kjende bilete, er med på å danna eit felles språk for korleis vi lesar og forstår audiovisuell forteljing i film.

Eg vil og forklare og definere sjangeren. Her vil eg lene meg i stor grad på det Jeanine Basinger har gjort med andre verdskrig stridsfilm som ho definerer i *The World War 2 Combat Film: an Anatomy of a Genre* (2003) Denne boka gjev eit utgangspunkt for å sjå utvikling av stridsfilm som eigen sjanger uansett kva krig den portretterer.

Eg har forsøkt å finna og sjå så mange relevante filmar som mogleg forutan dei eg allereie kjenner til. Forhåpentlegvis, etter denne oppgåva, veit eg meir om landskapet innan sjangeren. Det er umogleg for meg å ha full oversikt over alle filmar og dokumentarar som er komen ut om dette emnet. Difor vil eg nytta Basinger si bok og samtidig forsøke å sjå så mange relevante filmar som mogleg.

Oppgåva skal ikkje hevde å ha fullstendig oversikt over sjangerlære eller vera bastant i kva som oppfattast som stridsfilm eller ikkje. Og utan å ha fullstendig oversikt over alt stoff som skrivast om film meiner eg det er viktig å framheve element det elles er ganske vanskeleg å finna stoff om. Kameranlag og kinematografi kan ein for det meste lesa om som fakta i små artiklar eller i magasin for dei spesielt interesserte. Som kva kamera og filmslag som vart nytta for å få ein bestemt utsjånad på filmen. Eg vil få opp og fram teknikk som ein viktig del av ein filmforteljing sidan kameraet si rolle kanskje blir meir synleg på grunn av visuelle verkemedel med risting og handhalde stil. Ut i frå dette skal eg og forsøke koma med ei problemstilling for oppgåva. I denne oppgåva vil det ikkje eksistera eit klart problem som skal løysast. Men heller ein kjernepåstand og opplysning som vil visa seg å vera sann eller feil.

I denne fyrste delen av oppgåva kjem eg til å trekkje fram kameraets historie. Det krev at eg startar med opphavet til dei fyrste fotoapparata før eg går over til film og filmkamera. Fotoets betydning og kjemiske prosess er fellesnemnar for begge visuelle uttrykka, men i staden for å seie stillbilete, teikne med ljøs, animerte bilete eller bilete i rørslé, vil eg forenkla for lesaren. Dette inneberer at eg vil rydde opp i dei tekniske orda i forkant.

«Foto»; skriv eg om det opphøvelege fotoapparatet og utvikling. Det vil seie det som er éi eksponering i gongen utan å setje saman bileta for å skape rørsle. Eg kjem seinare til å nytte meg av begrepet «snapshots» om foto som er ei god beskriving av nyare tids fotoapparata sin funksjon.

Animerte bilete, levande bilete eller bilete i rørsle som er fleire eksponeringar i løpet av eit sekund kjem eg til å kalle «film». Men det kan oppstå uklarleik sidan «film» (celluloid) òg er nemning på opptaksmaterialet. «Er det film i kamera» kan nyttast om både fotoapparat og filmkamera. Eg vil i dei fleste tilfelle kalle dette for «opptaksmateriale» og etter kvart for «brikke» om ikkje anna blir spesifisert i teksten.

Eg vil lage ein historisk-teknologisk oversikt over kva tid fotoapparat og filmkamera vart nytta i strid. Det vil seie dei større konfliktane mot slutten av 1800- talet, gjennom 1900-talet og fram til i dag. Eg vil sjå på bruken av visuelle uttrykk frå fotoets opphav til fiksjonsfilmen slik vi kjenner den i dag. Gjennom å sjå på film og analysere innhaldet skal eg forsøke finne utvikling, ikkje berre teknologisk men og korleis innhaldet har forma seg ettersom teknologien har gjort framsteg. Eg vil kopla teknologi og historiske augeblikk med det visuelle uttrykket i historia og stadfeste kva som skapar dette visuelle uttrykket. Med det visuelle uttrykket meiner eg forteljarelementet som kamera bidreg med i ei audiovisuell framstilling. Det dreier seg om kameraslag, kamera bevegelsar, perspektiv, utsnitt og deira inspirasjonskjelder innanfor sjangeren «stridsfilm». Ein kjem heller ikkje utanom å snakke om filmens «mise-en-scène», eller det som er satt i scene, sidan kamera tross alt peiker mot noko og fangar det på ein filmrull. Eg vil og laga ein oversikt for lettare kunne finne ut om handling og uttrykk heng saman i eit historisk perspektiv. Eit døme på dette er å sjå om det er noko endring i plott og det visuelle uttrykket i samanlikning av stridsfilmene *Sands of Iwo Jima* og *Black Hawk Down*. Eg vil også trekkje fram andre relevante filmdømer frå forskjellige krigs-settingar for å bygge oppunder sjangertrekk og utvikling.

Del 1 Tidleg fotohistorie

Rundt midten av 1800-talet og fram mot 1900-talet måtte det til ei ganske lang eksponeringstid for å «fange» det som var framfor kamera. Eg kjem ikkje til å gå i detalj på kamerateknikk, men eksponering kan forklarast med at det kjem ljøs i kamera via eit objektiv med konkave og konvekse linser. Dette ljøset fell så på eit opptaksmateriale, og brenn så inn kontrast av det som er framfor kamera. Mengde ljøs og tid bestemmast for å få rett eksponering. Ei slik eksponering tok gjerne opptil eit minutt og då avgrensar det seg kva aktivitetar ein kan få ned på opptaksmaterialet. Fotografane før 1900-talet hadde difor ei utfordring, da motiva helst måtte stå stille. Med dagens kamera tek me bilete i hastigheiter på tusendels sekund og kan «fange» opp raske og brå bevegelsar, nærmast «fryse» dei i tid.

Opptaksmaterialet har vore ein del av kameraets utvikling. I starten styrte opptaksmaterialet kriteria for kva som var mogleg å «fange». Storleiken på kamera utstyret er òg eit slik kriterium. Både fotoapparat og seinare filmkamera var i starten store firkanta anretningar som måtte stå på solide stativ. Ein fotograf var statisk i lengre tid på grunn av alt utstyret. Fotografane i konfliktsonar heldt seg derfor på trygg avstand eller fotograferte etterverknad av striden. Teknologien sitt framsteg gjer at kamera etterkvart blir mindre, oppløysing blir større og digitale brikker taklar alle slags eksponeringsførehold. Når kamera i dag er så små og yter så mykje, finn dei veg inn i mange av verdas mest avsidesliggende stader, til og med på andre planetar og langt ut i verdsrommet har me kamera som syner oss bilete på skjermar og trykk. Fotografar og kamera finn veg til konfliktsonar og dokumenterer strid medan det skjer. No treng ein ikkje fotografar og nyheitsbyrå for å formidla bilete frå konfliktsonar. Ein soldat kan festa eit kamera til kroppen sin, gå ut i strid, og om ein overlev så kan ein lasta opp filmen for andre å sjå. Internett er hyppig brukt og det finnes egne kanalar som fokuserer på strid. Som bilete gjennom historia har prega samfunnets forståing og myteoppbygging av det å vera i strid, dannar det seg eit «språk» blant anna i fiksjonsfilmen og korleis strid blir portrettert i anna populærkultur.

Det er takka vera fotografane frå midten av 1800- talet og fram til i dag, som har satsa livet sitt for å dokumentere krig på sitt verste, at vi legg mykje av det grunnlaget

vi gjer for korleis strid ser ut på bilete i rørsle i dag. Dei fyrste bileta som er å finne frå enkelte konfliktsonar, er frå pioner tida til fotografiets. Ikkje lengje etter fotoets opphav dukka dei fyrste «krigsbileta» opp. Mange av dei bileta som er teke frå desse konfliktsonene er nyttige i ettertida som dokumentasjon av uniformer, stader og personar. Det var for det meste slike bilete som vart teke på grunn av eksponeringstid. Soldatar og offiserar poserte den tida det tok å eksponere. Fotografiet som medie var så ungt at det var ikkje lagt ned noko bestemming på kva som var «lov» å gjera med det som var framanfor kamera. Dette gjer at vi i ettertida gjerne kjem med påstandar om at enkelte bilete er «uekte» i så måte at fotoet skal vera ein objektiv observatør slik vi kjenner det i dag gjennom blant anna journalistikken. Dokumentarar og fotografiets rolle har blitt definert ei god stund etter pioner- tida. John Grierson (1898-1972) er sett på som skaparen av britisk dokumentarfilm, og var den som nytta uttrykket «dokumentar» fyrst, i 1926 (Hill 1998:426). Grierson definerte deretter dokumentar som «kreativ behandling av aktualitet». Kva som er den «kreative» prosessen i dag kan diskuterast, da det kan strekkje seg frå skodespel til korleis levande bilete er redigert. Vi må forsøka tenkje på korleis fotografiets skulle finna sin plass etter å ha teke over for «Camera Obscura». Ei innretning, gjerne ein boks, som projiserte det den peikte mot gjennom eit lite hol på ein vegg eller plate som artisten kunne teikne etter. Fotografiet stiller seg også annleis enn måleri og illustrasjonar, der «røyndommen» kanskje er minst følgt av dei tre. Det er utan tvil ein viss form for tilrettelegging i mykje av dei fyrste bileta, også dei som er frå konfliktområde. Dette er og på grunn av kor langt teknologien var komen. Det gjekk ikkje an å troppa opp med glasplater og lang eksponering i strid. Det meste vi ser frå desse konfliktane er portrettbilete av offiserar og soldatar i felt. Ingen tvil om at bileta er oppstilte, men dei tener til eit formål som dokument frå tidsperioda og ein kan finna historiske fakta om kven som var til stades og kvar dei oppheldt seg i terrenget. Utan soldatar og døde personar synte bileta fram korleis stadene der kampene vart kjempa såg ut. Sjølv om desse tidlege bileta ikkje syner fram døde folk, så kom det slike bilete etterkvart med åra. Bilete som syner følgjer av krig på kropp og stad. Sjølv om innhaldet endra seg, så var det vanskeleg å få eit godt og tydeleg eksponert bilete av strid. fotografane haldt seg og utstyret sitt langt unna stridssoner. Dei fyrste bileta av strid er teke frå avstand for å syna fram strid må bilete innehalde ei handling frå striden som skyting, eksplosjonar

eller framrykking. Bileta av døde soldatar som ein kan finna frå den amerikanske borgarkrigen beskriv etterverknad av strid. Korleis striden skjedde må fantasien hjelpe til med. For å kunne ta eit bilete i stridsaugeblikket, krevjast det lett utstyr og ein fotograf som risikerer livet. Ved midten av 1800-talet var det mest sannsynleg kunn mogleg å dokumentere etterverknadane med det utstyret som var tilgjengeleg.

Daguerrotyp og krig

På 1820- talet vart det eksperimentert med forskjellige ljøs-sensitive materialar for å fange opp bilete. Nicéphore Niépce utvikla ei asfaltplate som var ljøssensitiv, og gjennom eit «Camera Obscura» fekk han laga dei fyrste fotografia kalla «heliography». Prosessen var langsam, eksponeringstida var det same. «daguerreotyp», oppkalla etter Louis-Jacques-Mandè Daguerer, samarbeida med Niépce og vidareutvikla asfaltprosessen. Opptaket vart i staden gjort på sylvplater med kjemikaliar, noko som gav betydelege forbetringar i eksponeringstida. Prosessen blir offentleg og allemannseige i 1839. Det blir publisert brukarmanualar for korleis ein «daguerrotyp» gjennomførast. Dette vart populært, og «daguerrotyp» vart standarden dei fyrste leveåra til fotoapparatet.

Det tok ikkje lang tid frå kameraets fødsel til fotografane tok med apparata og byrja dokumentere og oppsøkje konflikhtar. Kameraet vart nytta i sin fyrste krigsdokumentering under den amerikansk-mexikanske krigen (1846-1848). På grunn av den lange prosessen med eksponering er bileta ofte av den oppstilte typen. Eit av bileta er av soldatar under oppstilling og flytting. Krig vart dokumentert gjennom portrettbilete av offiserar, soldatar, troppemanøver eller generelt feltliv. Fotografiet¹ frå den amerikansk-mexikanske krigen er det fyrste fotografiet vi kjenner til frå ei slik hending. Fotografens namn er ukjend.

John McCosh, ein britisk kirurg i det bengalske infanteri, var ein av dei tidlegaste krigsfotografane som er kjend (Lewinski 1986: 37). Under den andre Sikh- krigen i Punjab (1848-9) tok han ein del portretter av sine venner i den britiske arme. (Taylor, 2007: 121-122) Krigen som følgde etterpå, den andre Burma- krigen (1852), byrja

¹ Vedlegg 1 bilete 1.1

han å ta meir bilete som synte fram etterverknad av kamper. McCosh nytta seg av papirfilm kalla Calotype.

Fram til 1850-talet var den mest vanlege korrespondansen frå konfliktsonar gjort gjennom skrivne brev. Dette mediet vart nytta for å få stønad til å fortsetje med forsyningar og betre kunne utruste soldatar. Med fotografiet kom ein moglegheit dei ikkje hadde før, å skildra forholda til soldatane gjennom bilete som tross alt beskreib situasjonen slik den var i verkelegheita. Fotografiet blir dermed eit politisk våpen i kampen om å halde kampane ved like. Dette er tilfellet frå Krim- krigen (1853-1856) der Roger Fenton, ein britisk advokat med stor interesse for fotografiet, skulle ende opp med å ta nokre av dei fyrste fotografia frå eit konfliktområde. For det arbeidet Fenton gjorde under Krimkrigen vart han sett på som den fyrste krigsfotografkorrespondenten.

Avstandsvitner

Fenton nytta seg av ny teknologi på reisa si til Krim. Nokre år før han reiste til Krim kom Wet- collodionprosessen, funnen opp av Frederick Scott Archer. Våtplate fotograferinga erstatta Daguerrotypien. Våtplatane trong mykje mindre eksponeringstid og vart framstilte som negativar. Slik kunne det reproduserast så mange positive kopier som mogleg av eitt bilete, noko som skulle vise seg å væra av kommersiell interesse. Det ga mange fordelar. Utfordringa var prosessen før og rett etter eksponering. Plata måtte gjerast lysfølsam og være fuktig rett før eksponering. Om plata tørka før framkalling kunne byrje så gjekk det utover skarpheita i biletet. For å imøtekomme moglegheitene for å nytte denne teknologien ute i felten fekk Fenton bygd ei fotovogn² som han kunne ta med alt utstyret sitt i.

Han hadde med seg to assistentar, William og Marcus Spalding, fem kamera der den største kunne ta bilete på 16x20 tommars plate og nok framkallingsmateriale før dei reiste til Balaklava 8 mars 1855 (Lewinski 1986: 39). Fenton og hans arbeid er viktig, men det var lite av bileta som minte om sjølve striden frå denne konflikten.

² Vedlegg 1 bilete 1.2

Dei dokumenterte mykje bra for ettertida, men ikkje ein einaste dråpe blod vart dokumentert. Om det ikkje var hans plass å ta slike bilete kan eg ikkje seie for sikkert. Men det vi veit frå brev Fenton sendte heim og til sin arbeidsgjevar, er at moglegheitene for å kunna ta bilete som beskreib krigens grufullheiter var til stade (Lewinski 1986:39). Fentons oppdrag var å dokumentere forholda til soldatane på Krim og skapa eit bilete av situasjonen som publikum kunne akseptere, og politikarane kunne nytte for å selja inn krigen og få stønad blant publikum.

Mot slutten av Krimkrigen dukka det opp andre fotografar som tok innhaldet i bileta eit steg vidare. Engelske James Robertson og italienske Felice Beato synt fram meir øydelegging og død enn noko anna før³. Desse to produserte mange av dei meir kjende bileta frå denne krigen. Etter å ha teke bilete på Krim tok Felice Beato bilete i Kina under andre opiumskrigen (arrow krigen) 1856-1860 og synt fram meir følger av krig enn det som kom frå Krim.

Amerikansk Borgarkrig 1861-1865

Mathew B Brady var klarert av sjølvaste Abraham Lincoln til å fylgja unionssoldatar under den amerikanske borgarkrigen. Han hadde fleire fotografar under seg som dokumenterte krigen, både ved frontlinja og studiobilete. Alexander Gardner og Timothy H. O'Sullivan var to av dei som jobba for Brady. Gardner skulle seinare ta over modellen til Brady og hadde fleire artistar ute i felten som kontinuerleg dokumenterte framgangen til krigen. Alle desse fotografane forsøkte å gjere butikk av bileta sine. Den amerikanske borgarkrigen er den fyrste veldokumenterte krigen fotografisk. Fleire fotografar var med soldatane ut i felten og fleire gonger under eld frå fienden. Det gav ein heilt ny dimensjon til kva slags materiale som vart produsert, sjølv om forholda dei jobba under var ganske like den Fenton hadde. Det vil seie at eksponeringstida framleis var lang og moglegheitene for å fange faktiske kamper var vanskeleg. Men, det dukkar opp eit par bilete som er teke under kamp og av kampsoner.

³ Vedlegg 1 bilete 1.3

Fire heile år med dokumentasjon av den amerikanske borgarkrigen, både kjende og ukjende bilete av soldatar ute i felt. Desse bileta legg eit godt fundament for å kunne veta kva som skjedde og korleis det såg ut på staden der kampane skjedde. Bileta vart seld ut til befolkninga, massemedia starta ikkje med å trykke fotografi før 1880-åra. Fotografia vart teikna etter av eigne artistar før den tid.

Eg vil tru at denne dokumentasjonen har synt mange filmskaparar korleis dei kan laga opp att striden og settinga i filmene sine gjennom desse fotografia. Det skal gå enda 30 år før levande bilete blir oppfunnen, og enda litt inn i neste hundreår før fiksjonsfilmen tek for seg den amerikanske borgarkrigen som setting for nokre av dei tidlegaste filmene med strid i seg. Dette kjem eg inn på, på side 9 om stumfilmperioda og D.W Griffiths borgarkrig filmar.

Slutten av 1800- talet

Det er fleire krigar etter den Amerikanske borgarkrigen som blir dokumenterte. Teknologien har ikkje gjort stort for fotografiet og teikna illustrasjonar vinn som oftast over fotografia i popularitet. Dette er tilfellet også inn i det 20 hundreår. Mykje av bileta frå fyrste verdskrig er lite livlege i samanlikning med illustrasjonane som får fram mykje meir djupne og følelsar inn i biletet. Krigane som blir dokumenterte etter amerikanske borgarkrigen blir ikkje via like stor merksemd. Dette kan vera på grunn av at etterspørselen av slike bilete ikkje er så stor. Eller at militære heller ikkje ser nytta i slik dokumentasjon. Mange av krigane var og av slik art at dei var forholdsvis raskt over slik at ingen fotografer fekk anledning til å bli med militære.

Ein serie med bilete står seg ut i denne perioden; frå den fransk- prøyssiske krigen frå 1870-1871 er det nokre bilete frå «Battle of Sedan». Bileta skal truleg syne fram faktiske kamper. Kor ekte desse bileta⁴ er veit me ikkje. Det er opent for diskusjon om biletet er ekte eller ikkje på grunn av til dømes kameraets plassering.

Rundt 1880 vart tørrplata oppfunnen, men dei fleste fotografane nytta framleis vogner for å frakte med seg fotoutstyret og nytte våtplatar. Våtplatene gav framleis det aller beste resultatet i kvalitet. Store kamera som kravde stativ var det framleis. Våt plater

⁴ Vedlegg 1 bilete 1.4

fekk og eit teknologisk framsteg der platene vart gjort klare inne i kameraet. Fotograferinga sin revolusjon held på og tek form når hundreåret står på hell. Det er og mot slutten av hundreåret at fotografane får ei større rolle i media. Den spansk-amerikanske krigen i 1898 var pressa ein av årsakene til at amerikanarane oppheldt seg ved Cuba der skipet Maine vart sokke og president McKinley erklærte krig. Og sidan ein redaktør ved namn William Randolph Hearst påstått hadde aust opp publikums vilje til å gå til krig mot Spania, var det ei kruttønne som venta på å gå av. Interesse blant publikum var enorm og Hearst sørga for dekning av denne krigen sjølv om det gjekk på kostnad av kva som var autentisk og ikkje. Dette er ein type tabloidjournalistikk kalla «Yellow journalism». Namnet kjem frå den nye moglegheita til å trykke gulfarga i aviser. «Yellow journalism» engasjerte gjennom spektakulære reportasjar og bilete som appellerte til folks kjensler. Dette kunn for å selja meir aviser. Eit par hundre reporterar vart sende nedover for å dekke konflikten. Det vart og teke bilete der, mest truleg med dei nye lettare tørrplate- kamera og film som kom på rull (Pritchard 2016: 60).

Eastmans Kodak No1 hadde no vore på marknaden i ti år. Kodak lanserte eit kamera som hadde 100 biletets ruller. Filmrullane kom fyrst i papirfilm, men vart etterkvart erstatta av cellulose basert film som var eit lett gjennomsiktig materiale. Teknologien gjer fleire hopp mot 1900- talet. Film på rull skal og bli opptakta til levande bilete, og stillbilete- kamera får filmar som er rulla i ekstra papp som gjer at lading av kameraruller kan skje i dagsljøs utan å skade eksponerte bilete. Denne typen lading av film kan me sjå i dagens mellom format film. Sjølv om teknologien til stillbiletetekamera gjorde ein del hopp i blant anna størrelse så er ikkje det einstyddande med at kvaliteten vart betre. Filmrullane produserte kornete bilete og sidan mykje av fotograferinga vart gjort utan stativ så var ein del av bileta òg utydelege. For beste kvalitet gjaldt framleis våtplatar. Men kvalitet måtte vike for action fylte snapshots.

Jimmy Hare var ein fotograf under den spansk-amerikanske krigen som tok til seg rolla som krigsfotograf til hjarta. Han dekte fleire konflikter i ettertid som den russisk-japanske krig i 1905, Balkan, meksikanske revolusjon, fyrste verdskrig og polsk-sovjetiske krig i 1920 (Lewinski, s.55). Hare jobba slik som me kjenner

krigskorrespondentar i dag, og er kjent for å være den fyrste fotojournalisten med ein trong til å dekkje konflikter over heile verda.

Ved hundreårskiftet fekk krig og dokumenteringa av krigen ein meir alvorleg retning. Luigi Barzini dokumenterte bokser opprøra med heile spekteret ved krig; soldatar, øydelegging og sivil befolkning. Bileta uttrykker realitetar ved krig, og spenninga av krigføring som ein romantisk ihuge, byrjar ta slutt.

Innan fyrste verdskrig startar blir det lagt ned strenge regler rundt korrespondanse og dokumentering av krig. Ingen sivile får koma til fronten for å ta bilete for illustrerte aviser. Ein og annan soldat klarer å ta med seg skjulte kamera til fronten og dokumenterer i skjul. Kameraet dei fleste nytta var «The Vest Pocket Kodak».

Omtrent ingen av dei bileta som finnes frå denne krigen er namna av dei som tok bileta. Kunn dei offisielle, militære fotografane er kreditert.

Kodak- kameraet skulle bli kjend som «The Soldiers Camera»⁵ Etter 1915 blir alle bileta som er tekne samla i ein stor pott og alle kjennemerker på fotografer blir fjerna. Og nesten ikkje noko av krigen blir publisert før etter at krigen er over. Det blir strengare sensur frå militæret, kanskje dei har innsett viktigheita av å ikkje gje ut for mykje informasjon som kan svekke dei. Men og heilt klart i propaganda sin favør. Om publikum får sjå den type situasjonar og tilstander som eksisterte under den fyrste verdskrigen, kunne rekrutteringa av soldatar til krigen minska.

1894 og skapinga av filmen

Rett før hundreårskiftet kom filmen. Moglegheitene til å fange og projisere fleire bilete etter kvarandre per sekund skapte ein illusjon av bevegelse. Lumiere- brødrene si oppfinning, «Kinematografen» skulle etterkvart entre rekkene som verktøy for dokumentasjon saman med fotografiet og vera med å skapa uttrykk av strid. I byrjinga er filmen skapt for rein underhaldning som eit teknologisk framsteg og historieforteljar. Ein del eldsjeler tok til seg dette nye mediet og byrja skapa fantastiske fantasispel og magiske show på lerretet. Og ikkje minst bidrog skaparane til å forme visuell forteljing og dokumentering. Små og lengre historier byrja ta form og spesielt populært var sketsjar som involverte ei form for jakt mellom til dømes

⁵ Vedlegg 1 bilete 1.5

politi og røver. Nokre var alvorlege og andre med ein del komikk og triksfilming. I pionertida til filmen i starten av 1900 talet dreier forteljningane seg som oftast rundt western- relaterte historier med Indianarar, den amerikanske borgarkrigen, eller sketsjar og jakt filmar.

Borgarkrigen var over i 1865, men indianerkrigane var ikkje over før 1924. Det vil seie at filmar om indianarar og nybyggjarar vart laga medan konfliktane med urbefolkninga framleis gjekk føre seg. Det har seg slik at ein del av veteranane frå den amerikanske borgarkrigen kriga og mot indianarane og var med og kartla den ville vesten.

Fiksjonsfilmen skapast, og representasjonen av krig på film med liv og død får si form. Det stiller seg i kontrast til Gardner og O'Sullivan sine bilete av døde soldatar som syner fram verknaden av å bli skoten. I filmen er alle heroiske, og død via å bli skoten er som oftast portrettert langt ifrå korleis det verkeleg er. Ein soldat blir skoten og reiser seg opp, hiv armene i været før han dramatisk faller til bakken.

Filmskaparane forsøker likevel å fanga krig som noko farleg, noko kaotisk med autentisitet i høgsetet. Veteranar blir brukt som historiske kjelder og rådgjevarar på filmsettet. Våpen og uniformer stemmer med det som vart nytta frå tidsperioda.

Tidlege fiksjonsfilm som omhandlar strid er David W. Griffith sine filmar om den Amerikanske Borgarkrigen; *Guerrilla* (1908) *The house with closed shutters* (1910), *The Battle* (1911) og hans mest kjende verk; *Birth of a Nation* (1915), som han produserte, regisserte og klypte saman sjølv. Desse filmene er laga i stumfilmperioda, det vil seie at det ikkje finnes noko eiga lydspor til filmene. Griffith jobba for eit firma kalla «Biograph Company» og var deira hovud regissør.

Både *the House With Closed Shutters* og *the Battle* har lik oppbygging dramaturgisk. Begge filmene er på litt over 20 minuttar og handlar om feigheit og mot i strid. I *the Battle* er det som tittelen tilseier fokus på strid. Sjølv med soldatar som dramatisk blir skoten, er det høg autentisitet på soldatane og deira framferd.

Filmkameraet gjekk gjennom ein del tekniske endringar sine fyrste leveår.

Sidan Lumiere utvikla det seg kamera som meir effektivt rulla film gjennom kamera. Alfred Darling produserte fleire mekaniske anretningar til kameraet og tok patent på

variabel lukker og ei klo som tok tak i filmen for å føra den forbi lukkaren. Fleire utvikla egne måte filmen bevegde seg på i eit kamera for å unngå andre sine patent. Bortsett frå filmrull mekanismen var kamera like. Filmrullen vart eksponert ved hjelp av hand sveive, og forteljningane vart ofte fortalt i eitt utsnitt. Griffith var av dei fyrste som byrja bruke visuelle verkemedel som nærbilete og køyring av kamera.

Filmane som vart laga under den spansk-amerikanske krigen (1898) var ikkje så ulike fotografia på denne tida. Alt frå leirliv til gravferd vart fanga, men ikkje sjølve striden. Strid vart heller synt fram gjennom skodespel, gjort under trygge omgjevnader i heimlandet. Ikkje berre filmskaparar brukte slike knep, også fotografiet vart nytta til å «attgjeve» små situasjonar som eit ledd i propagandaføring. Georges Méliès, filmskapar og filmtrikser, laga filmsnuttar med strid under den Gresk-tyrkiske krigen i 1897.

Filmen *La Prise de Tournavos* (1897) syner greske soldatar som forsvarer ein bygning når dei blir angripne av tyrkarar. Filmen vart nytta som ei framsyning av aktuelle hendingar frå den krigen. Alt er filma i eitt utsnitt og er på under eitt minutt. Den inneheld skyting med børser, sprenging av dør og ein Tyrkisk offiser som blir skoten. Méliès sin filmsnutt er eit godt utgangspunkt for samanlikning med D.W Griffith sine filmar som kom tolv år etterpå. I *The Battle* (1911) er handling rundt striden og aspektet ved krig likt, som dei soldatane som blir over dramatisk treffen av kuler. Det er mykje røyk og begge filmene er prega av spenning. Utviklinga innan forteljarteknikk er komen lenger som filmspråk i 1911 med fleire vinklar og klipp som fortel historia på ein meir «dynamisk» måte enn sin forgjengar. Når vi er inne på dette med representasjon av striden i desse filmene så er begge ment å underhalde. Tournavos er nærare sjølve hendinga i tid og blir meir som ein aktualitets snutt. *The Battle* produksjonen er meir lik den strukturen vi kjenner frå Hollywood i dag. Ei historisk gjenfortelling av ei kjent hending, gjerne merka «basert på sanne hendingar».

Dokumentasjon gjennom fotografiet frå konflikter kom no i fleire former som gjorde det mogleg å få autentisk verkande slag over på film. Stillbileta har gjort sin del for å skape ei forståing av striden, spesielt etter den amerikanske borgarkrigen med den

vide dekninga den fekk. Men ikkje minst det nedskrivne forteljande mediet med teikna illustrasjonar bidrog i stor grad til å gjere forteljing ut av ei kampsona. Og det er nok denne forma tidleg film låner sin forteljarteknikk frå. Det illustrasjonar og artiklar kan gjera er å setja lesaren rett inn i striden, sjølv om kampane gjekk føre seg på avstand til skribenten. Med vitne beretningar og litt fri fantasi vart det underhaldande og spanande. Fotografia på den tida, sjølv om det representerte det som var «verkeleg», var det litt for blast og lite fengande forteljarteknikk.

Med rett utsjånad på soldatar og sett som likna på stader i forteljingar kunne filmskaparar ut konkurrere tidas korrespondentar. Denne jakta på å få tent pengar og renommé gjorde til at filmskaparar fann på mykje triks for å høgje autentisitet/underhaldningsverdi i filmene sine. Georges Méliès bygde ein tippande plattform til filmen *Combat Naval en Grèce* (1897) for å simulera eit skip i høg sjø. Pappskip vart skorpe ut og lagd som modeller for filmatisering av sjøslag. Om publikum vart lurt til å tru at det var ekte er usikkert, men dei vart nok både underhaldt og ikkje minst informert.

Fyrste filmkamera som er hevda å ha vore med inn i stridsområder var med Frederic Villiers (1851-1922), illustratør og krigskorrespondent. Om enn med noko uklar deltaking under den gresk-tyrkiske krigen (1897), var han til stades med filmkamera, men filma ikkje, under slaget ved Omdurman (1898). Slaget er beskrive av den gongen korrespondent Winston Churchill som den siste romantiske krigen, på grunn av den overlegne krigføringa med ny våpenteknologi som nærmast «slakta» motstandarane. Det finst ikkje noko filmatiske opptak frå sjølve striden, men stillbilete av kamphandlingar finst.

Boer-krigen 1899-1902

Film som framleis finst som dokumentasjon er frå den andre Boer-krigen (1899-1902) og Bokser- opprøret (1899-1901). Filmene var og her ein miks av autentisk opptak av troppemanøver og attgjeving av slag. Film blandar autentisitet og gjenskaping. Soldatar eller skodespelarar spelar inn slag og krigshandlingar. Nokre av dei britiske filmene og fotografia med rett setting er ganske over bevisande.

Edisonkompaniet laga «reenactment»- film med strid mellom britane og boerane, *English Lancers Charging* (1900), og er ein film der filmkamera er satt opp i eitt utsnitt. Edison- filmen kan samanliknast med D.W Griffith sin *the Battle*. Den største forskjellen er at Edison sin film er produsert i Boer-krigen si samtid. Meir som Méliès sin film frå 1897 av den gresk-tyrkiske krigen. Men ein kan «avsløre» Edison sin film som gjenskaping blant anna på grunn av kameraets posisjon som er plassert høgt i terrenget. Og i andre filmar som *Battle of Mafeking* (1900) så er opptaka gjort på same stad som *English Lancers Charging*. Dette kan gje ein peikepinn på ein produksjonsprosess som skulle skapast raskt med aktuelt stoff. Griffith sin film er retrospektiv og har større moglegheit for å utfoldast kunstnarisk. Den får ein annan underhaldningsverdi. Resultatet i *the Battle* er at striden fylgjes av eit plot og ein protagonist, samtidig som det er historisk korrekt ved hjelp av militære rådgjevarar. Slik førebuing blir det gjort til filmar i dag og, der til dømes Vietnam krigsveteranar og historikarar har «bootcamp» (treningsleir) for skodespelarane så dei ter seg som soldatar i felt på film.

Slik trening vart lagt ned før innspelingane av blant anna Oliver Stone sin *Platoon* (1986), Steven Spielbergs *Saving Private Ryan* (1998) og HBO serien *Band of Brothers* (2001).

Om det er aktualitet eller i retrospekt nyttar filmskaparane mykje midlar for å heve autentisiteten i sine filmar. Eit godt døme på det er *the Longest Day* (1962), den mest påkosta svartkvitt filmen fram til 1993 (slått av *Schindlers Liste* 1993), ein dokudrama/ stridsfilm om landsettinga av allierte i Normandie under andre verdskrig. Fleire nasjonar var involvert i skapinga av filmen, og fleire som deltok i kamper frå landsettinga i 1944, spelar roller i filmen.

Innhaldet i visuell forteljing er godt i gang på byrjinga av 1900. Studioa kjemper om plassering i marknadene idet teknologien blir meir avansert. Fotoapparata blir mindre i størrelse, og kan reduserast ytterlegare ved å leggje dei saman. Fotoapparata kan dermed gjømast bort i lomma, noko som skal fungere godt for å snika med seg fotoapparat inn i kamp soner under den fyrste verdskrigen.

Meksikansk revolusjon

Mykje av fotografia ein finn frå konfliktsonar dei fyrste tiåra av 1900 er for det meste gjenskaping, i beste fall litt suspekte, men godt laga bilete. Nokre bilete klarar å fanga ein spesiell stemning som gjer at det verkar vera autentisk. Både frå så tidleg som Fransk-Prøyssiske krigen (1870) og under den meksikanske revolusjon (1910-1920), under den meksikanske revolusjon, skjedde det noko spesielt. D.W Griffith sitt filmkompani Mutual Film, landa ein kontrakt med ein av leiderane av revolusjonen; Pancho Villa, for å lage filmen *the Life of General Villa* (1914) filma av Christy Cabanne og Raoul Walsh, som også spelte unge Villa i filmen. Revolusjonen skulle dokumenterast, striden skulle dokumenterast og det skulle lagast ein spelefilm. Kamerafolka fekk med seg spesialbygde filmkamera som kunne opererast under strid. Visstnok var Pancho Villa meir enn villig til å avbildast og filmast. Dette resulterte i både autentiske opptak og ein del gjenskaping av slag som filmfolka ikkje rakk få med seg under striden. Gjenskapinga kunne skje berre ei lita stund etter at eit slag var vunne. Slik blanding av autentisitet og gjenskaping rett etter slaga kan me og sjå under andre verdskrig i til dømes John Huston sin *San Pietro* (1945). So langt eg har forstått, og av det eg har sett av bilete og film frå den meksikanske revolusjonen, er det ein del myter rundt akkurat dette med Pancho Villa og filmen om han. Men det eg har sett er film av såra og døde opprørarar og soldatar. Det som utspeler seg som strid verkar vera rekonstruert. Men det er gjort med god visuell forteljarteknikk; det er nytta klipping og kameraføringar som panoreringar medan handlinga skjer. Dette gjer at det ikkje verkar som at scenene er planlagde, sidan kamera må flytta på seg for å få med seg det som skjer. Mykje av filmar i denne tida hadde planlagde scener innanfor ei statisk ramme, som på ei teaterforestilling. Historia om filminga av Pancho Villa er fortald i spelefilm i Bruce Beresfords *And Starring Pancho Villa as Himself* (2003). Kamera slaga som er vist i den filmen er av typen Moy and Bastie 35mm. Om det ikkje var akkurat dette kameraet i verkelegheita så stemmer teknologien veldig bra med handsveive for å eksponera filmen.

Fyrste verdskrig 1914-1918

Moy and Bastie var filmkameratypa britane nytta under fyrste verdskrig. Moy and Bastie⁶, Alfred Darling, og Williamson sine kamera var alle av tre på denne tida. Amerikanske Bell and Howell kom med eit kamera i 1912 som var laga av metall. Bell and Howell standardiserte 35mm- filmen. Desse kamera var operert med handsveive, og filmfotografane måtte stå ved kamera og sørge for å sveive i jamt tempo. Filmkamera var statisk og ganske eksponert, og for å få gode bilete måtte kameraet stå på stativ på grunn av handsveive mekanismen. Mykje er filma frå denne krigen, men det var ikkje alt som var mogleg å få til på grunn av fare for øydelagt utstyr og i verste fall dødt. Sidan det var kontrollert kva som vart dokumentert under denne krigen er det heller ikkje truleg at kamera fekk lov til å vere med på alt som skjedde. Difor er dei filmane frå fyrste verdskrig som er gjeve ut ei blanding av autentisk materiale og noko gjenskapt, som til dømes når soldatar stormar ut av skyttargravene. Både stillbilete og film finnes av granatar og nedgravne miner som eksploderer.

Det me skal vere klar over er at det vart filma like mykje, om ikkje meir, frå den andre sida av striden under den fyrste verdskrigen. Tyskarane har mykje film frå både fyrste og andre verdskrig. Det er klare forskjellar på type kamera som er teke i bruk i løpet av fyrste verdskrig. Franskmennene nytta «Pathé» og «Debie» kamera. Sistnemte var produsert i 1908 og var kalla «Parvo». Dette kameraet var populært og overlevde inn i lyd- æraen. Parvo har ei rolle i Dziga Vertovs *The Man With a Movie Camera* (1929). «Moy and Bastie» kamera vart nytta av britane, og amerikanarane nytta «Bell and Howell 2709». Mot slutten av fyrste verdskrig kom amerikanarane med «Akeley» (1917). Alle kamera var både ute i felten og nytta i filmindustrien. I krigssoner er fotoapparatet som tek «snapshots» meir til stades når det gjeld å fange litt «action». The Vest Pocket Kodak produsert i 1912 av Eastman Kodak Company, var promotert som «soldatens kamera». Kodak oppmuntra folk til å dokumentere krigstida, og sjølv om det var forbod for soldatar å ta med opptaksmateriale i krigen, fekk fleire med seg kamera inn i krigssoner. Dette var mogleg sidan kameraet kunne leggjast saman og gjømast på kroppen. Ernest Brooks (1878-1936) var ein offisiell

⁶ Vedlegg 1 bilete 1.6

fotograf for det britiske militæret. Han tok opp mot 4,400 stillbilete av krigen (Pritchard s.77).

Robert Capa 1913-1954

Under den spanske borgarkrigen (1936-1939) tok krigsfotografen Robert Capa eit ikonisk bilete. «*Falling Soldier*»⁷ er eit av verdas mest kjende stridsfotografiar. Bilete er teke i det ein soldat blir skoten. Om biletet er ekte eller ikkje er det mykje diskusjonar rundt. Capa si eiga forklaring verkar vera truverdig (Whelan, 2007:72). Det er ingen tvil om at Capa klarte å få oppmerksomheit rundt konflikten i spania med bileta sine. Vi må og tenkje på kva tid biletet vart teken. På denne tida var det kanskje «normalt» å gjenskapa situasjonar, slik som så mange fotografar har gjort før. I fylgje boka *This is War Robert Capa at Work* (2007), verkar utgangspunktet før «*Falling Soldier*» å vera ein slik gjensking som tok ein verkeleg vending. Det som kan ha noko å seie for framtidig visuelt uttrykk i film er korleis denne «*Falling Soldier*» skapar eit bilete av korleis det er å bli skoten. Det er nærmast som ei oppskrift på korleis det ser ut å bli treft under eld. Det «*Falling Soldier*» syner er ein midt mellom framsyning av dramatik og autentisitet. Dette er ikkje det einaste biletet av soldatar som er skoten idet biletet er knipsa. Men det er på grunn av sin dramatik at biletet blir så sterkt. Sidan vald og død er ekstremt krevst dramatisk utfall for å synes på lerretet, medan ein soldats død under kamp kanskje ikkje er like spektakulært i verkelegheita. Capa skulle få oppleve nok død under landsettinga av allierte styrker i Normandie 1944⁸. Som Brady og Gardner var Capa ved frontlinja, men med Contax II 35mm i staden for daguerrotyp og tørrplater. Capa hadde med seg to slike kamera og fleire ruller med film. Contax var produsert av Zeiss og var ledande innan kamera-teknologi heilt opp til 50- talet. Contax II var det fyrste kameraet med avstandsmålar i søkaren.

Utstyret Capa hadde med seg kunne han ha festa på kroppen. Dette opna for mykje meir dokumentering og enda meir nærgåande fotografering av det som skjedd utan å drasse med seg stativ. Capa fortsette å ta bilete etter andre verdskrig

⁷ Vedlegg 1 bilete 1.7

⁸ Vedlegg 1 bilete 1.8

og døydde i 1954 etter å ha tråkka på ei landmine under den fyrste Indokina krigen (1946-1954). Bileta han tok frå landsettinga i Normandie er heilt unike, han tok over hundre eksponeringar. Nesten alle bileta vart øydelagde etter eit lab uhell hjå Life i London. 11 bilete overlevde. Desse bileta representerer ein måte strid blir framstilt på som filmindustrien etterkvart tok inspirasjon av eit halvt hundreår seinare i Steven Spielbergs *Saving Private Ryan* (1998)⁹.

Saman med bileta av Capa og dei mange militære filmkamera som filma landsettinga var det mogleg for Spielberg å skapa følelsen av det totale kaos og krigens helvete i dei fyrste 25 minuttane av filmen.

Andre verdskrig 1939-1945

Ein veldokumentert krig frå begge sider av slaga. Propaganda filmar vart laga i opptakten til krigen frå tysk side og når krigen var i gang vart det samla egne militære einingar som hadde som oppgåve å dokumentere og fange blant anna strid på film. Dokumentar filmar frå krigen vart laga og nytta som informasjon og propaganda gjennom såkalla «newsreels».

Dei allierte hadde eigne avdelingar med kamerafolk som var tileigna militære avdelingar. I denne perioden nytta dei amerikanske filmfotografane Bell & Howell Eyemo kamera¹⁰. Desse kamera vart som oftast nytta handhalde eller med ein pinne som støtte. Filmfotografane droppa å ta med seg stativ ut i felten for å bæra med seg mindre og væra «raskare på labben». Denne type «stup og skyt» filming er klar inspirasjon for dei stridsfilmene i dag som bevisst nyttar dokumentarisk filmstil som til dømes *Saving Private Ryan*. I ein dokumentar på History Channel eller eit søk på nettet kan ein sjå klipp frå faktiske kamphandlingar under andre verdskrig som er filma på denne måten. Klippa er urolege og teke i skjul og dekke frå fiendens kuler, medan soldatar går krokbygde forbi og lempar granatar og skot ut av biletkanten. *With the Marines at Tarawa* (1944) er ein dokumentar som inneheld alle elementa frå strid filma med B&H Eyemo. Dette er langt frå Edison sine iscenesette Boer krig snutter, med kamera plassert høgt opp for å få med både venn og fiende i ein

⁹ Vedlegg 1 bilete 1.9

¹⁰ Vedlegg 1 bilete 1.10

spektakulær scene. Andre verdskrig sine dokumentarfilmklipp og foto er ofte autentiske strids bilete utan regi der soldatar og kamera må halde hovudet nede. Filmmaterialet vart redigert og synt fram i heimlandet som moralsk oppløfter.

Sjokkeeffekt

Sensur frå presidenten og militærets side om kva filmklipp eller fotografiar som kunne publiserast vart haldt ved langt inn i krigen. Publisering av døde soldatar, nederlag eller eit realistisk bilete av krig kunne skada rekrutteringa av nye soldatar. Det viktige var å syne fram suksess for å auke rekruttering av personell til krigsinnsatsen. Dette endra seg då LIFE- magasinet publiserte eit bilete av døde amerikanske soldatar. Biletet vart publisert for å skape ein sjokkeeffekt og fjerne eventuell tvil eller likegyldigheit over krigen. Biletet gjorde jobben sin og media var ei viktig rolle for å samle folket. Dette skjer med jevne mellomrom når det oppstår større konflikhtar i verda. Befolkninga fattar lita eller ingen interesse, inntil det dukkar opp eit bilete eller filmklipp som treff dei i hjarta.

Hollywood og andre verdskrig

Trass i krigens herjingar vart det laga ein del filmar med krigen som tema. Ikkje mange av desse filmene var reine «stridsfilmer» men kunne ta for seg handlingar bak fiendens linjer, rømlingar frå krigsfangeleir, eller menn i «bootcamp» før dei blir soldatar. Under andre verdskrig var slike filmar viktige for å halde på kamplysta til befolkninga. Filmene produsert med eit materiale frå krigen var ofte finansiert eller støtta av militæret. Så lenge det var pro krig så fekk filmskaparane utstyr og tilgang på militære effektar. I starten av desse filmene som vart produserte heilt til slutten av 50 talet, kan ein sjå USMC (United States Marine Corps) logoen i starten av filmene. *Bataan* (1942) og *Sands of Iwo Jima*, Allan Dwan (1949) er dømer på slike militær finansierte filmar. Historiene var no også rekreasjonar av faktiske slag som fortalte om heltemot og oppofring. Klassiske forteljar trekk i ein nyare setting som skal vere med å definere ein genre som til dømes «last stand» (siste skanse) type slutt. Slike avslutningar er vanlege i stridsfilmer frå *Saving Private Ryan* (1998) til David Ayers *Fury* (2014). I *Saving Private Ryan* sin slutt stridscene er siste skanse for heltane

kalla Alamo som eit peik til den historiske staden under Texas revolusjonen (1835-1836) der Davy Crocket og texanarane døyr under kampane. Historiene ender som oftast i eit storslått slag eller ein liten men viktig hending som endrar krigens gang. I *When Trumpets Fade*, John Irvin (1998) går eit lite lag mot ordre og forsøker sprengje tyske stridsvogner før eit tilsynelatande sjølvmonds fram rykk skal skje dagen etterpå. Slike endingar i film ender også ofte opp med at protagonisten eller heltane døyr.

Filmkamera som for det meste var nytta i 1940 åra var 35mm Bell & Howell. Bell & Howell har ein del tiår med innovasjon av kamera og har vore med å standardisere industrien. Så det er B&H Eyemo kamera ute i felten som fangar opp krigsscener, og dei store B&H kamera som blir nytta i filmindustrien. Desse to kamera kunne ikkje vore lenger frå kvarandre i størrelse og bruk. Stridsfilmane produsert under og etter andre verdskrig er fortalt på ein tradisjonell visuell måte. Med tradisjonell meiner eg ein "Hollywood- mal". Filmskaparane prøver ikkje å sjokkera med «realisme» men fokuserer på karakterbygging og autentisitet, både med tanke på det militære utstyret og det historiske.

Det er ikkje sikkert folk trong noko sterke visuelle uttrykk. Skodespelet og det litt teatralske skulle heller vere ein flukt frå verkelegheita. Det var sikkert nok å bekymre seg over om ikkje filmane skulle fortelja dei at vener og familie kunne bli sprengt i filler eller ligge å blø i ein jungel. Nei, dei filmane som er produsert under krigen held ein viss optimisme over seg, ein slags uskyld og «go get ´em son»- haldning. Dei syner død i desse filmane og, men det er det eg kallar ein romantisk død. Ein død der den som døyr får ein siste moglegheit til å forlate verda på eit dramatisk spektakulært vis. Visuelt sett skulle ein tru at rett etter andre verdskrig var tida for å ta det visuelle uttrykket frå dokumentar og få meir «realisme» i filmen. Men som nemnt tidlegare var nok ikkje befolkninga klar for slikt, filmgenre blandast ikkje utanfor eksperimentell film og eit digert B&H- kamera nyttast best på stativ, dolly eller kran, som skapar stødige bilete der handlinga kan utfolde seg.

Vietnamkrigen 1955-1975

Vietnam- krigen skulle vise seg å vere ein viktig krig for krigsfotografar, journalistar og korrespondantar. Dette i stor grad på grunn av ingen sensur av bilete og dei mange ikoniske bileta som vart teke. Frå Vietnam finnes tradisjonelle fotografi av døde soldatar og sivile, men og nærbilete av soldatar i kamp med fienden. Verda ser på og forventar å få serverte sterke bilete i avisa ved frukostbordet. Befolkninga er no så vant med sterke bilete frå andre konfliktar rundt om i verda på 60- talet at lite kjem som noko sjokk. Bileta som kjem frå Vietnam verkar berre bli sterkare ettersom krigen spelar seg ut. Nokre fotografar er der for å tene pengar og tek bilete av kva som helst for å etterkoma etterspørselen. Andre fotografar fangar grufulle situasjonar for å syne fram kva krig er og kva det gjer med soldatar og sivile. Var du krigsfotograf i Vietnam var det forventa at du skulle få med deg det verste av det verste.

But whatever intentions behind the trend, whether they be well meant or base, the fact remains that the pictures shot in Vietnam were turned into means of exploitation. They ceased to be a documentary record of events and became a commodity in themselves - for good or evil purposes.

Lewinski 1986:197

Teknologi og innhald går no saman og skapar moglegheiter som ikkje var til stades for ein fotograf tidlegare. Tendensen har vist seg over fleire type krigar dei siste tiåra, men Vietnam skulle bli den krigen der krigsfotografering skulle bli anerkjent som ein eiga kunstform. Alle dei store krigsfotografane var innom Vietnam på eitt eller anna tidspunkt, blant anna den britiske fotografen Don McCullin. Fotografer som han, finspissa genren og betydninga av arbeidet deira. Det var med å skapa ein ny stil og ny visuell bevisstheit som var med å skapa ikoniske og symbolske bilete av essensen av krig.

This new tendency for war photography to be undertaken to satisfy extrinsic market demands rather than for intrinsic reasons - aesthetic or documentary - is in part a result of the improvement in the quality of the photographs themselves, for

technically the photographer is now capable of achieving more or less whatever effect he desires.

Lewinski 1986:201

Det finnes sjølvsagt mykje film frå desse periodane og. Der det var eit fotoapparat var det som regel eit filmkamera og. Men fotoapparatet var meir hendig og kom lettare nært innpå hendingane. Og fotografiet som uttrykk er slik eg ser det sterkare. Film skapar kanskje meir realisme, men ikkje den same ettertanken som eit fotografi gje. Fotografia kan innrammes og hengast på veggene eller synast fram i ei bok. Film synast fram på lerret eller skjerm, skal ein studera det må ein anten spola attende eller fryse biletet. Vietnam var fullasta med kamerafolk og journalistar slik at ein og same handling ofte vart fanga på film og fotografi. Samanliknar ein dei forskjellige medieslaga får dei forskjellig betydning.

Ein fotograf med eit fotoapparat var og ein ein-manns jobb. Film derimot måtte ikkje berre kunna fange action på film, lyd skulle takast med og det var gjerne med ein korrespondent som skulle formidle historia. Ein kan finna klipp på internett der eit nyheitsteam frå CBS er med soldatar ut i felten og dei kjem under eld frå fienden. Kamera- operatøren ligg på bakken og filmar det som skjer. Lydmannen ligg mellom offiserane for å fanga lyden av at dei koordinerer soldatane. Det er ein intens situasjon. Forteljinga som blir klipt saman i etterkant og synt fram på nyheitene verkar vere som ein Vietnam- film i miniformat; Oppskrifta på ein stridsfilm frå Vietnam, her med eit visuelt uttrykk skapt under faktisk eld frå fienden.

«War photography started with a cautious glance from a safe distance; it ends with a keen gaze through a microscope». Jorge Lewinski (1986:201)

Vietnam har vore settinga i mange filmar, både som krigsfilm, drama, dokumentar og i det eg skal argumentere for- «stridsfilm». Men trass i dette veldokumenterte emnet «Vietnam» med alle sine fotografiar og filmar, verkar det ikkje som at det visuelle uttrykket i fiksjonsfilmen gjer striden meir autentisk. CBS sin nyheitsak er autentisk, både militært og med det faktum at dei må ta dekning frå eld. Det litt spesielle i dette tilfellet er at reportasjen er bygd opp som ein stridsfilm, med introduksjonar til kvar mann i gruppa som er på patrulje. Når dei kjem i kontakt får kamera ei anna rolle enn

å fortelja om helter i actionfilmar, kamera ligg godt ned mot bakken og forsøker fange kva som skjer frå bakkenivå.

Fotografia og filmane frå Vietnam har vore ein stor del av det å kunne formidle krigen på lerretet i form av underhaldning. Men filmkamera fangar ikkje «følelsen» som fotografia frå denne perioden; svart kvitt med høge kontrastar vi kjenner som dokumentarisk effekt. Det finnes ingen visuell link mellom desse kunstformene bortsett frå autentisk militært utstyr og det menneskelege aspektet ved krig, som film kan formidle. Det er ikkje det visuelle uttrykket åleine som skal definere stridssjangeren, bilete som rister og er ute av komposisjon er eit verkemedel som kan nyttast for å gjere det estetiske i stridsfilmen komplett. Det er ein sjanger der eit slik visuelt uttrykk skal vere lov å nytte under «stridscener».

Irak og YouTube

Vietnamkrigen såg eit høgdepunkt i opptak av krig med nærmast fri tilgang for fotografar og journalistar. Frå denne krigen og fram til i dag har teknologien innan opptaksverktøy forma det estetiske uttrykket enda meir. Frå å «skyta» på film har me dei siste tjuge åra gjort opptak på digitale brikker. Filmkamera har utvikla seg frå tunge maskiner med filmrullar, til filmkamera som er hendige. Den digitale verda skapar moglegheit for alle til å lage film. Kamera og utstyr blir rimelegare og mindre og betre for kvart nytt produkt som blir lansert. Krigar blir synt fram omtrent «på direkten» via overvåkingskamera, og ein soldat kan ha på seg kamera på hjelmen eller i vesten slik at vi kan delta i kampane for kvart trykk på avtrekkaren.

Krigsfotografen og filmteamet rapporterer krigen gjennom kontrollert sensur. Medan på sosiale media kan ein finne kamphandlingar opplevd i fyrste person. Kompakte hjelmkamera er nesten standard utstyr på soldatar, mest for militær bruk. Men ein del av slikt materiale ligg opent for alle på sosiale media. Det meste av det er nok gått gjennom sensur, men så er det den sida av krigen som ikkje har slik sensur som legg ut krigens omfang på YouTube eller Facebook. Det finnes klipp på YouTube av soldatar som blir treft og skrik etter hjelp medan kamera heng på dei og tek opp kvart eit sekund. Fleire fotoapparat og filmkamera fangar opp den same hendinga sidan «alle» har eit kamera på seg til ein kvar tid via smarttelefonar. Befolkninga ser dei fleste nyheitene via telefon og data, gjerne gjennom små konstruerte videoar med

tekst. Sakene dei ser kjem frå heile verda, frå fleire frontar. Krig er heller ikkje det same; tradisjonell krigføring slik vi kjenner den frå andre verdskrig, Korea, Vietnam og til dels Gulf- krigen med to frontar mot kvarandre i eit geografisk område eksisterer i mindre grad i dag. Verda verkar vere ei kampzone. Det skapar ein ny form for fiksjonsfilm, med endra innhald og estetisk form. Soldaten og gruppa opererer over lange avstandar frå kvarandre for å oppnå eit mål. Andre filmar syner fram andre aspektar ved konflikt som hendingsrekke frå etterretning til utføring som i *Zero Dark Thirty* Kathryn Bigelow (2012). Vi blir miksa i mediekvardagen med uttrykk som spenner seg frå fyrstepersonsskytespel, til ekte menneske frå faktisk krig.

Etter angrepet på USA 9. september 2001, der heile verda var vitne til at tvillingtårna brann og velta, fekk eg ei kjensle av at det som kom til å skje visuelt og handlingsmessig i Hollywood- film kom til å endre seg. Vesten skulle få eit eiga uttrykk likt som Japanarane har hatt sidan andre verdskrig etter følga av atombombene. Dette skulle vise seg å stemme i ein del tilfelle, spesielt i superhelt- filmar med «over the top»- action- sekvensar. Ein kan ikkje sjå ein slik film utan at eit førti etasjes kontorbygg blir knekt i to. Eg trudde at tvillingtårna og eksplosjonane der ville skapa ei meir realistisk framgangsmåte til eksplosjonar. I steden for fekk me filmar med totaløydeleggande fantasi- krigar mellom superheltar og romvesen. Filmane som fell under kategorien stridsfilm fekk og ei endring spesielt i framsyning av «krigaren». Jobben desse menneska gjer er ganske ekstrem. Og når ein skal ha ein best mogleg film om krig ynskjer ein gjerne å ha eit så autentisk uttrykk som mogleg. Krigaren og krigarkultur hamna meir i fokus. Dette meiner eg er ei fylgje av utvikling etter filmar som *Saving Private Ryan* (1998) og *Black Hawk Down* (2001). Skodespelarane går gjerne gjennom eit treningsprogram tilpassa den krigen dei skal laga film om. Dei skal lære seg sjargong for tidsperioda. Dei skal lære seg militær prosedyre og handtere våpen og utstyr på ein korrekt måte. Skodespelarane i til dømes *Platoon* (1986) måtte trene og leva som fotsoldatar gjorde i Vietnam i to veker og starta filminga rett etterpå. Til den norske fjernsynsserien *Nobel* av Per- Olav Sørensen (2016) trena norske skodespelarar med profesjonelle soldatar frå Forsvarets Spesial Kommando med operativ status, for å heve autentisiteten under stridsscener.

Del 2 Sjangerbeskriving og det visuelle uttrykket

På engelsk verkar det som at definisjonens namn er svært dekkande; «Combat Movies» har ei viss direkteheit over seg som vi manglar i vårt eiga språk. Om me tek Google Translate til hjelp, får me ordet «kamp» på norsk. Dette er ei riktig omsetjing om vi ser på dei historiske monumenta over «kampane i Noreg» under andre verdskrig. Men det ber ikkje same tyngde for film som «Combat» gjer. For å kunne fungere som ein sjanger må ordet inneha ein slik effekt at det ikkje er noko tvil om kva det skal handle om. «Kampfilm» får meir enn éi betydning; er det film om kamp på liv og død? Sportsleg film? Det blir ikkje konkret nok. Å nytte ordet krig skapar heller ikkje rett effekt sidan krig allereie er ein etablert genre – berre litt lausare i kantane for kva for ein krig den handlar om. Vi skal inn i kjernen av krigen, der kulene flyg over hovuda på soldatane. Det komplette kaos er beskriven, og det er liten eller ingen pause frå tilstanden «krig». Så eg tenkjer ordet «strid» treff betre. På Språkrådet sine nettsider kan ein gjere søk i nynorskordboka og der får kamp og strid mykje av den same betydninga. Men «strid» kjem best ut som kandidat for konflikt og krig. Ordet er og norrønt med same betydning, dette meiner eg er det rette ordet å nytta for sjangeren.

Bilete av krig, fanga på film og foto, står som inspirasjon til fiksjonsfilmar over fleire genre. George Lucas nytta film av «dogfight» (flykampar) frå andre verdskrig som inspirasjon til stjerne krig i *Star Wars – A New Hope* (1977). Steven Spielberg drog inspirasjon frå stridsfotografia til Robert Capa i *Saving Private Ryan* (1998). Italiensk neorealisme og fransk nybølge hadde element av det vi kan kjenne att frå krigsopptak. Gjerne svartkvit film med høge kontraster som i Jean Luc Godard sin *Les Carabiniers* (1963). I tida etter 2001 er det ein miks av forskjellige uttrykk i filmar og seriar som er henta frå dokumentarfilm- og foto frå ute i felten saman med soldatar. Alt frå reporterar som nesten blir sprengd eller skote medan dei filmar, til soldatanes eige opptak frå videokamera eller hjelmkamera under eld.

Vi treng å skilje på forma og innhaldet i filmane for å definere sjangeren før vi kan sjå på det visuelle uttrykket til stridsfilmen.

I denne delen vil eg syne fram den historiske linken me har til vår tids stridsfilmar. Kan stridssjangeren vere ein etterkommer frå stridsfilmer om andre verdskrig, som definert av Jeanine Basinger? Kan «stridsfilmen» stå som ein eigen sjanger? Eller er den eit evig krigsdrama?

Eg kjem i hovudsak til å snakke om film og nytte filmen som medie i hovuddømer som er relevant for det eg vil finne ut om stridsfilm som sjanger. Eg kjem inn på det audiovisuelle i defineringa av stridssjangeren og vil difor også nytte forgreiningar frå filmmediet som til dømes seriar. Det er naturleg å ta med seriar i defineringa og utforskinga av audiovisuelle verkemedel sidan denne forma slekter på filmen.

Der filmen fortel ei historie og byggjer opp karakterane på berre eit par timer, kan ein fjernsynsserie gå over ti timer. Dette er hovudforskjellen, medan det visuelle uttrykket gjerne er lånt av kvarandre og nyttast som eit kjent element for sjåaren. Det gjev og eit større bilete av stridssjangeren sitt nedslagsfelt over fleire slag audiovisuelle media.

Definisjon

Definisjonen til Basinger dreier seg om korleis andre verdskrig-stridsfilm er ein eigenståande sjanger med sine kjenneteikn, konvensjonar og historiske utvikling. Ikkje berre i variasjonar innan eigen krig, som er andre verdskrig, Basinger seier at sjangertypa òg trekka, også lev vidare i andre filmar med krig som tema – og da spesielt med innhald av strid. *"...once established, the combat film influenced the entire concept of war film. The pattern of the World War II combat movie is now the most common pattern for all combat movies"* Basinger 2003:9

«Combat», eller «strid», er nøkkelordet for å kunne fylgje definisjonen til Basinger. Det er krig på slagmarka og den innverknad den har på soldatar som menneske og soldat under eld.

Andre verdskrig er dokumentert utan sidestykke så langt i historia, og dei følgene av dette kan me sjå i dag i alt frå dokumentarar til spelefilmar. Det verkar vere nærast ei

utømmeleg kjelde med materiale og historier frå denne krigen. Dette, saman med autentisitet og militær kunnskap om korleis det var og korleis den krigføringa har satt standarden for krigføring i dag, får vi det vi kan kalle «stridsfilmen».

Basinger nemner formatet som dei fleste stridsfilmer følgjer som; Hero/group/objective, altså helten/gruppa/oppdraget eller målet. Dette er nøkkelelement i ein andre verdskrig-stridsfilm og kan gjenkjennast i vår tids stridsfilmer. Dette formatet, med enkelte små variasjonar, dukkar og opp i andre stridsfilmer som til dømes Vietnamkrigen med sin setting i jungelen. Vi kan seie at opptakten til slike typar filmar, om det er Vietnam eller Irak, stammer frå andre verdskrig-stridsfilmer. Ein sjanger endrar seg med tida for å tilpassa seg eit nytt publikum, forventningar til filmen og for å halde sjangeren frisk. Men er det slik at det kunn er filmens plot og innhald som endrar seg, eller er det andre ytre element som og er med på endring? For eksempel det visuelle uttrykket?

Lat oss fyrst sjå på endring i strukturen i handling, frå andre verdskrig-stridssjangeren til andre krigar. Ein av grunnene til at filmar følgjer mønsteret som nemnt over med helt/gruppe/objektiv er fordi det er konvensjonell krigføring som fungerer, og er ein kjent taktikk som fylgjast i krigssoner. Du har ei gruppe med soldatar som skal til eit mål. Vi blir då med på denne reisa. Taktisk sett er dette den mest kjende og brukte metoden for å få noko gjort. I militær samanheng er ei slik gruppe det som vi kallar eit lag. I gruppa er det personar med forskjellige arbeidsoppgåver og med forskjellig personlegdom. Dette er med på å skape dynamikk og ikkje minst eit godt grunnlag for hendingar som kan drive ei historie vidare. *Saving Private Ryan* (1998) er eit døme på korleis ei slik gruppe/lag fungerer.

Når det kjem til denne helt/gruppe/mål-inndelinga vil eg påstå at i seinare tider er helte-karakteren ikkje like prominent. Leiarstrukturen er til stades, men gruppstrukturen verkar vere meir flat. Dette er på grunn av endring slik vi kjenner militæret. Det andre verdskrig hadde var innkalla soldatar og friviljuge. Fokuset i vår tid er soldaten som ein profesjonell utøver, og det som fylgjer med å ha ein slik jobb. Helten er ikkje etablert med det same og vi kan ikkje kjenne att helten gjennom casting heller. I filmar og seriar som skal portrettere ei slik gruppe er det gjerne

mindre kjende skodespelarar som spelar. Helten blir til undervegs, og hevder ikkje å kunne vinne krigen for alle. Ingen er uovervinnelege.

Andre verdskrigs-stridsfilm er heilt klart ein eigen sjanger. Ikkje berre på innhald, men og i sin enorme kvantitet. Men stridsfilmen er eit godt merke for denne krigen og alle variasjonar som fylgjer etterpå. Dei inneheld mykje av dei same elementa. Dei endrar seg ettersom struktur og krigføring endrar seg. Krig utkjempast ikkje heilt på same måte no som for sytti år sidan. Og dette er eit viktig element å ta med seg. Om vi så hiver inn innflytelse frå andre popkulturelle fenomen inn i desse filmene sit vi att med eit nytt uttrykk som tek same utgangspunkt som filmene frå tida etter andre verdskrig; teknologi og samfunnet i tiden.

Stridsfilmer om andre verdskrig som *Sands of Iwo Jima* (1949) og *The Longest Day* (1962) nytta soldatar som var med i dei ekte slaga som statistar i filmene. Dette er ikkje mogleg for ein andre verdskrig stridsfilm i dag, men trena soldatar blir brukt som statistar. Veteranar blir og nytta som rådgjevarar til film. Soldatar med erfaring frå aktiv teneste spelar gjerne seg sjølv som i fjernsynsserien *Generation Kill*, (2008) om First Recon Marines der Rudy Reyes, ein skarpskyttar, spelar seg sjølv. Eller i *Act of Valor*, Mike McCoy og Scott Waugh (2012) der filmen sjølv hevder at skodespelarane er i aktiv teneste i Navy Seal.

Bølger og sjanger-evolusjon

Endringar må til for at ein sjanger skal overleva nye tider og nye krigar. Frå skapinga av stridssjangeren til i dag er det mykje både filmteknisk og sosiopolitisk som spelar inn på ei endring. For nyare stridsfilmar kan det vere riktig og viktig at vi til dømes ser på actionfilmene frå 1980- og 1990-talet som bidragsytar i overlevelsen av stridsfilm som sjanger sidan sjanger gjerne forsvinn og kjem att. Basinger beskriv desse endringane som bølger innanfor sjangeren. Ved å sjå på desse bølgene ser vi at andre verdskrig-stridsfilm endrar seg ettersom verdskrigen tek slutt og nye krigar oppstår.

Første bølge: Frå byrjinga av andre verdskrig til slutten av 1943 finn me grunnlaget for definisjonen som former sjangeren. Dette skjer samtidig som folket blir kjent med krigen gjennom dokumentarfilmar og fotografiar frå konfliktsoner.

Andre bølge: Frå 1944 til 1946; filmskaparar og sjåarar har godteke grunnforma for sjangeren. Ikkje lengje etter krigens slutt forsvinn sjangeren for ei stund. Sjangeren blir sjølvbevisst i det store bilete av stridsfilmer. Filmskaparane nyttar teknikkar og bilete liknande det som dei meiner publikum vil kjenne att frå andre media og dokumentarar. «*Documentaries taught viewers what real combat looked like, while filmmakers created a formal, visual shorthand for narrative concepts the audience had learned*» Basinger 2003:112

Det er slike visuelle konvensjonar, «visual shorthand», som gjer det mogleg for Steven Spielberg å «close the gap» mellom dei som var i krig og publikum.

Tredje bølge: Stridsfilm og krigsfilm opplevast både av dei som var der og dei som kunn har opplevd krigen gjennom media. For å foreine desse to publikumstypar er det fokus på realisme. Koreakrigen oppstår i denne perioden som opnar for nye variasjonar og ny interesse i sjangeren. Her oppstår det som Basinger hevder er bevis på sjanger; «The meanings of the basic definition are adjusted to incorporate the current concerns of the times, such as racial tension, or the threat of communism. (This is proof of genre: the primary characteristics can be used for new meaning.)» Basinger 2003:140

Fjerde bølge: Episke rekreasjonar av store slag produsert mellom 1960 og 1970; *The Longest day* er eit godt døme på dette. Her er namn på personar og stader historisk korrekte. Eit viktig aspekt for sjangeren i denne perioden er det estetiske uttrykket som endrar seg i genren med farger og Cinemascope (Basinger 2003: 178). Dette endrar utsjånaden på ein krig som alle kjenner i svart-kvitt. Det er ein sjangerendring der det klassiske biletet i svart kvitt og 4:3 formatet entrar inn i ei ny tid i breiare format, som nærmast tilsvara den fjerde bølga sitt episke innhald det moderne. (Basinger 2003: 181)

Femte bølge: Den siste og femte bølga Basinger nemner er mellom 1965 og 1975, som perioden der sjangeren blir testa. Innhaldet tek ny form og blir nytta i komediar, satire og parodier. Fjernsynet tek over rolla som sjanger-preservatør i seriar som *Rat patrol* (1966–1968) og *Combat* (1962–1967). Den siste nytta film frå faktiske slag for å auke autentisiteten. Vietnamkrigen driv for fullt; «During this period, the war in Vietnam was present as a kind of insane combat film, running continuously night after night, on the evening news» Basinger 2003:182

Folk var lei av krigen som dukka opp på fjernsynet kvar kveld. Folk sitt negative synspunkt mot militære og autoritetar tok ikkje berre form i stridssjangeren, men og i andre sjangrar som westernfilm, til dømes i Sam Peckinpah sin *Wild Bunch* (1969) og Ralph Nelson sin *Soldier Blue* (1970). Fyrstnemnde har ein visuell stil som fylgjer ultravalden med fleire kameraoppsett som kørde i forskjellig hastigheit (bilete per sekund) – kjappe nesten desorienterande klipp og inn- og ut-zoomingar. Den visuelle stilen forsterkar den valdsamme slåssinga og den håplause situasjonen «heltane» er i. Sam Peckinpah skapte ein kontroversiell film som nytta samtida sin teknologi til det fulle..

Under den femte bølga tek andre verdskrigs stridsfilmer ein såkalla «commando raid»-formel og snur om på gruppedynamikken i det som nemnes som «dirty groups». Eit godt døme på ein slik film er *The Dirty Dozen* (1967) og *Kelly's Heroes* (1970). Slike filmar tek for seg den allereie etablerte settinga frå stridsfilmen og gjer det meir kommersielt og underhaldande.

Eg meiner at det er her linjene mellom stridsfilm og action sjangeren blir utviska og filmene kan sjåast i direkte samanheng med actionfilmar som dukkar opp på 1980-talet med skodespelarar som Chuck Norris og Sylvester Stallone. Filmene på 1980-talet går altså frå å vere av typen «dirty group» til «one man army».

Det same skjer i denne bølga, som skjedde under Koreakrigen; Vietnamkrigen gjer at sjangeren overlev, men må ta ei ny form for å stå imot den daglege visninga av krigen på fjernsyn, noko som fører til at ingen vil sjå ein stridsfilm om Vietnam på kino, ettersom dei (i overført betydning) kunne sjå den kvar kveld på fjernsynet.

Filmar som nyttar Vietnamkrigen som setting dukkar ikkje opp før midt på 1980-talet og handlar då meir om post-krigen i form av redningsaksjonar av amerikanske krigsfangar.

Basinger seier desse fem bølgene innan strids- sjangeren er ein evolusjon eller utvikling av andre verdskrig strids-sjanger. Her er det forskjellar i korleis krig blir representert nærmast frå eit tiår til eit anna. Nye krigar dukkar opp som gjev anten nytt liv i sjangeren, eller endringar for å tilpassast eit nytt verdsbilete. Utover desse små endringane i bølgene held sjangeren seg lik jamnt over forteljarteknisk.

Uskrivne regler for strids-sjangeren:

- Det er fotsoldaten, infanteristen og det som skjer på bakken med helt/gruppe/mål-scenariot som dannar kjernen i sjangeren. Hæren eller den amerikanske «Marine Corps» er den militære gren denne sjangeren utspeler seg innafor.
- Filmen kan vere todelt; eine delen er trening og planlegging, og andre del utgjør striden. Striden skal ikkje vere ein mindre del av filmen.
- Filmen skal vere militært autentisk med tanke på utstyr, uniform og språk. Våpen skal behandlast på korrekt måte.
- Settinga skal vere satt i konflikt eller full krig. Den er ikkje eit «kva om»-scenario, men tek utgangspunkt i historiske hendingar. Likevel kan fortellinga vere delvis basert på sanne aksjoner.

Fleire filmar eller seriar ein kan vurdere legge under stridssjangeren har meir tid utan kamper, enn med. Serien *Generation Kill* (2008) har ein ultrarealistisk tilnærming til strid. Serien nyttar kunn diegetisk lyd og soldatane opplever lite som kan kallast strid. Dei opplev venting, frustrasjon og uheldige hendingar under angrepet på Baghdad i 2003. Serien tek for seg faktiske karakterar som var dokumentert av ein Rolling Stone-reporter, Evan Wright, som slo fylgje med «1st recon marines». Det som gjer at denne serien kjem innunder strid er den militære nøyaktigheita. Det er ikkje slik at kulene flyg over hovudet på ein med ein gong ein startar eit «angrep». Det er mykje som skjer mellom slaga. *Jarhead* (2005) hadde ein liknande framstilling der vi fylgjer ein ung soldat sin tid under Gulfkrigen fyrst på 1990-talet.

Nyare utvikling

Med andre verdenskrig som bakgrunn for stridssjangeren er det enkelte element som utviklar og påverkar sjangeren ytterlegare. Det visuelle uttrykket har brukt lang tid på å komme dit det er i dag. Og det er ikkje berre frå filmen sjølv inspirasjonen kjem frå, men frå andre typar media som til dømes dataspel. Vi har etablert ei historisk oversikt over bruk av kamera og detts rolle i historia. Desse bileta syner fram ei verkelegheit som er vanskeleg å fatte og laga på film. Dokumentarar som vert laga under andre verdenskrig, i meir eller mindre grad som propaganda, har blitt nytta som inspirasjon i nyare stridsfilmer. Andre verdenskrigs stridsfilmer drog og nytte av denne visuelle stilen, men ikkje i like stor grad som i dag. Fordelen med dei eldre filmene er at dei kunne ta materiale frå film fanga under striden, å blande den med film som var teke opp i studio – som eit ekstra visuelt løft. *Sands of Iwo Jima* (1949) blander dokumentarmateriale med studiomateriale. Men å rekreere slik dokumentarstil i eiga filmmateriale vert ikkje gjort. Når ein ser på ein film som *Sands of Iwo Jima* er det tydeleg forskjell på filmkvalitet og skarpheit i dei blanda materiala. Teknologi tilgjengeleg i Hollywood på den tida tillèt ikkje den «kvaliteten» i filmar, og publikum trong heller ikkje det same uttrykket i både underhaldning og «ekte» vare som dokumentarar gav dei. Det var og regler filmskaparar følgde som sa kor mykje vald dei kunne syna fram. Ingen vits i å laga ein film med strid som tok motet frå publikum og rekrutteringa til militæret. Så det audiovisuelle uttrykket er relativt roleg i forhold til innhaldet på skjermen.

Også dei episke filmene er meir opptekne av autentisitet på andre nivå enn det visuelle, for sjølv om ein film som til dømes *the Longest Day* har flotte kameratkøyningar, gjev det ikkje dagens uslipte følelse med ristande kameraføring og uklare bilete som ein kan sjå i til dømes Capa sine bilete frå landsettinga i Normandie i 1944.

Kamera blir etterkvart nytta som ei visuell forsterking saman med klipping og lyd i nyare tid. Filmar med direkte tilknytning til stridssjangeren byrjar å nytta andre visuelle midlar. Stridscener blir forsterka med risting i kamera. Dette gjer at ein får ei oppleving av å vere til stades av at kamera dukkar, spring og reagerer på det som

skjer. Dette vil tilsvare korleis nokon med eit kamera i ein faktisk strid vil oppføre seg. Denne stilen dukkar klart og tydeleg opp i *Saving Private Ryan*. Slik risting med kamera er og dei siste åra blitt overført til andre sjangrar for å oppnå lik effekt som blant anna JJ Abrams gjer i *Star Trek* (2009).

Det andre som sjangeren nyttar seg visuelt av er bruk av fyrste person perspektiv. Førsteperson er eit gammalt visuelt trekk nytta når ein vil sjå gjennom auga til ein karakter. Eg meiner at denne måten å filma på no er henta frå spelindustrien og frå kompakte hjelmkamera. Andre media som kan ha forma stridssjangeren dit den er i dag er film og bilete teke av stridande. Sirkelen er komplett; vi får oppleve strid frå tidleg 1900-talet og soldatar med kamera i lomma, til dagens moderne krigføring med kamera montert på hjelmen.

«Action Adventure» versus strids-sjangeren

Men kvifor kan vi ikkje kalle ein stridsfilm for ein «Action Adventure»-film? Denne sjangeren strekkjer seg heilt attende til fyrst på 1900-talet. Dette er i perioden der mange filmar med strids-scener frå den amerikanske borgarkrigen kom. Sjangeren står seg ekstra godt frå 1980- og 1990-talet i Hollywood. I boka *Action Adventure as Hollywood Genre*, nemner Steve Neale filmar som Alien-filmene (1979, 1986, 1993) Indiana Jones-filmene (1981, 1984, 1993), Rambo (1982, 1985, 1988), Die Hard (1988, 1990, 1995) og Terminator-filmene (1984, 1991), som definerande for sjangeren og tidsepoken.

«This trend encompasses range of films and genres – from swashbucklers to science fiction films, from thrillers to westerns to war films – and is thus a clear instance of Hollywood`s propensity for generic hybridity and overlap. The term ‘action- adventure’ has been used, though, to pinpoint a number of obvious characteristics common to these genres and films: a propensity for spectacular physical action, a narrative structure involving fights, chases and explosions, and in addition to the deployment of state- of- the- art special effects, an emphasis in performance on athletic feats and stunts» Neale 2004:71.

Det er det som skjer med filmar frå desse to tiara – dei er så like og inneheld mykje av dei same elementa – og får dermed ein felles kategori. Her til lands veit vi at «actionfilm» har slåssing, bilkøyning og spektakulære «stunts». Det er klart at utan desse filmene ville ikkje dei forskjellige sjangrane utvikla seg. Eg vil påstå at filmar som Rambo (1985, 1988) eller andre 1980-tals actionfilmar med relasjonar til krig har gjort det vanskeleg å definere strid som ein sjanger, sidan action er eit så omfattande begreip som kan strekke seg over fleire sjangrar.

Stridsfilmer inneheld jo mykje av det som blir nemnt over. Eg meiner det kanskje var passende at *Saving Private Ryan* kom ut i slutten av 90-åra og sette eit punktum for krigsfilmen som actionfilm, og opna i større grad for stridssjangeren å blomstre. For å samanlikne actionfilmen med stridsfilmen kan me sjå på to filmar. Den eine er *Navy Seals* (1990) og den andre er *Act of Valor* (2012). Begge omhandlar ei jakt på terroristar, forskjellen er autentisitet.

For det fyrste er måten soldatane ter seg på heilt forskjellige. Korleis dei handterer seg på eit oppdrag er viktig for å kunna overleva. Actionfilmen krev kanskje at ein eller fleire karakterar ter seg som om dei er på fest med vittige kommentarar i det dei kastar ein granat. Karakteren Lt. Dale Hawkins spelt av Charlie Sheen i *Navy Seals* er ein slik karakter. «Hope they paid the gas bill» seier han idet han kastar ein granat mot nokre gassflasker. Eksplosjonen etterfylgjast av roping av Hawkins idet han dekker tilbaketrekkinga med ein maskinpistol. Våpenføringa i *Navy Seals* er og litt «action»-aktig med den klassiske skyte-frå-hofta-stilen. Andre element som fjernar *Navy Seals* frå å vere ein stridssjanger er bruk av våpenteknologi. Bill Paxton sin karakter, Dane, skyt med ei skarpskyttarrifle. Han skifter til termisk sikte og ser gjennom fleire centimeter med betong. Termisk sikte gjer at du kan sjå varme signaler, ikkje sjå gjennom vegger. Slike friheiter gjer at filmen mister sin autentisitet. *Act of Valor* derimot syner fram profesjonelle soldatar som ikkje ropar og skrik eller kjem med vittige kommentarar medan dei skyt. Dei kan vera vittige med kvarandre, men idet kulane byrjar suse, er dei fokuserte på den jobben dei skal gjere. Våpenføringa er og gjennomført – børsene skyttast frå skulder, for da er man sikker på å treffe.

Dette summerer nok mange av dei filmene som kom ut på 2000-talet med nyare konfliktar og krigar som setting. Det er eit høgt nivå av realisme gjennom autentisk militært utstyr og personar. Det er verdifullt for militæret at sjåarane er kjende med korleis det er å vere soldat. Typisk for ein soldat som kjem attende frå konfliktsoner eller periodar lenge saman med andre soldatar er at ingen av dei kan snakka om korleis det var, sidan få sivile kan forstå det. Film kan derfor bli vårt felles språk, vår felles forståing for kva strid er.

Hollywood og Pentagon

Under research av denne oppgåva om stridsfilm som sjanger, veit eg at det militære ofte er involvert i filmskapinga i ei eller anna form. Under og etter andre verdskrig skjønnte fleire av dei allierte kor viktig ei rolle film kunne spele. Filmen er i dag viktig for ein slik institusjon, nettopp for å skape godt omdøme og rekruttering. Hollywood ynskjer å skape filmar med autentisk innhald og tilføre realisme til filmen. Utan at realismen er ei avskrekking. For å kunne gjere det, treng filmskaparane tilgang til autentisk militært utstyr. Det amerikanske militæret (kreditert som DOD – Department of Defence), er gjerne med å støtter ein film med rådgjevarar, utstyr og manus. Manus blir sendt inn til ein person i det amerikanske militæret som godkjenner det ettersom korleis det militære vert portrettert. Pentagon støtter forståeleg nok kunn dei filmene som gjev dei eit godt omdøme og som ikkje skremmer folk frå å verve seg. Som historia har lært oss er film eit kraftig medium som både kan starte og ende krigar. I dokumentaren *Operation Hollywood* (2004) blir det lagt fram dokumenter som syner militærets korrespondanse med filmskaparane av nyare filmar, der Pentagon krev endringar i manus før eit eventuelt samarbeid med filmskaparane kan skje. Dette er grobotn for misnøye sidan filmar med eit kritisk blikk på det militære ikkje får slik støtte. Sjølv om nokre filmar er endra i manus for å få støtte frå militæret er dette fyrst og fremst filmskaparane sitt val, og om vi kan sjå det i ein sjangerskapande samanheng er det tross alt filmar med massiv støtte frå militæret som har vore med å forme stridssjangeren i dei tidlege åra.

Eg går ikkje noko vidare inn på dette emnet anna enn å vise at eg har sett på problemstillinga i forhold til sjangerdefineringa. Eg har kome fram til at stridsfilmen

som sjanger eksisterer på grunn av innflytelse av militære, om det er rådgjevarar som er gamle veteranar eller i aktiv teneste har liten betydning i samanheng med konvensjonane i denne sjangeren. Så lenge militæret representerast på ei truverdig og presis måte spelar ikkje det nokon rolle om filmen er støtta av militæret – fordi me må ikkje miste ut av syne at dette og er meint som underhaldning, sjølv om stridsfilmen kan seiast å være så mangt, til dømes propaganda, anti- krig eller brulegger mellom generasjonar.

Autentisitet

Settinga i ein stridsfilm skal vere historisk korrekt når det kjem til filmens misé-en-scéné (det som er satt i scene), som uniformer, våpen og køyretøy. Om ein film startar ut historisk korrekt, men etterkvart tek ei anna sjangerretning med overnaturlige våpen eller nazi-zombiar så er det ikkje ein stridsfilm. Settinga kan vere viktig i forhold til nøkkelhendinger frå forskjellige krigar, som til dømes landsettinga av allierte i Normandie under andre verdskrig. Frå filmar (eller historier) som omhandlar kjente kamper er det gjerne namna på plassane som «trigger» vår forståing av kva som skjedde. Andre verdskrig har Pearl Harbor, Midway, Normandie, Bastogne, Dunkirk. Vietnamkrigen har Hamburger Hill (Hill 937) eller A Sau Valley. Alle stadene er blitt gjort kjende gjennom film og dokumentarar. Autentisitet og historisk tilknytning er ein viktig ingrediens for at filmen skal fungere. Og i enda større grad også engasjere publikum frå fleire generasjonar.

Dette ynskje om autentisitet kan fungere på fleire måte både i filmar om andre verdskrig og om nyare konflikter. Michael Hammond skriv om dette i *Saving Private Ryans 'Special Affect'*. Å vere ein katarsis for generasjonar i etterkant av krigen og forstå betre kva dei som kjempa gjekk gjennom. Spielberg beskriv sin intensjon med fyrste scena i *Saving Private Ryan*;

«Create a kinship between the audience and the citizen soldier. . .to put the audience inside those landing craft . . .[so that the audience] . . .anonymous to each other and the soldier equally anonymous are shovelled onto those beaches [and experience] what the soldiers experienced 54 years ago» Tasker 2004:156

Saving Private Ryan starta ein ny interesse for andre verdskrig på lerretet. *Saving Private Ryan* synt fram strid på ein «ny» måte enn mange av sine føregåande. Eg tenkjer på det visuelle uttrykket under stridsscenane i starten av filmen, og deler av sluttsekvensen. *Saving Private Ryan* følger fleire av sjanger-elementa som Basinger nemner. Det visuelle og korleis strid er representert er ein «gamechanger» for sjangeren. Filmskaparane har skapt eit uttrykk som likner film og dokumentasjon frå den perioden. Ein del av inspirasjonen kjem nok frå dei filmane og bileta som er produsert frå angrepet i Normandie som Robert Capa sine bilete. Spielberg som regisserte *Saving Private Ryan*, skapte eit autentisk uttrykk gjennom visuelle verkemiddel. Han bidrog dermed med å korte ned avstanden mellom dei som var der og vi andre som publikum.

Det er enkelte grep som forsterkar det autentiske uttrykket i sjangeren.

Skodespelarane som er teke i bruk i *Saving Private Ryan* er kjende for dei fleste. Dei har ikkje superkjendis-status, men kan relaterast til roller frå andre produksjonar. Eit døme er Ted Danson frå fjernsynsserien *Cheers* (1982–1993) som har ei kort men overbevisande rolle. *Saving Private Ryan* nyttar dette for å forsterke følelsen av gruppa eller deltakarane i krigen, har tilknytningar til forskjellige stader i samfunnet. *The Thin Red Line* (1998) med same produksjonsår som *Saving Private Ryan*, gjer også dette med skodespelarar som Sean Penn, Woody Harrelson, John Travolta, Nick Nolte og George Clooney. Skodespelarane er gjeve atypiske roller i motsetning til kva dei er kjende for frå før. Det er og eit viktig sjangertrekk som Basinger trekker fram om filmen *Bataan* (1943) der ei gruppe soldatar frå forskjellige våpengreiner må overkomme japanske angrep på Filippinene.

Samhold og kameratskap, som og er namn og underliggende tema i Spielberg sin serie *Band of Brothers* (2001). Dei snakkar om heime, stiller spørsmål ved «kvifor dei kjemper». Det er likeså viktig å ha dette med for å skape relasjon mellom karakter og sjåar. Men det er og det menneskelege aspektet i soldatane som er viktig å ikkje miste. Alle i ei gruppe i strid har eit ansvar overfor kvarandre og for det oppdraget dei skal utføre. For å setje *Saving Private Ryan* i perspektiv i korleis denne sjangeren har endra seg vil eg trekke fram korleis filmen gjer eit oppgjær med den romantiske oppfatninga av kva krig er og spesielt på korleis Amerikansk stridsfilm om andre

verdskrig er som propaganda for å få fleire inn i militærteneste. Bortsett frå det sterke visuelle uttrykket så er det eit anna interessant element som kan trekkjast fram. Det eine er korleis død portretterast i filmen men og utviklinga til karakteren Opham, spelt av Jeremy Davies, den nytilførte tolken i gruppa til Cpt Miller som er spelt av Tom Hanks. Opham blir med på oppdraget om å redde menig Ryan. Opham er ein utdanna person som ikkje har opplevd strid. Han har lese om krig og kva den gjer med ei slik gruppe som han no er med i. Gjennom størsteparten av filmen skal vi sjå han vakse frå å vera ein uerfaren tolk til ein krigsveteran. Han fortel at han skal skrive ei bok om «brorskap» mellom soldatar i krig. Når dei andre i gruppa høyrer dette ler dei av han. Det gjer ikkje det heile noko mindre sant, men det Opham veit kring krig er kunn det han har lese og ikkje opplevd eller fått fortald med sanne ord. Gruppa motarbeider denne innsikta til Opham, men gjev han innpass ettersom han opplev meir saman med dei. Ein skal gjere seg fortent til å vere ein del av ei slik gruppe. Opham klarer ikkje å leve opp til sine eigne tankar om korleis strid er. Når det gjeld som mest, svikter Opham slik at ein i gruppa døyr. Han er ikkje ein feiging, men eit menneske som reagerer på situasjonen rundt seg slik dei fleste ville. Han blir ikkje inspirert av nokon lang tale midt i kampene frå ein offiser om å plukke opp rifla og slåst. Han finn ut av det sjølv til slutt. Opham er oss, vi som sit å ser på filmen, og som ikkje har nokon idé om kva strid verkeleg er.

Det er og utvikling innan sjangeren i portrettering av dødsøyeblikket og korleis det vert gjort autentisk. Den typiske skotne soldaten kastar seg bakover med hendene strakt oppover mot himmelen eller klemt mot brystet. *Saving Private Ryan* forsøker å skape ein uromantisk død framfor det kjende dramatiske «dødsstupet». Sjeldan kastar nokon som blir skoten seg rundt, knip att auga og slenger seg over kanten av eit stup. Det skjer fort og ein adrenalinfylt kropp kollapsar til slutt saman. For å få til denne effekten av «realisme» nytta dei blant anna dukkar som falne under Omaha Beach-scenene. Dukkar som stod oppe med magnetar som kunne slås av, vart og nytta for å få til eit slik kollaps. Ein teknisk detalj var måten treff av eit skot ser ut. I steden for å nytte det som spesialeffektmakerane kallar «Squibs» (ein blodpose med ein liten detonasjon i), nytta dei i staden trykkluft. Ein behaldar med filmblood og pulver blir skoten ut av behaldaren gjennom eit hol i kleda til skodespelaren. Skodespelaren kan trykkje på ein utløyser sjølv. Slik får skodespelaren til å reagere likt med treffa. I

Band of Brothers nytta dei same teknikk for å simulere større eksplosjonar. Dette gjer at skodespelarane nærmast kan stå rett oppå der eksplosjonen skal kome utan å ta skade av det. Denne bruken av slike trykkluft-squibs skapar ei forsterking til det allereie ofselege visuelle uttrykket. Dei simulerte eksplosjonane er mindre farlege og kamera kan plasserast så nært ein vil.

Visuelle verkemiddel

Ein av dei viktige og mest utvikla sidene innan stridssjangeren er kamera-arbeidet, eller den visuelle stilen på sjangeren. Gjennom dei to siste tiåra har den visuelle forteljarteknikken endra seg. Når eg snakkar om den visuelle forteljarteknikken her så dreier det seg om kamera som reagerer på det som skjer i filmen. Kamera oppfører seg nærmast som eit dokumentarkamera der filmen er ute av fokus eller scena er ute av komposisjon. Kameraristing er noko som nyttast for å forsterke det som skjer i scena. Med tanke på korleis *Saving Private Ryan* nyttar slik teknikk, og me har sett og ser fotografiar og film frå strid, så meiner eg at dette er ein unik måte å filme på som høyrer spesielt heime i stridssjangeren. Filmens visuelle stil har «lov» til å likne på det som er henta frå faktiske hendingar. Fleire filmar nyttar dette i meir eller mindre grad; *Hamburger Hill* frå 1987 har eit «reaksjonskamera» som rister når nokre granatar slår ned ved ein militær post. Dette er einaste gongen dette skjer i filmen. Dei har mykje kameraføringar, men ikkje uro i kamera sidan mykje av striden vart filma med Steadicam-rigg.

Om me hopper ti år fram i tid, til 1998, der tre kjende filmar blir produsert dette året. Alle filmene handlar om andre verdskrig og forholdsvis store slag. *Saving Private Ryan*, *When Trumpets Fade* og *The Thin Red Line*. *When Trumpets Fade* hadde eit lite budsjett men klarte å lage ein realistisk stemning gjennom bruk av mise-en-scène, i staden for realisme gjennom visuelle verkemiddel. Medan *Saving Private Ryan* og til dels *The Thin Red Line* nytta i stor grad kamera som eit forsterkande element i forteljinga av strid. Spesielt lagar dei stor uro i tette bilete der det heile kjennes klaustrofobisk og kaotisk. Nett slik me ser for oss at strid kan vere. Det er riktige metodar begge deler. Kanskje det urolege kameraet gjev oss ein nærare

følelse av realisme, slik vi har sett i Capa sine bilete frå krig. Eller Don Mccullin sine bilete frå Vietnam.

Audio visuell endring

Dokumentarfilm kan definerast slik Grierson beskreib det: Ein kreativ tolking av verkelegheit. Eit utgangspunkt for å forstå denne sjangeren eller formatet. Lett gjenkjennelege visuelle kjenneteikn er det handhalde kamera. Denne handhalde stilen er nytta i nyare filmar som eit forsterka realistisk preg der kamera reagerer på verda filmen er satt i. Stridsfilmen har plukka opp dette som eit viktig verktøy. *Sands of Iwo Jima* nytta kuttscener med dokumentarfilm for høya autentisitet. Og *When Trumpets Fade* nyttar «newsreel»-materiale for å setje oss inn i scena. Men det var i *Saving Private Ryan* me såg ei definitiv endring i bruk av audiovisuelle teknikkar i stridssjangeren. *Saving Private Ryan* starta ikkje berre ei bølge av interesse for andre verdskrig, men og ein visuell måte å beskrive strid på. Fleire filmar følgde ein slik visuell stil både innan stridssjangeren, men og innan andre sjangrar. Handhelde var for «verkelegheit» og nytta effektivt i blant anna *Blair Witch Project* (1999) laga året etter *Saving Private Ryan*. Det var eit produkt av si tid, med tilgjengeleg videoteknologi for alle. Dokumentarstil i ein film som *Saving Private Ryan* er nytta som eit verkemiddel i dei delane som krev det, som strids scenane.

Grunnen til at denne type filming fungerer i *Saving Private Ryan* er fordi teknikken blandes på ein slik måte at det ikkje blir slitsamt å sjå på. For ved å halde mesteparten av filmen innafor tradisjonelle filmatiske verkemiddel, kan ein lykkast meir med dokumentarstil som ei forsterking til sjølve striden. Dette er no blitt eit sjangertrekk i fleire stridsfilmer, frå settinga i Vietnamkrigen til forteljingar frå krigen i Afghanistan.

Del 3: Samanlikning av *Sands of Iwo Jima* (1949) og *Black Hawk Down* (2001)

For å ha eit godt grunnlag og for å kunne poengtere utviklinga innan audiovisuelle verkemiddel vil det vere nyttig å ta for seg ein film produsert ikkje lengje etter andre verdskrig, mot ein film som er produsert i nyare tid frå ei nyare konflikt. Slik kan ein sjå endring i det visuelle og sjå at stridsfilmen kan vere ein eigen sjanger.

For å kunne finne mest klare forskjellar og lik heiter hadde det vore interessant å samanlikna filmar som portretterer dei same slaga. Dømer på dette vil då vere: *Sands of Iwo Jima*, *Flags of our Fathers* og miniserien *The Pacific* (episode 8) som alle tek for seg landsettinga på øya Iwo Jima og dei kampane som følgde. Neste sett vil vere *The Longest Day*, *Saving Private Ryan* og *The Big Red One* som har landsettinga i Normandie felles. *The Big Red One* er regissert av ein som var til stades i 1944. Desse døma gjev gode utgangspunkt for å sjå utviklinga av den visuelle utforminga over fleire tiår, men dette er alle stridsfilmer frå andre verdskrig, som er utgangspunktet for sjangeren og som alle følgjer dei same trekka.

Eg ser nærare på; *Sands of Iwo Jima* (1950) og *Black Hawk Down* (2001). Begge er stridsfilmer, men med forskjellig historisk plassering og konflikt.

Sands of Iwo Jima

Sands of Iwo Jima er ein film frå 1950, regissert av Allan Dwan. DoP var Reggie Lanning. Filmen kom ut fem år etter sjølve slaget om Iwo Jima, som gjekk føre seg frå 19. februar til 26. mars 1945.

Dwan laga filmar sidan 1911 med over 400 filmar bak seg i slutten av si karriere. Siste oppføring av filmar på Imdb er 1961. Dwan var ein klassisk Hollywood-pioner og *Sands of Iwo Jima* fekk fire Academy Awards- nominasjonar. John Wayne som spelar ein av hovudpersonane i filmen vart Academy-nominert til beste ledande rolle. Filmen markerer overgangen til 1950-talet og får ein oppløftande effekt for rekruttering til forsvaret og den komande krigen i Korea (1950–1953)

Sands of Iwo Jima er laga med hjelp frå det amerikanske forsvaret. Dei nyttar rett type rekvisittar til soldatane og filmen får eit autentisk løft av faktiske dokumentar opptak frå slaget om Tarawa og Iwo Jima. Frå det reine klassiske biletet til kornete, handhalde mørke bilete frå slaga ved Tarawa og Iwo Jima. Kampscenane frå Tarawa kan ein finna i minidokumentaren *With the Marines at Tarawa* (1944) som vann Academy award for beste dokumentar. Dokumentaren er filma på Bell & Howell Eyemo kamera. *Sands of Iwo Jima* fylgjer innhaldet til dokumentaren med til dømes gravferd til sjøs. Slik gravferd eller monument over dei falne er typisk for stridsfilmen.

Sands of Iwo Jima startar med tekst på skjerm med ein hyllest til dei kjempande US marines følgt av USMC tema song med kor. Marines eller United States Marine Corps er ein avdeling i det amerikanske forsvaret.

Filmen fylgjer meinig Peter Conway, spelt av John Agar, og sersjanten John M. Stryker som er spelt av John Wayne. Desse to karakterane er motpolar i filmen. Stryker er den harde sersjanten som skal forme mennene til ekte menn og soldatar. Conway er ein marine for det er forventa av han frå familie. Faren til Conway jobba saman med Stryker ved eit tidlegare tidspunkt og Peter syner sin forakt for militæret og Stryker. Farsroller og plikt er eit sentralt tema i filmen.

Stryker er ofseleg mot sine soldatar og seg sjølv, der han ved eit tidspunkt nærmast drikk seg frå sans og samling i sorg over å ha feila som far. Farsrolla får han etterkvart i gruppa etter angrepet på Tarawa og han fører dei fram mot fjelltoppen Suribachi på Iwo Jima.

Gruppa er i starten av filmen ein gjeng med individa som ender opp med å bli ei kjempande gruppe, takka være Stryker sin disiplinære trening av mennene.

Mot slutten av filmen, etter å ha klatra opp til toppen av Suribach fjellet på Iwo Jima blir Stryker overraskande skoten og døyr i det han skal tenne seg ein sigarett. Brev som er ein gjengangar i sjangeren dukkar opp her, Stryker får sine siste ord idet gruppa les høgt frå brevet Stryker har skrivi til son sin. Alle stopper opp og fylgjer

med medan flagget heisast på toppen av Suribachi. Flagghisinga er gjenskaft med dei overlevande flagg- heisarane og det ekte flagget frå slaget.

Conwell er no fullstendig omvendt og tek over rolla til Stryker og får mennene vidare: «Saddle up, let`s get back in the war» seier han og likner Stryker gjennom filmen. Gruppa marsjerer inn i røyken mot siger med rungande U.S marines temasong.

Gruppa går vidare for det er forventa av dei. På dette tidspunktet av krigen var ikkje kampene over på øya. Fem år etter krigen veit alle i publikum korleis resten av krigen gjekk og treng ingen eksposisjon for korleis krigen slutta.

Det er ein film med mykje «realisme», frå dokumentarsnuttar til ekte veteranar, så kan ein i dag spørja seg: kunne filmen ha blitt meir realistisk gjennom det visuelle uttrykket?

Med strids sekvensar laga i dokumentarisk stil kunne filmen fått eit revolusjonerande uttrykk. Forskjellane på dokumentarklippa og resten av filmen ville ikkje vore så openberre. Moglegheitene for å gjera det teknisk var der og dei visuelle teknikkane hadde blitt brukt før: frå kamerakøyning allereie i *The Big Parade* (1925) til rask køyning og eksperimentell klipping i *A Walk in the Sun* (1945), samt i John Huston sin *San Pietro* (1945) – ein krigsdokumentar med blanda materiale av både «ekte» og gjenskafting av slaget ved San Pietro. Sistnemnde vart filma i 1943 og utgjedd i 1945. Huston sin film vart verkande ekte på grunn av den handhalde ustøe dokumentarstilen han implementerte i gjenskaftinga av stridscenane.

Sands of Iwo Jima har stor vekt på strid, der 42 minuttar av speletida på 105 minuttar er stridscener. Resten er litt innslag av romantikk og trening, og førebuing til strid.

Sands of Iwo Jima sat «realisme» høgt. Fleire av skodespelarane var soldatar under andre verdskrig. Til og med setta var så bra bygd at dei fungerte som treningsarena for andre marines. Filmene fekk og god kritikk av veteranar for å verka vere autentisk. Det er eit fantastisk skode når fleire amfibie beltevogner beveger seg opp stranda med eksplosjonar som kastar grus og vatn opp i lufta. Soldatar kastar seg over ende,

medan medsoldatane trekkjer og dreg i dei som er såra. Det er det komplette kaos, men kanskje med litt for roleg kameraføring?

Sjølve slaget ved Iwo Jima i 1945 er godt dokumentert. Det var fleire kamerateam ved fronten som tok opp film på sine B&H Eyemo-kamera saman med soldatane i den mørke vulkansanda. Sidan *Sands of Iwo Jima* klipper fritt mellom fiksjonsfilmen og dokumentarmateriale kan det vere eit tankekors at dei kunne ha nytta seg av den same visuelle stilen som vart fanga på Iwo Jima.

Eg skal i minst mogleg grad gjette på produksjonsdelar i *Sands of Iwo Jima*, som til dømes kva kamera som vart nytta eller kor mange. Eg har ikkje lukkast i å finne noko produksjonsdetaljar rundt dette, men det kan vere nyttig å sjå bransjestandarden i Hollywood på slutten av 1940-åra.

Reggie Lanning var Director of Photography under filmen. Ved å saumfare internett og identifisere kamera som er nytta i Hollywood på 1940-talet har eg kome fram til at det er sannsynleg at dei nytta eit kamera som Mitchell BNC serial No2. Eit slik kamera veg mykje og er nær umogleg å handtere for hand. Mitchell-kamera var og eit merke som den amerikanske regjering nytta, for det meste under arbeidet med å lage trenings filmar for kommande soldatar under andre verdskrig (Hope 2007:289).

Eit slik type kamera har ein god del ulikheiter til eit lett handhalde B&H Eyemo-kamera som ikkje er eit kamera av bransjestandard. Det var eit reint stridskamera. Så det å etterlikne eit Eyemo-type-kamera under strid var ikkje mogleg.

Sands of Iwo Jima nyttar kamera i ein klassisk stil. Ein del oversiktsbilete og store utsnitt slik vi kjenner det frå andre tidlegare produksjonar og tidlege attgjeving av strid. Når slike bilete dukkar opp etter dokumentarbileta, blir eg personleg tatt litt bort frå den intensiteten det skaper. Grunnen til at det er miksa på denne måten kan vere at dokumentarar viste meir valdsame handlingar ettersom krigen fortsette. Fotografia og dokumentarane frå pasifikken inneheldt døde amerikanske soldatar. Publikum trong ikkje, og ville heller ikkje, ha så valdsame filmar med elendigheitene frå krigen

friskt i minne. Det den klassiske kamerastilen gjev publikum er noko kjent og som skapar pusterom frå intensiteten.

Eit døme på visuell stil i stridsscener er i fyrste del av angrepet på Tarawa, elddåpen til Stryker si gruppe. Soldatane ligg i dekning på ei strand medan fleire forsøker å ta ein japansk bunker med mitraljøse. Fyrst sender dei to flammekastarar fram. Kamera er plassert mellom bunkeren og dei amerikanske soldatane. Det er plassert der for å få med soldatane som stormar fram. Begge flammekastarane blir skotne. Det er ikkje mykje dramatik i dødsaugeblikket – dei blir skoten og detter om. Noko som er blitt meir vanleg i stridsfilm i dag. Så sender dei ein soldat fram med to bomber, han dør og. Ein ny soldat spring fram, plukkar opp bombene, men blir skoten. For kvar marine som dør klippes det til Stryker sitt andlet som reagerer på dei som angrip og blir skoten. Stryker tar av seg sekken sin, spring fram, og får tak i bombene. Han set i gang lunta og får kasta bombene inn i bunkeren. Stryker stuper vekk idet bunkeren eksploderer. Fram til no har det ikkje vore noko musikk, men no fortset angrepet til musikk, og dokumentarklipp frå det faktiske angrepet på Tarawa ruller over skjermen. Rett etter dokumentarklippa er nytta er vi attende i klassisk stil medan vi følgjer Stryker sin gjeng i meir skyttargrav-krigføring.

Bunker-sekvensen på to minutter har 41 klipp (43:00-45:02). Det er ingen sakte film eller alternering av lyd, berre mykje skytelyder og panorering av kamera der handlinga skjer.

Det eg kan sjå ut ifrå sekvensen er at det er nytta ikkje meir enn tre kamera. Det er og mest sannsynleg at denne sekvensen under angrepet på Tarawa er spelt inn fleire gonger med eit mindre tal kamera.

Kamera er plassert som tilskodar og ikkje ein deltakar. Storminga skjer i eit stort utsnitt. Det kan sjølvstundt diskutast at eit slikt stort utsnitt forsterkar følelsen av å ikkje ha noko dekning rundt seg, og skaper ei kjensle av risikoen det inneber å springe over opent lende for å ta ut ein bunker.

Black Hawk Down

Slaget om Mogadishu er gjort om til film basert på boka *Black Hawk Down* (1999) av Mark Bowden. Filmen er frå 2001, regissert av Ridley Scott, med Director of Photography Slawomir Idziak.

Med ei stor rollebesetning fortel *Black Hawk Down* om soldatane i U.S Rangers og Delta-styrkane som deltok i slaget om Mogadishu. Desse soldatane var ein del av ei fredsbevarande styrke i Mogadishu. Det som skulle vere ein times oppdrag med uthenting av to løytnantar til krigsherren Mohamed Farrah Aidid ende opp med å bli ein 16 timer lang kamp for å overleva. Som filmtittelen seier blir eit Black Hawk helikopter skutt ned og heile oppdraget endrar seg frå eit uthentingsoppdrag til eit redningsoppdrag.

Filmen følgjer blant anna ein nyleg forfremma lagleiar; Eversmann spela av Josh Hartnett. Han blir kasta inn i rolla etter at lagleiaren deira får eit epilepsianfall. Eversmann er ein Ranger og mykje av det som skjer i løpet av slaget ser vi gjennom han og laget sine bevegelser. Gruppa til Eversmann verkar vere ei godt etablert gruppe. I etableringa av karakterane får vi ein «why we fight» prat mellom soldatane. Nokre uttrykker krigarlyst medan Eversman har ein medmenneskeleg tilnærming til kvifor dei er i Mogadishu. Filmen forsøker i startfasa å skape ei følelse av brorskap og fortel oss at det er medsoldatane du kjemper med som er det viktige. Noko Eversman uttrykker før dei reiser på oppdraget.

I *Black Hawk Down* følgjer vi ikkje berre laget til Eversmann, men vi får og eit fullstendig bilete frå toppen av kommandokjeda og ned til «boots on the ground» som er soldatane i Rangers og Delta. I løpet av striden skifter scenene mellom kommandoposten og helikopter i lufta som har oversikt over kvar soldatane er og som kan styre striden frå lufta. Dette er uttrykk vi som publikum er kjend med spesielt etter Gulfkrigen (1990–1991) med bilete på nyheitene av presisjonsbombing.

Black Hawk Down skildrar soldaten som profesjonell, godt trena og utan noko illusjon om kva arbeidsoppgåvene er. Ridley Scott seier i dokumentaren *The Essence of*

Combat: Making Black Hawk Down (2002) at fokuset i filmen skulle vere på sjølve kampane dei unge soldatane møtte i Mogadishu.

Aksjonen i Mogadishu var ein militær suksess, men den vart framstilt som eit tap på nyheitene verda over. Spesielt bileta av døde amerikanske soldatar som vart dratt etter biler. Her kan det tenkjast at i det politiske landskapet som skulle formast etter produksjonen fekk *Black Hawk Down* ei rolle å spela for amerikanarane og for det militære etter 9/11-hendinga. Filmens setting er ikkje veldig ulik det som verda skulle få sjå av opptak frå krigen i Afghanistan.

«The film`s setting in Africa and release date close to the beginning of the wars in Iraq and Afghanistan situated it as a film that served to encourage the warrior spirit for the new war. The same can be said of the Vietnam War narrative *We Were Soldiers* (2002)» Cunningham 2016:49

Slaget i Mogadishu er basert på ei bok og vitneforklaringar. Med stillfotografar på filmsettet og ein eigen dokumentar om filmprosessene er innblikk i produksjonen tilgjengeleg. Filmskaparen og dei kjende skodespelarane er i skrivande stund framleis i live, slik at mykje informasjonsinnhenting om produksjonen er mogleg. I fylgje dokumentaren om filmen vart det nytta mykje rettleiing frå soldatar som deltok i kampane. Dette gjev gode forutsetningar for å kunne fortelja om striden.

Det er dermed opp til det visuelle uttrykket som klipp og kamera å gjera filmen realistisk.

Realismen verkar inn på korleis kamera blir ført. Som i både dokumentarar- og spelefilm, er kamera nytta utanfor sine «regler» for å forsterke uttrykket, som til dømes i kampscenane i *San Pietro*. Kamera reagerer saman med soldatane og kan gje oss kjensle og psykisk innblikk hos ein soldat, med tette utsnitt på karakterane. Kamera er til stades der slåssinga skjer og kamera blir og nytta i eit fyrste person-perspektiv.

Det går ikkje å ha ein estetisk pen komposisjon under strid. Kamera hopper og rister. Det estetiske ligg i stridens fullstendige kaos. Små glimt av valdsame handlingar

snappes opp av publikum i kjappe klipp og med eit ljod- bilete som enda forsterkar det visuelle kaoset.

Eit døme på ein miks av visuelle verkemiddel og estetikk i kaos, er når filmen utforskar psyken til ein soldat ved hjelp av kamera og klipp. 1:05:13 ut i filmen legg ein soldat merke til ein del av ein arm som ligg på bakken etter eit rakettangrep. Handa er frå ein av dei amerikanske soldatane. Når soldaten ser dette, fryser nærbiletet av soldaten idet han skal til å lade våpenet sitt. Så klippes det til soldatens perspektiv og me ser handa. Lyden forsvinn medan soldaten ser handa og vi får ein kontrast til det som for litt sidan var hektisk kameraføring, effektlyd og hektiske trommer – til stillheit. Det å fryse dette biletet før den av kapp handa, er for å skape ein sjokkeffekt for publikum. Stillbiletet av soldaten og stillheita er med på å forsterke inntrykket av handa som ligg der. Enda merkelegare kan det verke når soldaten og tek opp handa. I den handlinga ligg det kanskje eit lite nikk mot *Saving Private Ryan* og Omaha beach-scena der ein sjokkskadd soldat plukkar opp den av kapp armen sin og spring i veg med den.

Eit anna døme på visuelt uttrykk i *Black Hawk Down* er frå ei scene der karakteren til Ewan McGregor, Grimes, og nokre Delta-soldatar er under eld frå ei bilmontert mitraljøse. Dei forsøker å skyte dei som er på bilen. Soldatane legg dekningseld og Sanderson, spelt av William Fichtner, gjer seg klar til å skyte idet våpenet låser seg. Heltemodig spring Grimes fram frå dekning for å ta ut mitraljøsa. Grimes er «ferskingen» som no anten klarer seg eller døyr. Han bommer med fyrste 40mm granat og må lada på nytt. Etter ein aukande spenning med kryssklipp mellom dei somaliske militser som lader mitraljøsa og Grimes som lader 40mm klarer Grimes å treffe bilen, og uskadeleggjera den. Rett etterpå må Grimes hoppe i dekning frå ein rakettksplosjon og blir gravlagd under grus og betong. Sanderson kjem springande til han. Lyden er endra til nesten stillheit før Sanderson i eit nært utsnitt roper på Grimes. Lyden er som i eit røyr og skal førestille Grimes sin «point of hearing». Neste bilete er eit ultranært eit av auga til Grimes. Idet Grimes kjem til seg sjølv går kamera ut igjen i eit halvtotalt bilete og lyden av strid fyller igjen biletet med eit smell frå ei kule som passerer dei. Kamera er handhalde idet Grimes og Sanderson spring attende til resten av gruppa si. (*Black Hawk Down* 1:19:02-1:20:15).

Scena har ei blanding av forskjellige verkemiddel for effekt; Nærbilete, rolege bilete, sakte film, rask panorering, stillheit, ljod og ristande handhalde kameraføring. Alle desse teknikka er i sekvensen med 43 klipp på rundt 77 sekunder. Musikk nyttast i liten grad i sekvensen, men dukkar opp på dei rette stadene. Strykere kjem inn idet Sanderson spring til Grimes i sakte film. Kamera varierer også plassering ut i frå kva som er viktig å fortelja. Den er plassert mellom Grimes og militsen, utan å halde seg i dekning som fyrst i sekvensen. I det siste klippet er kamera attende i «dokumentar» stil, «til stede» og lavt i terrenget; som i dekning frå kulene som suser i lufta.

I Black Hawk Down nytta dei mange kamera for å fanga «striden» best mogleg. I bakom filmen kjem det fram at Ridley Scott nærmast “kasta” skodespelarane inn i situasjonane slik at dei skulle reagere meir enn dei spelte. Ein visuell regissør som Ridley Scott fekk det han ville ved hjelp av kamera på rigg, handhalde og kamera som var gravlagd i bakken, kalla «crash- cam». Eit slik «crash cam» endrar korleis ein kan fanga spektakulære scener frå utenkelege perspektiv. Eit «crash- cam» er eit kamera som er festa inni ein beskyttande konteiner. Konteineren med kamera kan dermed plasserast rett oppi ein bilkollisjon eller ein eksplosjon.

I filmen er det nytta mykje «crash- cam». Ein sekvens der ein tydeleg kan sjå eit slik kamera i bruk er frå 1:12:02 til 1:12:12. Sjølv kamera ser ein i bruk i dei tre siste sekunda av sekvensen. Mest sannsynleg var kamera av Arriflex typen. Kameraet kan ta opp film i 120 bps (bilete per sekund), som gjer at opptaket kan spelast av i sakte film. «Crash-cam» materialet blir spelt av så det heile går sakte. Sekvensen startar med Delta soldaten Sanders som dekker ein døropning som både Delta og Rangers skal gjennom. Her og nyttar filmskaparen fleire verkemiddel innafor ei kort tidsramme. Kamera er i total, plassert ved bakken så me ser Sanders som vinkar på soldatane som kjem springande. Framleis i total så kjem ein bil med milits køyrande og stopper. Reaksjonsbilete på Sanders som lyfter børsa si og skyt. Attende til milits utsnittet, som fyrer av ein rakett mot dei springande soldatane. Kamera snur seg 180 grader og fylgjer raketten i det den treff husveggen der soldatane spring. No klippes det til «crash-cam». Eksplosjonen fangast opp igjen av kameraet som også filmar i høg lukkarhastighet eller 45 graders vinkel på lukkaren. Dette gjer at det er raskere eksponering per bilete. Dette gjev ein utsjånad på filmen der til dømes grus og lort

som spruter opp blir godt synleg. Ved høg nok lukkarhastigheit kan ein nesten sjå kvart einaste sandkorn fryst i kvart enkelt bilete utan det som vanlegvis kallast «motion blur» i tradisjonell klassisk stil. Eit estetisk grep for å forsterka stresset og uro i striden.

Frå normal perspektiv faller kameraet ned på bakken samen med ein soldat som blir kasta ned av eksplosjonen. Kameraet fylgjer ikkje soldaten i biletet heile tida. Kameraet fylgjer børsa idet det faller på bakken. Helt til slutt når soldaten ligg livlaus i det siste sekundet, gjer kameraoperatøren ein kjapp panorering for å fanga soldaten som ligg der. Ljoden av eksplosjon og ropa frå soldatane er og minska i hastigheit for å vere lik bileta. Ein kan omtrent sjå at kamera landar på bakken og spretter litt før det beveger på seg mot soldaten. Ein slik type reaksjon frå kamera er eit godt døme på korleis striden blir portrettert i nyare film. Følelsen for fare for desse soldatane kan merkast når ein ser kvar handling nært og i detalj.

I *Black Hawk Down* vart det nytta minst fire forskjellige kameratypar; Arriflex 35 IIC, Arriflex 435 ES, Moviecam Compact og Moviecam Superlight kameraer. Arriflex er tyskprodusert og er arbeidshesten innan cinematografi. Mange store filmproduksjoner har nytta Arriflex 35 oppigjennom tidene. Arriflex 435 ES er nok mest nytta for sin høge bilete per sekund innstilling. Moviecam Superlight kamera kan plasserast nesten overalt på grunn av sin størrelse og vekt. I bakomfilmen til *Black Hawk Down* kan ein skimta eit slik type moviecam Superlight festa til eit lite helikopter (minibird) samen med skodespelarane.

Militæret filma operasjonen frå lufta på ein type oppptaksmateriale som for meg er ukjend. Samanlikna med dagens små kameraer og lette utstyr så fantes det i 1993 VHS opptakar for alle, bakdelen var at kamera var litt store for ein soldat å ta med seg. Og sjølv om det fantes filmteam i konfliktsoner også på 1990 talet var det ingen med ut på denne operasjonen.

Filmen har fokus på stridscener og krigerkultur. Ein andre verdskrig stridsfilm har ikkje noko problem med å fortelja sjåaren kvifor dei måtte slåst. Som regel er vår kunnskap av krig kjend gjennom film eller litteratur. Ein soldat i dag får ikkje aksept

for kvifor dei gjer som dei gjer. Kanskje spesielt etter synet på soldatar etter krigen i Vietnam. Ridley Scott forsøker å få fram eit nytt syn på den amerikanske soldaten.

Black Hawk Down blir også ein brubyggar. Mot slutten av filmen når striden er over og nesten alle er i sikkerheit er det ein rekke sekvensar med innhald for ettertanke. Eversmann snakkar med ein spesialsoldat frå Delta, Hoot, spelt av Eric Bana.

Eversmann

You're going back in?

Hoot

There are still men out there.

Goddamn.

When I go home...

...and people ask me:

"Hey, Hoot, why do you do it, man?"

"Why? You some kind of war junkie?"

I won't say a goddamn word.

Why?

They won't understand.

They won't understand why we do it.

They won't understand

it's about the men next to you.

And that's it.

That's all it is.

Hoot stopper Eversmann frå og bli med ut i striden igjen for han seier han greier seg best åleine og går for å fortsetja oppdraget med å få alle ut frå krigssona og heim.

Vi som publikum vil ikkje kunne forstå korleis det er, kva som driv desse soldatane. Denne oppgåva filmen har hatt med å bygge bro mellom dei som har opplevd og dei som er heime vil ikkje kunne bli fullverdig. Også på grunn av korleis publikum er fora med så mykje skjermtid og brutale filmar at verkelegheita blir enda fjernare. Krigane

som skjer i dag går ikkje inn på nokon måte på eit folk som det gjorde for 40 år sidan. I dag sender nasjonar profesjonelle yrkessoldatar til land langt borte for å kriga, medan vi sit att urørt i eiga land. Film og videoar er det som framleis kan informera og undervise publikum.

Samanlikning

Eg treng å væra litt forsiktig i samanlikninga av stridsfilmene frå forskjellige tidsepokar innan filmindustrien. Det viktige er ikkje å finna forskjellar eller tenkja på kva som fungerer som filmatisk standard i dag enn det gjorde for 50 år sidan. Det er ikkje noko som er betre eller verre enn i desse to filmene. Det dette spennet i tid vil gje oss er ei forståing og oversikt over utvikling av det visuelle og utvikling i innhald, som oppbygging av scener og karakterar, og kva teknologi har gjeve oss innan sjangeren over 50 år.

For meg som skal finna nok informasjon om filmene har det vore ei utfordring i lokalisering av materiale. *Sands of Iwo Jima* vart filma på slutten av 1940 talet og på grunn av dette finnes det ikkje så mykje informasjon eller bilete frå sjølve produksjonen. Det er laga ein film om filmen, men den har eg ikkje lukkast å skaffa. Det ein derimot finn mykje av er forskjellige postere for filmen med John Wayne.

Filmene utforskar forskjellige tema i løpet av speletida si, men hovedsettinga er strid. Og dei deler ein del genre element. Sidan det er 50 år mellom filmene betyr at det er eit gap på 50 år med stridsfilmer som spelar inn på utsjånaden og oppbygginga i *Black Hawk Down* der den i nokre scener kanskje trekker meir mot vietnam-stridsfilmen enn andre verdskrig stridsfilmen. *Sands of Iwo Jima* er ein film som kulminerer andre verdskrig stridsfilmene, med sine klare relasjonar til både fiksjonsfilmen og dokumentarfilmar frå under krigen. *Sands of Iwo Jima* er også ein film som framleis har ein klar urørt tidslinje til Andre verdskrig sidan det ikkje har vore nokon større konflikhtar mellom 1945 og 1950 før Korea- krigen sitt utbrot i 1950.

Black Hawk Down er eit produkt etter vietnam krigen, striden filmen er basert på var ein av dei større trefningane amerikanske soldatar var involvert i etter vietnam.

Det finnes lite materiale frå operasjonen i Mogadishu som utspeler seg i *Black Hawk Down*.

Resultat av å søke etter *Black Hawk Down* på internett er nokre heimevideosnuttar av somaliar som filmar medan skyting skjer, og video av eine helikopteret som styrter kan ein og finna.

«Realisme» er eit nøkkelord for begge filmar innan sjangeren. Begge filmene vart i si tid prisa for sin treffsikkerhet når det gjelder militærlivet og det visuelle uttrykket i striden.

Slike ytringar kjem som regel frå veteranar, som har fyrstehands kunnskap av strid. Eg vil likevel seie at «realisme» endrar seg for kvar nye produserte film alt ettersom kvalitet på produksjonen. Og på sin tid vil eg seie at begge filmene var på topp i produksjonskvalitet. Både skodespelarar, setting og det visuelle er i topp kvalitet.

Det som gjer at «realismen» bli redda litt i *Sands of Iwo Jima* er nok innslaga av dokumentar klipp. Dei klippa bryt opp det litt statiske og avstands filminga av oppbygde sanddyner og eksplosjonar. Dei som får oppleve eksplosjonen i *Sands of Iwo Jima* er skodespelarane, som er rett ved ladningane som kastar sand opp i lufta. Det ser ganske valdsamt ut. Hadde dei satt kamera litt nærare ville effekten blitt sterkare.

Utviklinga av visuelle verkemedel ved hjelp av forskjellige typar kamera meine eg er bevis på at «realismen» blir forsterka. som ein kan sjå i forskjellane på striden i dei to filmene. Bunkers scena i *Sands of Iwo Jima* er kamera plassert høgt opp og beveger seg kunn innafor rammene gjedd av stativet som er tilt og panorering. Medan scener i *Black Hawk Down* inneheld eit såkalla «crash- cam». Eit kamera som bryt den statiske utsjånaden av å stå på eit stativ. Kamera reagerer på det som skjer, sidan kamera er midt oppi handlinga. Desse kamera er mindre og lettare, også eit viktig moment er at Ridley Scott nytta mange fleire kamera per tagging for å sikra seg nok materiale.

«It was my duty as a director to try and bring us as close to documentary credibility and accuracy as possible. That's what I'm there to do. It's not the

conventional drama which has a backstory, talking about mom and dad and brothers and sisters all back home and all that stuff we've heard all before a million times in every war movie. I didn't want to do that.

I just wanted to not have that. Because I felt it was about the insertion and the exit and what do you feel after that?» - Ridley Scott (Buss: *Essence of Combat: Making Black Hawk Down*:2002)

Dokumentar er nok ein sjanger som inspirerer fram til i dag. Det er klart at filmindustrien «jukser» med kamera og skaper dokumentar liknande bilete med kameraer og utstyr som ikkje egner seg ute i felt. Begge filmene har ei lik oppbygging av karakterane i ei gruppe som beskrive i defineringa av sjangeren. Utgangspunktet i gruppedynamikken er forskjellig med tanke på settinga gruppa er i. *Sands of Iwo Jima* sin setting er andre verdskrig med språk og vittigheiter passa til 1950 talet. «The soldiers who fought on all sides in the most devastating war in history, World War II, were average citizens trained to become the warriors of myth and popular culture and have been celebrated as part of the "greatest generation" ever since.» Cunningham 2016:38

Spørsmål ved det å slåst i krig blir stilt i *Sands of Iwo Jima* og det er meir fokus på relasjonar og det menneskelege enn på myter og feiring av helter. Det er og ein del likt mellom fleire karakterar i *Sands of Iwo Jima* og *Black Hawk Down*. Stryker sin harde disiplin og usympatiske framtoning kan sjåast i to karakterar i *Black Hawk Down*; Kaptein Steele spelt av Jason Isaacs som den disiplinære offiseren og den usympatiske Sersjant Hoot, spelt av Eric Bana.

Filmar nyttar farger for å setja stemning i scenene. Med ei svart kvitt tilnærming i filmar og seriar som *Saving Private Ryan*, *Letters from Iwo Jima* og *Band of Brothers*. Ein palett med fargar for forskjellige situasjonar er og med å skapa bestemte stemningar i *Black Hawk Down*.

Viktigheita av dokumentarskaparar for stridssjangeren er det enda. Det er ofte med mediepersonell ut med soldatar i forskjellige konfliktrar. Ross Kemp er ein dokumentarfilmskapar som har vore fleire gonger i Afghanistan og følgt britiske

soldatar i strid, i programmet *Extreme World (2011-)*, laga for fjernsyn og no på internett kan den som vil få bilete frå ekstreme situasjonar rett i heimen. Deira dokumentering av strid kan ha ein del å seie for den visuelle stilen i seinare produksjonar av stridsfilm. Å studera den visuelle stilen i eit slik program og overføre det til underhaldning kan gje det ekstra autentiske løftet i film.

Black Hawk Down ser eg på som fyrste moderne stridsfilmen med god kritikk for sin «realisme» i strids scenene. Den får hard medfart når det kjem til korleis filmen stiller seg til amerikansk politikk og somalisk historie og detts folk.

Den er ein film om krigaren, den moderne krigaren i ein moderne stridsfilm med eit moderne visuelt uttrykk.

Black Hawk Down var eit riktig steg vidare for stridsfilmen og i løpet av dei 18 åra etterpå meiner eg det finns lik visuell stil i nyare stridsfilmar. Tekniske moglegheiter med eit kamera i dag er annleis enn for berre 5 år sidan. Endring av farger og stemning skjer gjennom digital redigering av materiale som er teke opp i kjempestor oppløysning på 4K og filma i LOG som gjev eit bilete med flat struktur på farger og kontraster. Slik får filmskaparen meir kontroll over bileta sine og kan ta dei i kva retning ein vil i post produksjon.

Settingane i sekvensane i filmene er forskjellige; *Sands of Iwo Jima* sine stridsscener skjer på strender og i jungel. *Black Hawk Down* er i bymiljø med tette gater og mykje som er plassert i biletet for klaustrofobisk følelse.

Tette utsnitt speler meir på følelsane til sjåaren enn kva store utsnitt gjer. I nyare film er kanskje filmskaparane meir bevisst bruk av tette utsnitt heile tida. Eit nærbilete er ment å skulle skape nærheit til ein karakter og bli satt inn i kva karakteren føler.

Gjerne med ei sakte kamera køyring mot andletet til karakteren. Denne type visuell stil ser ein i *Sands of Iwo Jima*. Til samanlikning er *Black Hawk Down* full av tette utsnitt i alle slags stridssituasjonar.

Nattscena i *Sands of Iwo Jima* er eit døme på bruk av nært utsnitt for å forsterke følelsar. Stryker plasserer ut gruppa på linje, to og to i skyttergroper. Utsnittet er i to-skot og kamera køyrer i framkant av skyttergropane. Soldatane høyrer ein såra

soldat utanfor gropene. Ein soldat skal til å springa ut, men Stryker seier at dei skal halde seg nede. Kamera ender på Conway og Stryker i eit halvsnært to-skot.

Conway

There is someone wounded out there.

Stryker

Quiet.

Conway

Let's go and get him

Stryker

Stay down! It may be an old Jap trick. They pulled it plenty on the canal.

Conway

Doesn't sound like a Jap to me.

Stryker

I don't care what it sounds like to you.

You stick your head up, you'll tip our position.

Såra Marine

Stryker

Conway

It's Bass! How many Japs know your name Stryker?

It's Bass You know his voice.

Stryker

Shut up.

Conway

Aren't you human at all? Don't you realize a friend of yours may be dying out there

Stryker

Knock it off

Conway

This is what my father taught you. Be a great marine, be tough.
Well you can sit here and be tough if you want to. But I'm going out there and get
that guy. And the only way to stop me is to kill me.

Stryker

That's just what I'll do.

Såra soldat

Stryker

Stryker

Sarge

Stryker

Please, Sarge.

Stryker peiker på Conway med sin M1 Garand og skrur av sikringa. Conway sklir ned i gropa att. Så får me eit nært utsnitt av andletet til Stryker som reagerer på ropa frå den såra soldaten før biletet fader ut. Utsnittet varer i 24 sekund, nok tid til å få nok ubehag av situasjonen Stryker befinn seg i.

I *Black Hawk Down* er nær utsnittet mykje nytta. Dei klipper såpass kjapt mellom karakterane at ein ikkje rekk å koma «innpå» dei. Eg får meir kjensle med Stryker enn nokon av karakterane i *Black Hawk Down*. *Sands of Iwo Jima* har ein meir «show, dont tell» tilnærming til Stryker.

16:9 formatet i nyare film kan og vere med å gjera nær uttrykket mindre personleg. For om ein skal ha ein klassisk tilnærming i 16:9, kjem ein så nært på karakterane at det blir ubehageleg stort.

Oppsummering

Utgangspunktet til denne oppgåva var å finna ut om stridsfilm er ein sjanger som kan definerast ut i frå det visuelle uttrykket.

Eg meiner at det visuelle uttrykket som kameraføring kan definerast som eit sjangertrekk. Likskap i sjanger som «action» dreier seg meir om spesialeffektar som fart, eksplosjonar og rask klipping. Det visuelle uttrykket er frå stridsfilm, ein sjanger som har utvikla seg frå fotografi, til «Newsreel» og dokumentar, til Hollywood blockbustere. Men sjølv om desse visuelle verkemiddela er der, så er det ikkje ein stridsfilm utan handlingsmønster, karakterar og autentisk utstyr.

Eg har gjennom historisk research, definering av sjanger og samanlikning av to sjanger riktige filmar funne relasjon mellom faktisk dokumentasjon av strid og gjenskaping av strid på film under andre verdskrig. Som vidare har ført til at eit visuelt uttrykk har dukka opp ettersom verktøy for filmskaping og dokumentering er lettare og meir tilgjengeleg.

Eg har funne ut at stridsfilm er til for å informere om korleis ein strid skjer for alle dei som aldri har opplevd noko slikt. Ved å sjå ein stridsfilm kan ein sivilist få ein ørliten aning om kva som krevjast av ein soldat.

Eg hadde tenkt at eg skulle finne mykje informasjon og materiale om visuelle verkemiddel og estetikk innan stridsfilm. For så å basere heile oppgåva på kunn dette emnet, men det visuelle kjem ut av så mykje anna frå denne sjangeren. Det er ikkje berre det visuelle som gjer at ein stridsfilm ser ut som han gjer. Det er andre aktørar som trekker i trådane i slike filmar som skal portrettere ein institusjon som det militære. Resultatet filmskaparen sit att med kjem an på samarbeidsvilje til å endre på handling og uttrykket til filmen. Stridsfilmen er difor i nokre tilfelle som propaganda

å rekne. Men ettersom teknologi som DVD, Blu-ray og internett gjer folk meir opplyste, blir også filmskapinga transparent. Koplinga mellom realitet og fiksjon blir sterkare ettersom nettet gjev tilgang til bakomfilm og opptak av strid. Som soldatane under fyrste verdskrig hadde sin Kodak no1, tek soldatane i dag med seg hjelmkamera. Det finnes dedikerte YouTube kanalar til slike type stridsopptak.

I samanlikning av filmene *Sands of Iwo Jima* og *Black Hawk Down* fann eg ut at utviklinga i stridsfilm for det meste er korleis kameraet er nytta for å fortelja historia. Innsikt i kva kameraslag som er nytta fortel korleis ein sekvens er blitt til. Alt frå kamera på kran til handhalde kamera til «crash kamera», er nytta for å auke intensiteten av striden. Medan karakterane, innhaldet i sekvensane eigentleg ikkje er endra. Akkurat som infanteritenest er lik i dag som for 50 år sidan, er også oppskrifta på innhaldet i ein stridsfilm lik 50 år etter. Det er ein front, soldatar har uniformer (finnes unntak) dei må overleva både fienden og natur elementa. Regn, snø, natt , dag, rang struktur, brevpost og forholdet til dei som kjemper saman.

Eit av dei klare funna eg har gjort som støtter ideen om at stridsfilm kan definerast gjennom visuelle uttrykk er John Huston sin *San Pietro* frå 1944. *San Pietro* likner ikkje på noko før og lenge etter i visuell stil. Noko av filmen er ekte, men dei aller fleste stridscenane i filmen er rekonstruksjonar av allereie kjempa slag. Dette var laga på ein slik måte at det verka vera ekte materiale teke under strid. Det verka ikkje ein gong som at Steven Spielberg var klar over det når han nytta *San Pietro* som ein av inspirasjonane til det visuelle uttrykket i sin stridsfilm *Saving Private Ryan*.

Men akkurat denne koplinga mellom dokumentasjon, rekonstruksjon og fiksjon er tydeleg i dette tilfellet. Det er mellom desse filmene ein ser utviklinga best. Om ein går bort frå andre verdskrig settinga og inn i ein ny æra som i *Black Hawk Down*, fann eg at det er framleis ein link mellom sjanger og setting visuelt sett. Utviklinga i sjangeren går saman med verkelegheita. Samtidig nyttast dei klassiske forteljarelementa som karakterbygging, dramaturgi, utsnitt og klipp for å nemne nokre.

Og med disse funna har eg klart å sette eit, tykkjer eg, defineringa av stridsfilm som ein sjanger gjennom det visuelle uttrykket. I etterkant kjennes det som eit overflatesøk på grunn av all den nye informasjonen som dukka opp undervegs. Sjangeren kjem ikkje til å forsvinne, det dukkar opp nye historier frå forskjellige setting av krig. Ved neste stridsfilm kan me kanskje sjå visuell blanding frå *San Pietro* og *Sands of Iwo Jima* til *Black Hawk Down* i Korea krig setting.

Bibliografi og kjelder.

The Oxford Guide to Filmstudies

John Hill

Oxford University Press 1998

Guts and Glory

the Making of the American Military Image In Film

Lawrence H. Suid

Revised and Expanded Edition

University Press of Kentucky

2002

Hollywood and war the film reader

edited by J. David Slocum

In focus: Routledge Film Readers

2006

The Camera at War

War Photography From 1848 to the Present Day

Jorge Lewinski

Chartwell Books Inc

First Edition 1986

This is War! Robert Capa at Work

Richard Whelan.

International Center of Photography

Steidl

1st edition 2007

A History of Photography in 50 Cameras

Michael Pritchard FRPS

Bloomsbury Visual Arts

reprint 2016

Film Art an introduction Eighth Edition

David Bordwell, Kristin Thompson

The McGraw-Hill Companies Inc 2008

Film Art an introduction Eleventh Edition
David Bordwell, Kristin Thompson, Jeff Smith
Published McGraw-Hill Education 2017

Photographing a War: World War II
Society of Motion Picture and Television Engineers
smpte motion imaging journal. july/August 2007
Thomas W Hope

A Companion to the War Film
Edited by Douglas A. Cunningham
and John C. Nelson
Wiley Blackwell 2016

Impressed by light: British Photographs from Paper Negatives 1840-1860.
Roger Taylor
Yale university press 2007.

Photography: A Cultural History
Mary Warner Marien
Laurence King Publishing 2002

Action- Adventure as Hollywood Genre, Action and Adventure Cinema
Yvonne Tasker
Routledge 2004

The Camera at War War Photography from 1848 to the Present Day
Jorge Lewinski 1978 (1986)
Chartwell Books. INC

Nettsider:

Battle of Sedan

<http://chubachus.blogspot.com/2014/06/alleged-photograph-of-two-lines-of.html>

La Prise de Tournavos (1897)

<https://www.youtube.com/watch?v=xmU4z-02vBo>

Combat Naval en Grèce (1897)

<https://www.youtube.com/watch?v=r7NzDexig7Y>

Frederic Villiers

<http://www.victorian-cinema.net/villiers>

Stephen Bottomore

CBS Vietnam

https://www.youtube.com/watch?v=89_3DqW_7mg

Mark Cousins talk to Steven Spielberg

<https://www.youtube.com/watch?v=rFblqNrc8I4>

Making of Black hawk Down

<https://www.youtube.com/watch?v=aWIMjGe7Ltq>

Moviemak kompakt MkII

<http://handheldfilms.com/moviemak-compact-mkii/>

Black Hawk Down and the silences of Ridley Scott's "realism"

<https://scholarscompass.vcu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1272&context=jstae>

Robert Nellis

Interview Slawomir Idziak

<https://www.filmcomment.com/blog/interview-slawomir-idziak/>

Yonca Talu

27.01.2017

Camp Pendleton Shined in Film Classic Sands of Iwo Jima

<http://www.sandiegoyesterday.com/wp-content/uploads/2011/02/Hollywood-South.pdf>

Richard Crawford

San Diego Union-Tribune

10.02.2010

Tekniske spesifikasjoner *Sands of Iwo Jima*

https://www.imdb.com/title/tt0041841/technical?ref=tt_dt_spec

The American War Film: From Sands of Iwo Jima to Flags of Our Fathers

<https://warfarehistorynetwork.com/daily/military-history/the-american-war-film-from-sands-of-iwo-jima-to-flags-of-our-fathers/>

Phillip Burton Morris

29.11.2018

Mitchell BNC kamera

<https://www.redsharknews.com/production/item/5201-could-this-bethe-most-influential-film-camera-ever-designed>

Roland Denning

17.02.2018

Mitchell kamera

<http://www.mitchellcamera.com/forum/viewtopic.php?t=77>

Robert V. Kerns

16.10.2014

45 grader lukker i *Saving Private Ryan*

<https://cinemashock.org/2012/07/30/45-degree-shutter-in-saving-private-ryan/>

Cinema Shock

30.07.2012

Lukkerhastighet

<https://www.youtube.com/watch?v=axzJddSlqoM>

Media Division

Publisert 07.07.2017

Teknisk spesifikasjon *Saving Private Ryan*

<https://www.imdb.com/title/tt0120815/technical>

Act of Valor

<https://www.youtube.com/watch?v=gvo5cMvjc1A>

ST media

21.02.2012

Crash Cam

<https://www.thehurlblog.com/cinematography-crash-cam-filmmaking-inside-the-box/>

Shane Hurlbut ASC

15.03.2012

Youtube afghanistan/irak strid

<https://www.youtube.com/watch?v=1vBheX0Zflk>

publisert 26.10.2015

<https://www.youtube.com/watch?v=rLHU-OhT8g>

Publisert 26.09.2012

Ross Kemp Extreme World

<https://www.youtube.com/watch?v=-ZHeOmhA9yM>

Publisert 19.09.2018

<https://www.youtube.com/watch?v=zJ0bchTPsto>

Publisert 31.10.2018

<https://www.youtube.com/watch?v=-f2T9XKTbMk>

Publisert 14.11.2018

7 kamera brukt til å filme krig

<https://www.iwm.org.uk/history/7-cameras-used-to-film-war>

Filmar

The Surrender of Tournavos

George Mèliès 1897

Sea Fighting in Greece

George Mèliès 1897

House With Closed Shutters

D.W Griffith 1910

The Battle

D.W Griffith 1911

The Big Parade

King Vidor 1925

With the Marines at Tarawa

Richard Brooks, Louis Hayward 1944

San Pietro

John Huston 1945

A Walk in the Sun

Lewis Milestone 1945

Sands of Iwo Jima

Allan Dwan 1949

Les Carabiniers

Jean Luc Godard 1963

Saving Private Ryan

Steven Spielberg 1998

War Stories

Mark Cousin talks to Steven Spielberg

BBC2 1998

Black Hawk Down

Ridley Scott 2001

The essence of combat: Making Black Hawk Down

Jonathan Buss 2002

Flags of our Fathers

Clint Eastwood 2006

Act of Valor

Mike McCoy 2012

Lone Survivor

Peter Berg 2013

Serier

Band of Brothers

Varierte 2001

Generation Kill

Varierte 2008

The Pacific

Varierte 2010

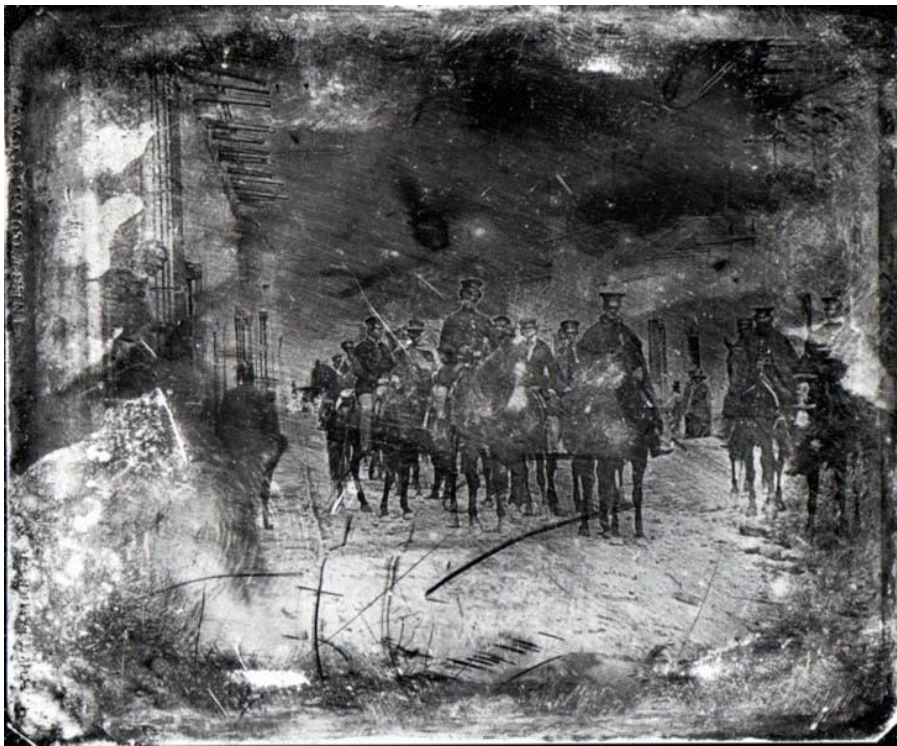
Ross Kemp Extreme World

Sky1 2011-

Five Came Back

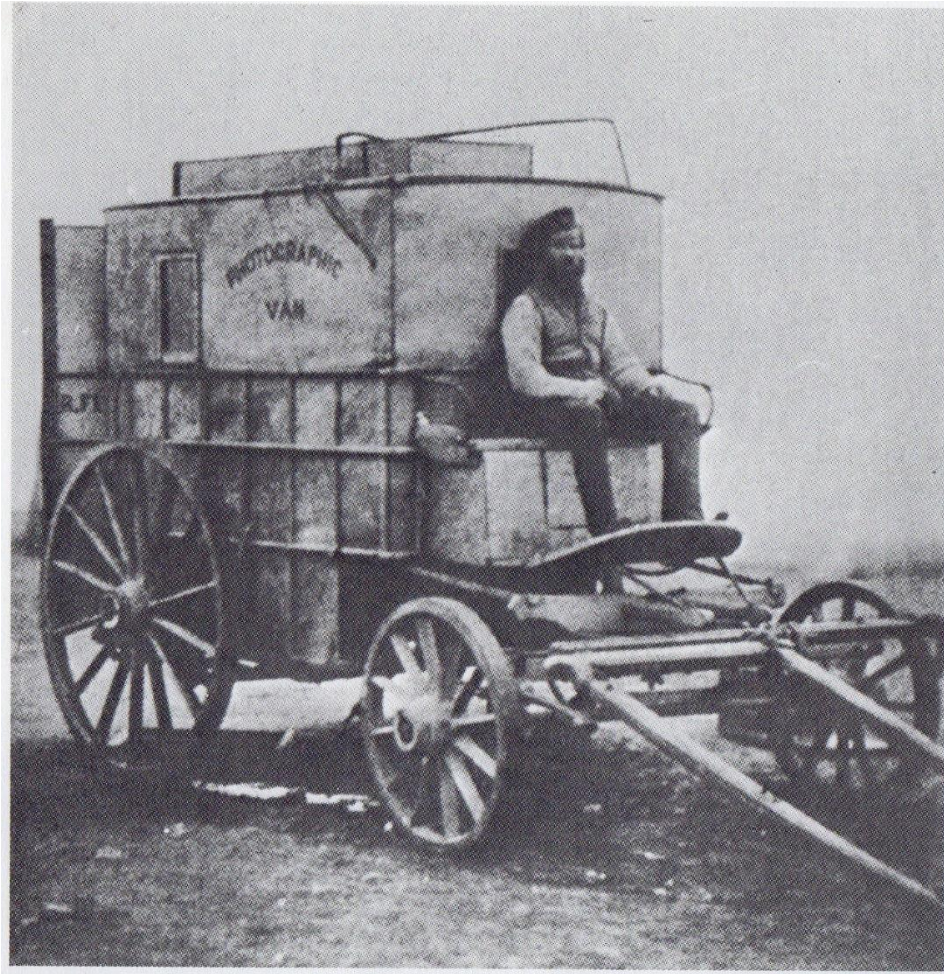
Laurent Bouzereau 2017

Vedlegg 1 Bilete



Bilete 1.1: amerikansk- mexikanske krigen. Ukjend fotograf 1847.

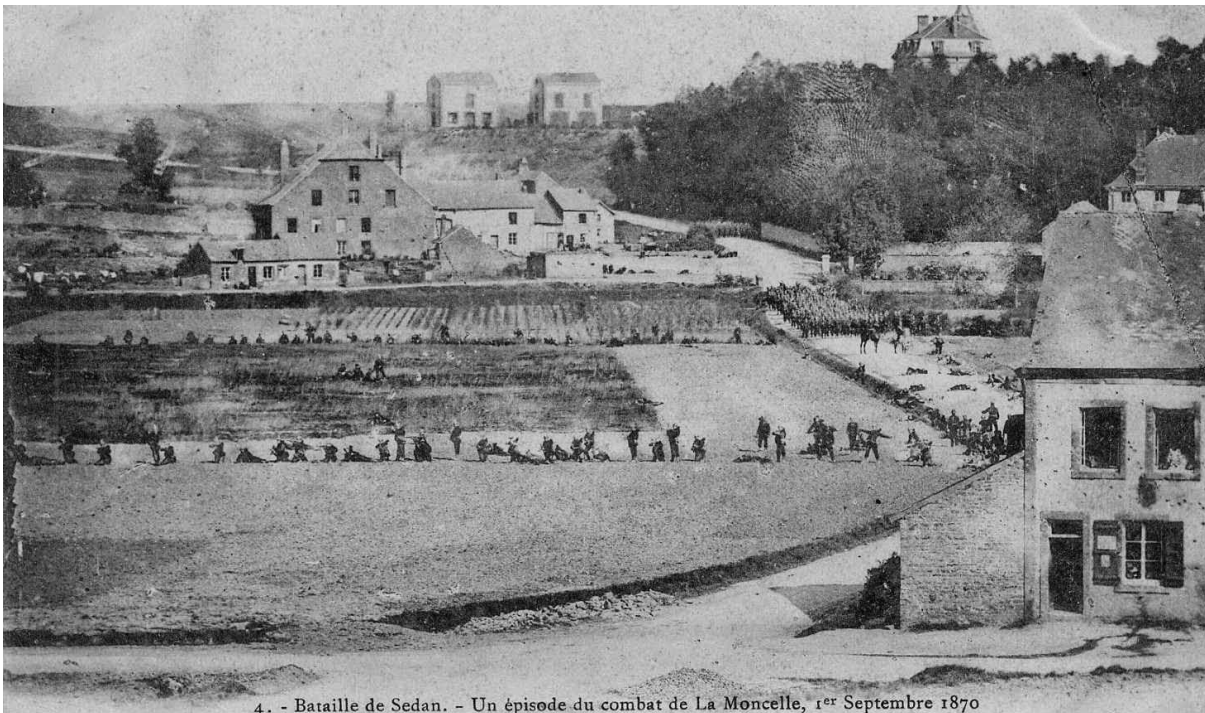
<https://militaryhistorynow.com/2012/06/12/how-early-photographers-captured-historys-first-images-of-war/>



Bilete 1.2: Fenton og fotovogna. Crimea, Spalding ca. 1855 (Lewinski 1986: 30)



Bilete 1.3: Fort Taku, Andre Opiumskrigen, Beato 1860 (Lewinski 1986: 42)



4. - Bataille de Sedan. - Un épisode du combat de La Moncelle, 1^{er} Septembre 1870

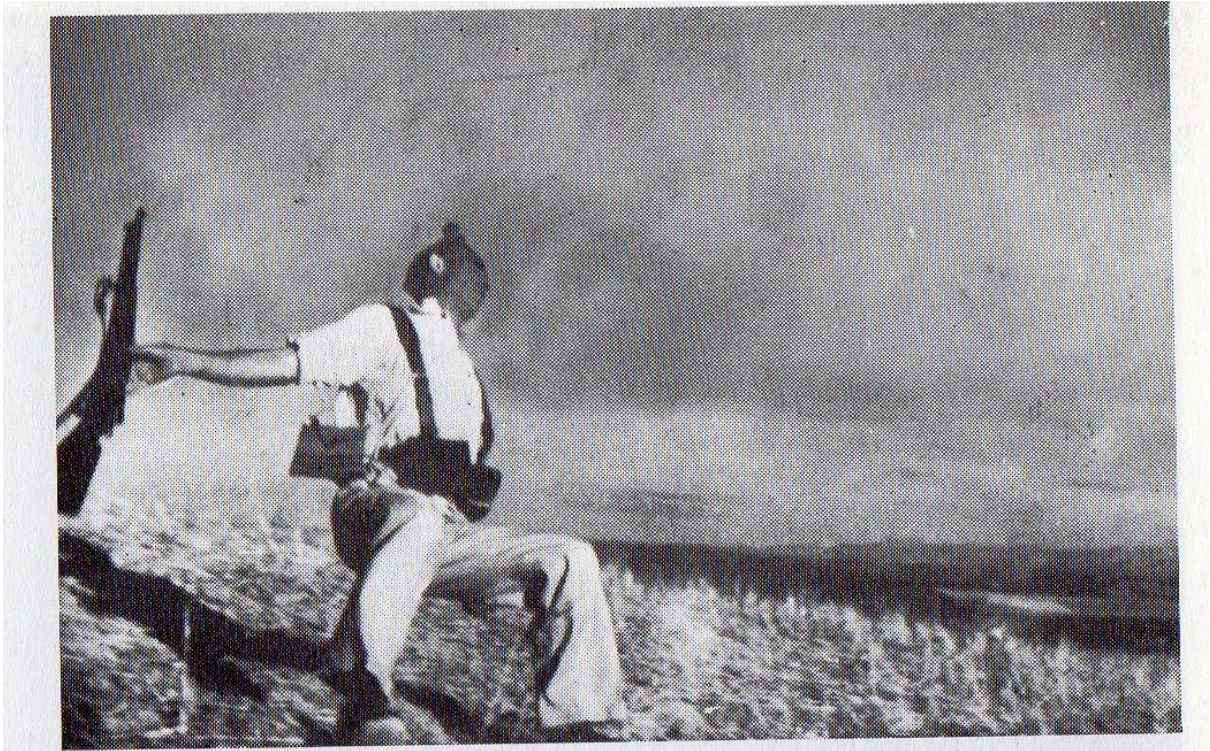
Bilete 1.4: Sedan, Ukjend Fotograf 1870. (MilitaryHistoryNow.com)



Bilete 1.5: Vest Pocket Kodak, c 1914. "The Soldiers Camera" (Science Museum Group Collection, blog.scienceandmediamuseum.org.uk)



Bilete 1.6: Moy and Bastie cinematograph camera: patent no. 4534 of 1909; serial no. 376
(<http://www.bdcmuseum.org.uk>)



Bilete 1.7: Falling Soldier, Robert Capa 1936. (Lewinski 1986: 83)



Bilete 1.8: Normandie, landstiging av allierte Omaha beach, Robert Capa 1944. (Lewinski 1986: 127)



Bilete 1.9: Skjermbilete frå Saving Private Ryan, Steven Spielberg (1998)



Bilete 1.10: B&H Eyemo, Imperial War Museum, © IWM (PHO 8)
www.iwm.org.uk/collections/item/object/30004921