

Forord

Fyrst vil eg takka Institutt for kunst- og medievitenskap, på det humanistiske fakultet ved NTNU (Norges teknisk- naturvitenskaplege universitet) for moglegheita til å skrive denne masteravhandlinga, og for oppfølging undervegs i prosessen.

Eg vil serleg retta ein stor takk til rettleiaren min Stig Kulset, førsteamanuensis i filmvitenskap ved NTNU, for uvurderleg hjelp med oppgåva. Takk for den entusiasmen du har synt for prosjektet mitt, dei gode diskusjonar me har hatt og nyttige innspel og rettleiing eg har fått undervegs i skriveprosessen.

Eg vil takke familien min som heile vegen har vore oppmuntrande og støttande. Sist men ikkje minst vil eg rette ein stor takk til min kjære Stian som heile vegen har hatt trua på prosjektet, og vert støttande når oppgåva har virka uoverkommeleg. Dine kloke ord og innspel har vore uvurderleg.

Innhald

Forord	1
1. Innleiing	3
1.1. Introduksjon og val av tema	3
1.2. Problemstilling.....	3
1.3 Val av teori	3
1.4 Metode	3
2. Langtagning — frå ei innstilling til eit filmatisk element	4
2.1. Langtagning per definisjon	5
2.2. Opplevinga av tid i langtagning.....	6
3. En natt i Berlin — Opplevinga av tid og rom i ein eintagningsfilm	9
3.1. Observerande modus	10
3.2. Kven er Victoria	10
3.4. Rom og tid i En natt i Berlin.....	13
3.5. Nettfenomenet <i>Skam</i> - realistisk tidsattgiving	13
4. Birdman — ei opplevd verd	20
4.1. Den tilsynelatande langtagninga.....	20
4.2. Skjulte klipp.....	21
4.3. Kvifor langtagning	23
4.4. Kven er Riggan?	24
4.6. Å dvele mellom realisme og illusjon	27
4.7. Kamera som forteljargrep	30
5. Langtagning i andre medium.....	33
5.1. Musikkvideo	33
5.2. Reklamefilm	34
5.2.1. "The Man Your Man Could Smell Like"	35
5.2.2. "Back to the start"	35
5.2.3. "The Epic Split"	36
5.3. Sakte-TV.....	37
6. Konklusjon	39
6.1 Kor er filmmediet på veg?	40
Bibliografi	43
Filmografi.....	45

1. Innleiing

1.1. Introduksjon og val av tema

Denne masteroppgåva vil handle om langtagning, som teknikk, visuelt verkemiddel og uttrykksform i dagens filmmedium. Eg ynskjer å undersøkje korleis langtagning vert nytta i notidas filmar, og få klarleik i den aukande bruken av langtagning i dag, når ein gjennom filmhistoria har hatt ein gradvis utvikling med raskare og raskare klipping. På bakgrunn av det eg finn ut i mitt arbeid vil eg ta stilling til om me står ovanfor ein skifte i det audiovisuelle uttrykket.

Oppgåva vil basere seg på tolking og diskusjon kring filmene *En natt i Berlin* (2015) (Originaltittel: *Victoria*) og *Birdman [or The Unexpected Virtue of Ignorance]* (2014) (frå no av referert som *Birdman*), som tek i bruk langtagning til kvar sine ytterpunkt. Kva er det ved samtida som gjer at desse filmene vert laga no. Ein viktig del av oppgåva vil vere å knytte langtagninga opp mot opplevinga av tid og rom, og kva oppleving me som tilskodarar har i møtet med filmene. Ved å analysere dei to filmene vil det fortelje oss noko om kva langtagning er i stand til. Eg vil gjere greie for skilnadar og fellestrekk i bruken av langtagning i *En natt i Berlin* og *Birdman*. Eg vil derfor òg sjå på andre audiovisuelle uttrykksformar og format som har nokon av dei same tendensane dei to spelefilmene har. Eg vil mellom anna sjå på sakte-TV, det fiktive universet *Skam*, musikkvideo og reklamefilm.

1.2. Problemstilling

Kva posisjon har den lange tagninga i dag, og korleis er den med på å forme ein nye audiovisuelle uttrykksformar?

1.3 Val av teori

Det er serleg tre teoretikarar denne masteroppgåva vil basere seg på. André Bazin si realismetilnærming til langtagning med dybdefokus. Hugo Münsterberg sine tankar kring filmen sin attgiving av ein subjektiv verd, gjennom medvisstraum. Samt Belà Balàs si tilnærming til nærbilete som inngang til sjela si djupnad.

1.4 Metode

Eg vil starte oppgåva med ein kort tekst om filmen si barndom, med vekt på langtagninga si utvikling frå innstilling til filmatisk element. Eg vil deretter gjere greie for ei definisjon av

langtagninga, som vil bli mitt utgangspunkt i den vidare tolkinga. Medan eg greier ut om og analyserer filmene *En natt i Berlin* og *Birdman*, vil eg supplere med relevant teori og dømer frå andre filmar. Eit fokus vil vere relasjonen mellom langtagning, tid og rom, det nære biletet og tilskodaren si opplevinga av filmen si røynd. Eg vil diskutere korleis langtagninga definerer kvalitetar på ulike måtar i ulike filmar. Dette vert gjort gjennom analyse og diskusjon kring dei to hovudfilmene i denne oppgåva, *En natt i Berlin* og *Birdman*, samt med innstikk frå andre filmar og dømer frå andre audiovisuelle uttrykksformar. I avsluttinga vil eg oppsummere fellestrekk og skilnadar ved dei to hovudfilmene, og kva posisjon langtagning har i dag. På bakgrunn av mine analyser og refleksjonar vil eg ta stilling til om me står ovanfor eit paradigmeskifte av audiovisuelle uttrykksformar.

Eg har valt å bruke "langtagning" og "dybdefokus" som faguttrykk i det skriftlege arbeidet, sjølv om eg elles skriv nynorsk.

2. Langtagning — frå ei innstilling til eit filmatisk element

I filmen sin barndom, på slutten av 1800-talet, var film berre ei innstilling. Sidan klippeteknikken fyrst vart oppfunne på tampen av 1890-talet, kan ein seie at 'film' i si opphavslege form var ein langtagning (Le Fanu, 2005, s. 5). Til dømes verdas fyrste film, *Arbeiderne forlater fabriken* (1895) av brørne Lumière, er ein sjølvstendig uklippa innstilling, som bokstaveleg talla syner arbeidarar som forlet ein fabrikk. Eit anna kjend døme frå Lumière brørne er *Toget ankommer stasjonen* (1896) som syner det yrande livet som oppstod då toget kom inn på perrongen. Sjølv om filmene er korte, fangar dei hendingane i ei enkel innstilling. Då samanspleising av innstillingar vart vanleg tideleg på 1900-talet, vart òg filmene lengre. Det blei mogeleg å knytte saman fleire sekvensar, og filmene fekk ein samansett forteljing. Likevel er filmene frå tidleg 1900-talet stort sett samansett av lange tagningar der klipping fyrst vart nytta frå den eine hendinga til den andre. Det gjekk likevel ikkje lang tid før klipping blei eit viktig filmatisk element. Det vert utvikla analytiske redigeringsteknikkar som langsamt erstattar den tidlegare "klipp frå handling til handling"-filmen. Dermed vert filmen si forteljarevne fordelt, ved å isolere eller knytte saman spesielle detaljer i ei scene, ved bruk av klippeteknikk (Marnoch, 2014, ss. 21-22) "God klipping" blei etterkvart eit kvalitetsstempel for ein god film. Me finn dømer på god og kreativ klipping, som sjølv i dag dominerer filmuniverset, i *En nasjons fødsel* (1915) med sin dynamiske klippeteknikk, *Panserkrysseren Potemkin* (1925) med sin uttrykksfulle montasjeteknikk, og *Rope* (1948) med saumlause og tilsynelatande usynlege klipp.

Den klassiske forteljande filmen, òg kjend som den amerikanske Hollywood-filmen, har frå starten av 1900-talet vore ein normsetjar både produksjonsmessig og i forhold til forventningar me som publikum har i møte med film. Ved å heile tida styre merksemda til tilskodaren mot handlinga som utspeglar seg, prøver den klassiske forteljande filmen å framstå som ikkje fortalt. Den store posisjon dette filmparadigmet har hatt i filmuniverset, har òg ført til ein trong hjå filmskaparane til å føre alternative måtar å syne ein filmforteljing på. Langtagning og montasje er, i kvar sitt ytterpunkt, to uttrykksformar som bryt med den klassiske forteljande filmen.

2.1. Langtagning per definisjon

Ein skulle tru det var enkelt å definere langtagning, sidan den lett let seg gje til kjenne. Kva som kvalifiserer ein langtagning har teoretikarane ulike oppfatningar om. Den franske filmkritikeren André Bazin, er den store teoretikaren når det kjem til langtagning med dybdefokus på 1940- og 1950 talet. Tekstane han skreiv, fekk stor påverknad, både for etterfølgjande filmproduksjonar og for filmhistoria. Bazin gav ingen direkte definisjon av langtagning, men han hadde nokre klare haldepunkt. Han såg på langtagning som ein stilistisk einskap med fråvær av klipp, og han sat langtagning i samanheng med *dybdefokus* (Bazin, 1967, ss. 33-34)

Seinare har andre filmkritikarar skrive meir konkrete definisjonar. I *The Long Take* (1976) skildrar Brian Henderson langtagning som "a singel piece of unedited film, which may or may not constitute an entire sequence" (Henderson, 1976, s. 315). Medan David Bordwell og Kristin Thompson skildrar langtagning i boka *Film Art: An introduction* (1996) slik; "A shot that continues for an unusually lengthy time before the transition to the next shot" (Bordwell & Thompson, 1996, s. 479). Dei nemnde filmkritikarane får fram eit viktig element i kva som kvalifiserer den lange tagninga, nemleg lengda, men elles er definisjonane av den lange tagninga veldig generell.

Barry Salt utvikla i 1970 ein statistisk analysemetode kalla ASL (average shot length) som syner til den gjennomsnittlege lengda av tagningane. ASL vert utrekna ved å dele den totale lengda av filmen på mengda av instillingar den har (Salt, 2007). Ein slik statistisk analyse fortel likevel ikkje noko om kvalitetane som definerer ein langtagning, ei heller kjensla av det estetiske uttrykket filmskaparen ynskjer å formidle. Ein definisjon av langtagning bør difor fokusere på kvaliteten teknikken gjev, heller enn å kvantifisera den ut ifrå lengda den har.

Valerie Orpen har, i boka *Film Editing: The Art of the Expressive*, definert langtagning ved å sette den i fire kategoriar. Slik som dei andre teoretikarane definerer òg ho lengda som ein viktig faktor. Dei to fyrste kategoriane handlar om å samanlikne lengda av tagninga med den gjennomsnittleg lengda i filmar frå til dømes same periode, med same sjanger eller med same nasjonalitet. Ein tagning er òg lang om den tydeleg er lengre samanlikna med gjennomsnittslengda av innstillingane i filmen. I dei to siste kategorianen kjem ho derimot innpå at det ikkje berre er lengda som er viktig for å definere langtagninga. Om innstillinga er av ei viss lengde, og den i tillegg er så komplisert og metta av visuell informasjon at det krev tid å samle informasjonen ein observerer, definerer Orpen den som lang i sin tredje kategori. I den siste kategorien forklarar ho at ein innstilling òg er lang om den er av ei viss lengde, at ein tilslutt er istand til å samle informasjonen den gjev (Orpen, 2003, s. 78). Dei to siste kategoriane til Orpen gir ikkje berre eit bilete av lengda til langtagninga, men òg eit betre bilete av kvaliteten ved den. Den set fokus på at langtagninga gir eit heilskapleg bilete av handlinga, og vektlegg tida som ein kvalitet i innstillinga.

Definisjonen av langtagning eg vil arbeide etter i denne avhandlinga vil bygge på dei to siste kategoriane til Valerie Orpen. Att langtagning kan identifiserast ved at heile handlinga blir fanga opp i ein innstilling, utan å måtte klippe mellom ulike innstillingar. Denne ideen av langtagning bygg direkte på Bazin sine tankar om ein komposisjon med fokus i djupna. Langtagninga er dermed definert som kvaliteten av ein heilskap, der ein bevarer relasjonen mellom elementane i ei scene.

2.2. Opplevinga av tid i langtagning

Kjensla av tid er ein viktig faktor ved langtagning. Ein kan seie at ein tagning kjennest lang om tida vert ein merkbar kvalitet, eller når lengda vert ein viktig faktor for det estetiske biletet. Andre Bazin var oppteken av at langtagning skulle gi ein uendeleg presentasjon av tid og stad. Med dette meinte han at tagningar med fråvær av klipp skulle opplevast som realtid, der eit sekund i filmforteljinga tek eit sekund å sjå på film. Bazin var realist, og derfor oppteken av at filmen skulle vere eit avtrykk av verkelegheita. Han likte langtagninga betre enn kontinuitetsklippinga, fordi han meinte dei lange tagningane gjenskapte verkelegheita på ein betre måte. Ein metode som Bazin meinte skapte god realistisk attgjeving av røynda, var langtagning kombinert med ein filmatisk komposisjon basert på dybdefokus. Ein fotografisk teknikk som var revolusjonerande då den kom (på 1930 talet), og gjorde det mogeleg å ha fleire dybdenivå i fokus samstundes. Då både forgrunnen og bakgrunnen i utsnittet var i

fokus, gav det tilskodaren sjanse til å sjølv rå over kvar ein vektlegg å sjå. Langtagning med dybdefokus er såleis ein motvekt til den klassiske analytiske montasjefilmen, der blikket til tilskodaren vert trekt mot det filmskaparen har valt ut for oss (Rattee, 2012, s. 217).

Realismekonseptet til Bazin påvirka ikkje berre filmteorien, men òg praktiseringa av langtagning. Regissøren bak *Children of Men*, Alfonso Cuaron har mellom anna forklart kvifor han vel å filme lange tagningar (Rattee, 2012, s. 217).

Another thing is not to use editing or montage, trying to seek for an effect. It is to try to create a moment of truthfulness, in which the camera just happens to be there to just register that moment. So that leads into the long shots. Because then you register the moments as they go (Voynar, 2006).

På same måte som Bazin meinte at tida burde opplevast som om den har ein bokstaveleg varigskap, meinte Cuaron at augneblink ikkje aktivt vert skapt framfor kameraet, men at augneblikket heller var eit resultat av sjølve langtagninga.

Fleire kritikarar har sidan vore usamd i Bazin si framstilling og vilkår knytt til langtagning og opplevinga av tid. For å forstå samanhengen mellom langtagning og tid, lyt ein utvide avgrensingane Bazin satt. Opplevinga av tid på film er ikkje nødvendigvis metrisk, som i eit metersystem der sekund vert definert som grunneininga for tid. For å forstå opplevinga av tid på film fullt ut, må ein òg ta stilling til det ein faktisk ser på skjermen. James Rattee trekk serleg fram to teoretikarar i avhandlinga si *How The Long Take Expresses Personal Experiences of Time*. Herbett Zettl meinte at kva type aktivitet som vert filma, kor mykje aktivitet som går føre seg framfor kameraet, og kor relevant denne aktiviteten er for den som ser, påverkar korleis tilskodaren opplev tida på film. Jo mindre som skjer framfor kameraet, dess saktare opplev me ein tagninga (Rattee, 2012, s. 217). Om ein til dømes filmar eit totalbilde av ein skulegard, vil ein oppleve at tida går raskare med masse aktive ungar i eit friminutt, enn om ein filmar ein tom skulegard på ettermiddagen når alle elevane har reist heim. I avhandlinga, *Time and the Long Take in The Magnificent Ambersons, Ugetsu and Stalker* (2001), bygg Donato Totaro vidare på Zettl sitt synspunkt. Totaro legg til at kjensla av kor fort tida går på film òg vil vere påvirka av tempoet og progresjonen i filmforteljinga. For å sette det heile på spissen, forklarar han at ein langtagning av ein heilt kvit skjerm vil kjennast lenger enn ein langtagning av kva som helst anna narrativ filmforteljing, sjølv om lengda er

like lang (Rattee, 2012, ss. 217-218). Det er altså fleire faktorar som påverkar korleis me opplev tid på film. Rattee skriv; "In order to understand the long take in its complete state, then, we need to consider the subjective dimension of time and the dynamics that define it" (Rattee, 2012, s. 218).

Han siktar til den paradoksale konklusjonen til Totaro om korleis ein opplev enkelte tagningar. Totaro meiner nemleg at den varierende kjensla av kor fort tida går på film, er direkte knytt til den komplekse lengdefaktoren ved langtagninga. Han meiner at ein langtagning kan ha ein eksepsjonell lengde, og samstundes ha eit tregt tempo og lite handling, men framleis kjennast kort. Han meiner vidare at enkelte tagning ser ut til å motseie seg intensitetsprinsippet Herbert Zettl tala om. Totaro meiner altså at ein tagning med lite aktivitet òg kan virke kort. Han reflekterer såleis komplekse og tilsynelatande motstridande tankar om subjektiv tid. Rattee meiner det er naudsynt med ein djupare analyse for å løyse motsetningane Totaro påpeikar, og legg følgjande til grunne:

The form of subjective time is not only subject to these factors, but is influenced by the individual's own experiences and mood. [...] Subjective time broadly encapsulates the lived experiences of time: one that accounts for the way our understanding of it changes depending on our moods, activities and our level of engagement (Totaro, 2001, ss. 47-48).

3. En natt i Berlin — Opplevinga av tid og rom i ein eintagningsfilm

En natt i Berlin (2015) (originaltittel: *Victoria*), er ein eintagningsfilm regissert av tyskeren Sebastian Schipper, og handlar om spanjolen Victoria (Laia Costa) som nyleg har flytta til Berlin. Filmen skildrar hennar oppleving av ein natt i den nye byen — i møte med framande menneske, og eit ukjend miljø. Då Victoria forlet ein nattklubb etter ein einsam kveld på dansegolvet, treff ho ein lokal kompisgjeng, som ho spontant vel å slå følge med. Sjølv om ho veit ho må opne ein kafé tidleg dagen etter, er møte med berlinergjengen så spanande at ho vel å ofre nattesøvnen. Victoria er impulsiv, uredd og nyfiken. Ho syner stor tillit til sitt nye kjennskap. Særleg Sonne (Frederick Lau), den eine i berlinergjengen, får Victoria på kort tid eit nært forhold til. Møtet med berlinergjengen utviklar seg etterkvart i ein dramatisk retning. Natta som startar som uskyldig moro gatelangs i Berlin, utviklar seg til å bli farleg og ulovleg. Boxer (Franz Rogowski), den eine kameraten til Sonne, er tidlegare fengselsdømte, og står i gjeld til ein medfange som gav han vern i fengselet. Dei må rane ein bank, og Victoria blir med som sjåfør, då den eine i venegjengen er så overstadig rusa at han ikkje er i stand til å vere med. Dei gjennomfører bankranet, og alt ser ut til å gå deira veg. Tilbake på nattklubben feirar dei ugjerninga, men spenninga er ikkje omme. Filmen eskalerer då dei hamnar i skottveksling med politiet. Victoria og Sonne er dei einaste som kjem seg unna, men det Victoria ikkje veit enno er at Sonne er hardt skada. Dei gøymer seg i leilegheita til ein småbarnsfamilie. Leilegheitkomplekset er omringa av politi, men Victoria ser etterkvart ein moglegheit til å kome seg unna politiet nok ein gong. Dei kler seg om, tar med seg den uheldige familien sin baby, med lovnad om å etterlate ungen på kaféen nedanfor. Dei kjem seg gjennom politisperringa utan å bli attkjend. Fyrst då dei legg seg inn på eit hotellrom i byen oppdagar Victoria at Sonne er skoten. Det er fyrst no, det går opp for Victoria, att Sonne ikkje kjem til å overleve skotskadane politiet har påført han. I nokre kaotiske augeblink av sjokk, redsel, sorg og smerte, får Victoria somla seg til å ta med seg ransutbytte, og gå ut i dei tidlege morgontimane som om ingenting har skjedd.

En natt i Berlin er ein enkeltståande langtagning utan skjulte klipp. Med sine 130 minutt speletid gjer den norske fotografen, Sturla Brandth Grøvlen, ei imponerande bragd i seg sjølv. Særleg når scenene i filmen går føre seg på 22 ulike lokasjonar, og strekk seg frå ein underjordisk nattklubb og opp på taket av ei boligblokk, og vandrar rundt både til fots, i bil og på sykkel. Det tilskodarane ser er det same kamera såg i løpet av den dagen filmen blei spelt inn. Ved å filme heile filmen sine to timer og 10 minutt i ei enkel innstilling, vert det skapt ei

unik tilstadskjensle. Som tilskodarar vert me plassert midt i handlinga. Ein får kjensla av å vere til stades med karakterane i filmen, som om me sjølve er med på ranet og kan kjenne opplevinga på kroppen — redsla då Victoria ikkje får start på bilen, og adrenalinet då dei køyrer vekk med utbyte.

3.1. Observerande modus

Kameraet gir kjensla av at karakterane lev, og historia til å pulsera så langt som råd. Avgrensinga ligg snarare i skodespelarane sjølve og historia, enn i kamera sine avgrensingar. En natt i Berlin har ein tradisjonell klassisk dramaturgi, men med ein utradisjonell uttrykksform. Filmforteljinga kan òg plasserast i den italiensk neonrealismen, ein tradisjonen som tar utgangspunkt i forteljingar frå livet til alminnelege folk og kvardagslege samfunnsproblem.

Det som gjer filmen utradisjonell er teknikken som vert brukt for å fortelja den. Kamera er observerande, og som tilskodar vert ein invit med på nattevandringa som om me er ein del av gjengen. Sjølv om *En Natt i Berlin* er rein fiksjon, har estetikken til filmen likskapar med den observerande dokumentarfilmen. Kamera har ei rolle som observatør. For tilskodaren ser det ut som om karakterane på filmen lev eit liv utan påverknad frå ein filmskapar. Ein slik tilnærming er akkurat det filmskaparen ynskjer. Filmskaparen ynskjer at tilskodaren skal tru at det som skjedde på filmen hadde skjedd uavhengig av om kameraet var til stades eller ikkje. Formålet ved ein slik estetik er altså at tilskodaren skal oppleve den som absolutt objektiv (Almvik, 2010). Sjølv om *En natt i Berlin* ikkje er ein dokumentarfilm, har den klar likskapar med kameraet sin observerande modus. Med kamera har Schipper laga ein film om røynda. Ein røynd som me finn i Victoria. Kamera blir vårt blikk inn i denne røyndommen. Me følg ikkje etter Victoria når ho vel å bli med berlinergjengen - me er der med ho.

3.2. Kven er Victoria

En natt i Berlin handlar om Victoria. Det er hennar liv me får eit innpass i. Såleis er den originale tittelen på filmen — *Victoria*, meir dekkande for filmen si kjerne, enn det den norske oversettinga *En natt i Berlin* er. Namnet Victoria er den feminine utgåva av namnet Victor, og tyder sigerherre. Namnet representerer såleis godt den handlekraftige og løysingsorienterte jenta, som tross alt er den einaste karakteren i filmen som kjem "sigrande" ut av historia.

I mange filmar opplev me filmuniverset gjennom hovudkarakteren. Det fører til at me automatisk identifiserar oss med personen i hovudrolla. Denne identifikasjonsprosessen er så sterk at me får sympati med personar me elles ville identifisert som slem eller vondsinna. I *En Natt i Berlin* har ein sympati for Victoria og berlinergjengen ho vert kjend med. Sjølv om det er gale å utføre kriminelle handlingar, heier me på vennegjengen til siste slutt.

Victoria har ulike karaktertrekk som påverkar vala ho etterkvart tek i filmen. Ho er impulsiv og nyfiken. Ho tar val utan å tenkje nøye gjennom dei, og ho legg om planane sine til fordel for nye idear. Ho er nyfiken på livet og lysten hennar gjer det lettare å overtale ho. Victoria er òg ærleg og naiv. Ho trur det beste om alle menneska, og tenkjer ikkje på konsekvensar av dei dramatiske vala ho tek. Til dømes då ho, nærast utan å tenkje seg om, seier ja til å vere sjåfør av flukt bilen. Victoria står fram som ærleg heile vegen. Det er ingen peikepinn på at ho ikkje seier sanninga. Medan Sonne, som Victoria frå fyrste stund vel å stole på, har både små og store løgner. Å ikkje tale sant er ein del av hans natur. Han diktar opp historier både då dei to stel øl frå kiosken, og då han fortel Victoria at han er ein profesjonell pianist. Då Victoria fortel at ho òg er pianist talar ho, til skilnad frå Sonne, sant. Mest av alt er Victoria risikosøkande og handlekraftig. Ho er i ein periode i livet, før ho har slått seg til ro og stifta sin eigen familie. Det er ikkje uvanleg at jenter på hennar alder er lysten på livet og søker risiko utan å alltid tenkje konsekvens. Det einaste me veit om bakgrunnen til Victoria, er at ho mislykkast i draumen om å bli profesjonell pianist. Heile ungdomstida hennar har gått med til å øve framfor pianoet. Kanskjer det er nettopp den tapte ungdomstida som blir ein motiverande faktor for behovet Victoria har i høve å oppsøkje risiko. Eit døme på eit slikt risikobehov ser me i scena der Victoria og berlinergjengen er på taket av ein boligblokk, og Victoria går bort å dinglar med beina utanfor kanten på taket. Me ser ei jente som leikar med livet, sjølv om ho sjølv meiner ho har full kontroll. Berlinergjengen vert nervøse for ho då ho sit på kanten. Ein nervøsitet dei fleste som ser filmen òg vil kjenne på. Victoria er handlekraftig, ho er vand med disiplin frå mange år med iherdig pianospelning. Når det verkeleg gjeld er det ho som klarer å tenke klart. Ho klarar å finne ei løysing då Sonne har gitt opp. Det at ho er den einaste som kjem seg unna heile brotsverket vitnar òg om hennar ekstreme kraft til å handle.

Victoria har starta med blanke ark i ein ny by. Ho kjenner ingen. Det store behov ho har for å bli sosialt stadfesta, er det som driv historia framover. Dei vala ho etterkvart tek i filmen er så naive, at ein aldri ville tatt dei same vala på starten av filmen, medan me aksepterer det mot slutten av filmen. Victoria og Sonne knytter fort eit tett vennskapsband. Relasjonen mellom

dei vert så sterk at det til slutt ikkje er nokon veg attende. Victoria likar Sonne så godt at ho tek eit val som får dramatiske konsekvensar. Ho vel å bli med å rane ein bank. Utan å nøle går ho med på å køyre fluktbilen. Ein kan undra seg over kva som får ei jente som Victoria, som aldri har gjort noko gale, til sjølv velje å blir med på eit lovbrøt av denne dimensjonen. Langtagninga i seg sjølv er med på at filmen kjem unna med den dramatiske oppbygginga. Filmen har ikkje blitt redigert eller manipulert i studio, og forteljinga står derfor fram som meir truverdig. Dette fordi me naturleg kjem fram til dei ulike vegskila filmen har. Når me sjølve kjem fram til eit vegkryss har me eit val. Me kan velje å gå rett fram, eller me kan gå til høgre eller venstre. *En natt i Berlin* bruker den naturlege geografien til å bygge historia, og den lange tagninga har blitt koreografert slik at Victoria må ta avgjerande val ved store vegkryss. For å kome vidare, må Victoria bestemme seg for kva val ho vil ta. Skal ho dra heim å sove litt før jobb, eller skal ho bli med berlinergjengen på nattevandring gatelangs i Berlin. Som tilskodar vert me tvinga til å vurdere handlingane hennar opp mot moglege konsekvensar. Etterkvart som Victoria tek sine val, kan me vente oss at vala får etterspel. Evna til å tenkje i konsekvens er ei rolle filmskaparane tvinger me som tilskodarar inn i. Då Victoria blir med Sonne inn på ein nattopen kiosk for å handle øl, syner det seg at den butikktilsette søv bak disken. Victoria står ovanfor eit val. Skal ho betale for ølen, levere den tilbake eller stele den med seg. Etter litt fram og tilbake vel ho å aksepterer at dei ikkje har betalt for ølen. Dette valet opnar opp for at ho seinare i filmen blir i stand til å ta val av ein annan dimensjon og med mykje større konsekvensar. Då ho vel å seie ja til å køyre fluktbilen, med ein sjølvtryggleik utan snev av tvil eller uvisse, er det ikkje berre me som tilskodarar ho overrasskar, men også berlinergjengen vert overraska over kor lette Victoria let seg overtale. Om ho hadde hatt eit normalt apparat av motførestellingar, eller vore litt mindre svolten på opplevingar og kjærleik, hadde ikkje forteljinga nådd like langt.

Filmen avsluttar med at Victoria går frå hotellet med ransutbytte, og vandrar gatelangs ut i dei tidlege morgontimane. Kamera som har følgd Victoria til ein kvar tid i over to timar gir slipp, og sluttar no å følge etter ho. Det kjennest som om kameraet gir ho opp. Ho er tilbake ved utgangspunktet, igjen åleine og einsam i ein ukjend by. Etterkvart som ho går ut i morgontimane vert ho meir fjern for oss. Victoria har aldri vore så liten i biletet som ho er no. Som tilskodar les me filmen gjennom Victoria. Lesemåten er vår moralske rettesnor. Me er nyfikne på korleis det vil gå med ho etter det ho har opplevd. Det einaste me veit om Victoria er det me blir synt gjennom dei to timane me følger ho, derfor veit me lite om bakgrunnen hennar. På den korte tida me lærer ho å kjenna, har ho ved fleire høve synt oss at ho er

risikosøkjande. Til dømes då ho på toppen av taket på ein boligblokk, vel å gå ut på kanten vert både me som tilskodarar og berlinarane ho akkurat har blitt kjend med, engstelege for ho. På bakgrunn av det me veit om Victoria, og vala ho har tatt tidlegare i filmen, er det lett å bli sittande att med ei kjensle av at det ikkje kjem til å gå bra med ho.

3.4. Rom og tid i En natt i Berlin

Uttrykksformen i *En Natt i Berlin* ei endelaus tagging utan skjulte klipp. Me følger livet til Victoria konstant og utan avbrot, dei vel to timane filmen varar. Me får innblikk i eit filmunivers som kjennest særst realistisk ut, fordi tidsførløpet ikkje er manipulert. Den lange tanginga gir oss eit truverdig bilete av historia gjennom den realistiske attgivinga av tid. Det publikum ser er det same kamera såg i løpet av den dagen filmen blei spelt inn. Ved å filme heile filmen sine to timer og 10 minutt i ein enkel innstilling, skapast det ein unik tilstadekjensle, og ei oppleving av her og nå. Me kjenner oss delaktig i historia, og i møte med karakterane og relasjonane som vert skapt mellom dei. Når me som tilskodarar opplev å sjå natta bli til dag i realtid, er det noko me kan relatere oss til gjennom korleis me lev vore eigne liv. Kjensla av å oppleve tidsperspektivet i filmen så nær røyndomen, gjev filmen ein effekt og gjennomslagskraft få andre filmar kan gi. Gjennomslagskrafta langtagninga i *En Natt i Berlin* har på oss, er det som gjer filmen unik, og er langt viktigare enn teknikkane som vart brukt for å føre den fram. I staden for å veksle mellom dei ulike elementa i forteljinga ved bruk av klipping, vert handlinga og *mise en scène* vektlagt i ein innstilling. Ved å veksle mellom komposisjonar som syner totale utsnitt der det er fokus i djupna og nærutsnitt som fangar opp kjensleregisteret hjå karakterane, vert langtagninga både spanande og nær.

Me finn òg dømer på filmar som har eksperimentert med realistisk attgjeving av tid og rom i filmar med normal klippertyme. I vestenfilmen *High Noon* (1952) er det òg einskap i tid og einskap i rom. Sjølv om det ikkje er langtagning er det ein film som attskaper realtid. Denne kontinuitet i tid og rom vert gjort tydeleg ved at tilskodaren kan følgje med på tida gjennom eit innstikk bilete av ei klokke. Filmene varar i ein og ein halv time, og klokka flyttar seg like langt i løpet av filmen.

3.5. Nettfenomenet Skam - realistisk tidsattgiving

NRK har òg utvikla ein konsept som fortel oss noko om opplevinga av realistisk tidsattgiving som audiovisuell uttrykksform. Serien *Skam* har ein uttrykksform som skil seg ut. Serieskaparane har skapt eit fiktiv univers som publikumet får ta del i på ein unik måte. *Skam*

er ein nettbasert dramaserie om eit ungdomsmiljø på ein vidaregåande skule i Oslo. Til no har det blitt produsert tre sesongar, der kvar sesong har fokus på kvar sin hovudkarakter i ein ungdomsgjeng som går på den same vidaregåande skulen. Sjølv om serien i utgangspunktet er retta mot ungdommar i 15 års alderen, har den skapt stor interesse og engasjement langt utover dette. Interesse for serien er blitt så stor at den har fått ein fanskare med stort spenn i både alder og nasjonalitet.

Det er fleire element som gjer Skamserien unik. Den attspeglar eit ungdomssamfunn med mål om å verke truverdig og realistisk, slik at tilskodaren skal kunne kjenne seg att i karakterane og deira opplevingar. Serien tar opp viktige temaer som dei fleste kan relatere seg til, og skodespelarane har i større grad vore med å forme sin karakter.

Men det som verkeleg særmerkar denne serien er korleis den vert presangtert. Konseptet går ut på at ein som tilskodar kan følgje med på det fiktive universet gjennom eit nettbasert plattform. Kvar veke blir det dageleg lagt ut små filmklipp, bilete frå instagramprofilen eller meldingsdialogar frå hovudkarakteren. Filmsnuttane som vært publisert gjennom veka, blir kvar fredag samla saman i ei episode på NRK Nett-TV. Kwart klipp som vert publisert på nettsida, vert lagt ut på same tid som scena er meit å skje i det fiktive universet. Dette gir serien, for dei som følgjer med frå dag til dag, ei unikt og realistisk attgiving av realtid. Som tilskodar får ein verkeleg kjenne på kjensleregisteret til hovudkarakteren i serien, då tilskodaren heile tida må vente like lenge som karakteren på vidare utvikling.

Under alle publiseringane på nettsida, har publikummet mogelegheit til å legge att ein kommentar. Ved å aktivisere og engasjere publikummet på denne måten, oppnår serieskaparane to ting. Det eine er at dei får tilbakemeldingar som dei kan ta til etterretning for å vidareutvikle konseptet på best mogeleg måte. *Skam* har nemleg ein effektiv produksjonskapasitet. Det er kort tid frå manusutvikling, til innspeling og ferdigstilling. Noko som gjer det mogeleg å hente inspirasjon frå situasjonar som skjer i vår verkelege verd. Dette er med på å gjere serien realistisk. Det andre serieskaparane oppnår med kommentarfeltet er å skape ein debatt mellom tilskodarane sine. Der kan dei diskutere skamuniverset og hjelpe kvarandre å forstå.

Det er mange som let seg engasjere i dei fiktive karakterane, då serleg hovudkarakteren i dei ulike sesongane. I den tredje sesongen av *Skam* som blei synt hausten 2016 følgjer me Isak Valtersen (Tarjei Sandvik Moe) og det han går gjennom på veg "ut av skapet". Sesongen

handlar òg om det å bli forelska uavhengig av kjønn, og serien konfronterer fordommar på ein opplærande og tilfredsstillande måte.

Forholdet mellom Isak og ein annan gut kalla Even (Henrik Holm), har engasjert mange. Skildringa av relasjonen mellom Isak og Even er så sterk, at den påverkar publikum mentalt. Eit døme på dette ser me i ein kommentarfelte frå ein av serien sine mange tilhengarar. Han går så langt at han sett spørsmålsteikn ved sin eiga legning, fordi interessa hans for kjærleikshistoria mellom Isak og Even er så stor. Han har reflektert over om han sjølv er homofil eller bifil, noko han konkluderer med at han ikkje er. Han undrar derfor på kvifor han er så opptatt av historia om Isak og Evne, når han normalt sett ikkje bryr seg om kjærleikshistorier. "Det er bare damer i hodet mitt. Damer og.. Isak & Even" slår den anonyme kommentatoren fast (NRK, 2016).

At kommentatoren har sterke kjensler for karakterane i skamserien, er han ikkje åleine om. *Skam* er ein solid serie som brukar mange verkemiddlar for at tilskodaren skal leve seg inn i kjenslene til hovudkarakteren. Den gir eit bilete av ein truverdig kjærleikshistorie kombinert med ein realistisk framstilling nær røynda. Det er denne kombinasjonen som gjer at serien har ein unik gjennomslagskraft. Då Isak er usikker på om Even verkeleg vil ha han, og ventar på å få eit svar, er det ikkje berre han som ventar. Me som tilskodarar ventar ikkje berre med han, men me ventar òg like lenge som han. Me kjenner nærast på det same kjensleregisteret som han. Desperasjonen etter å få eit svar frå Even, kjennest like lang og uthaldeleg for oss som for Isak sjølv. Dette vitnar om kva kraft det å framstille realistisk tid har på oss som tilskodar.

Likevel er det viktig å skilje mellom dei fiktive karakterane og me som tilskodarar. Sjølv om me kjenner oss ukomfortabel når Isak kjenner seg ukomfortabel, vert lei oss når Isak er trist, og glad når Isak er lykkeleg, ser me samstundes serien frå eit anna perspektiv. Me har våre egne refleksjonar og tolkingar som ikkje alltid samsvarar med Isak sine tankar og val. Dessutan får me i det store bilete berre utdrag av det som skjer i laupet av ein dag i karakterane sitt liv.

Den danske professoren Anne Jerslev har latt seg engasjere av *Skam* sitt virtuelle univers, som ho meiner gir tilskodaren ein sers verkeleg oppleving.

"Skam' er meget mere uforudsigelig og fortællemæssigt tættere på virkeligheden, og den har ingen moralske pegefingre. Den lægger de unges problemer og liv frem og

tager ikke egentlig stilling til det. På den måde er 'Skam' både en fortælling om og i vores tid." (Jerslev, 2016).

Ho meiner at serien har hatt si gjennomslagskraft fordi den rett og slett er supergod. Den er nyskapande og talar til eit langt større publikum enn målgruppa den er retta mot. Med fråvære av vaksne vert fokuset på tenåringar meir tydeleg.

Jerslev ser på to faktorar ved dei visuelle verkemiddela Skam brukar for å gi karakterane rom. I filmklippet "Bare tenker på William" frå den andre sesongen av *Skam* beskriv ho korleis klippertymen er med på å gi karakterane rom. Scena går føre seg i eit roleg tempo. Gjennom nærbileta er det rom for omtanke og medkjensle.

Filmklippet syner ein dialogscene mellom hovudkarakteren Noora (Josefine Frida Pettersen) og den eine venninna hennar Sana (Iman Meskini). Sana er den reflektert og velformulerte jenta. Sana har oppfata at Noora likar William. Medan Sana utfordrar moralen til Noora, skiftar kamera mellom dei to. Noora tenkjer over det Sana sier, men vil ikkje la seg overbevise. Ho som vanlegvis er velformulert, brukar tid på å formulere setningane sine. Jerslev meiner scenen gir ein realistisk oppfatning av rom og tid. Ho forklarar det slik: "Noora får sit rum og så megen tid, hun skal bruke, og så klippes til Sana, som får sin tid og sit rum. Samtidig med at alt andet rum forsvinder." Biletet held seg lengre på andletet til Noora enn på Sana. Utan å klippe til det Sana seier, blir me vitne til Noora si indre kamp, som går ut på å komme med gode motargument. Tilslutt kjem Noora fram til kva ho vil seie. Fyrst då vert det klipt tilbake til Sana att. I staden for å få med reaksjonsklipp, vel serieskaparen å fokusere på å gi karakterane tid og rom. Handlinga i scena er konsentrert rundt dei to. Elles er det stille rundt dei. Sjølv om me i starten høyrer at det er fleire personar i klasserommet dei sit i, ser me dei ikkje. Etterkvart forsvinn all anna lyd enn samtalen mellom Noora og Sana.

Den andre faktoren Jerslev vektlegg er det faktum at dei lange og nære innstillingane av andleta, gir oss tilgang til ei form for indre sanning. Dei uttrykksfulle andleta til Noora og Sana fortel oss noko meir utover det som vert sagt. Nærbilete gir oss ikkje eit fasitsvar på kva som ligg bak uttrykka i andletet. Kva andlete uttrykker vil kunne tolkast ulikt. Derfor meiner Jerslev at det alltid vil vere ein "*gådefuldhed*" i karakterane me aldri heilt vil få klarheit i, men som i nærbiletet vert utdyupa som ein respekt for menneska sitt liv og integritet.

Tankane Jerslev har kring nærbiletet, og det den representerer, byggjer på den ungarske filmteoretikaren Bela Balàzs sin hundre år gamle teori. Balàzs sa følgjande om viktigheita av nærbiletet: "*The close-up has not only widened our vision of life, it has also deepened it*" (Balàzs, 1970, s. 55).

When the film close-up strips the veil of our imperceptiveness and insensitivity from the hidden little things and shows us the face of objects, it still shows us man, for what makes objects expressive are the human expressions projected on to them. The objects only reflect our own selves, and this is what distinguished art from scientific knowledge (Balàzs, 1970, s. 60).

Enno viktigare enn å oppleve objektane si fysiognomi, var i følgje Balàzs oppdaginga av karaktertrekka i eit andlet. Han var serleg opptatt av nærbilete av det menneskelege andletet, og meinte det representerte ein heilskap av fleire delar, som kvar for seg er spor frå livet til den karakteren ein ser nærbilete av.

Facial expression is the most subjective manifestation of man, more subjective even than speech [...] This most subjective and individual of human manifestations is rendered objective in the close-up (Balàzs, 1970, s. 60).

Balàzs meinte at nærbilete etablerer ei djupare sanning. Ved å syne utsjånaden — det som karakteriserer det enkelte menneske — i eit nærbiletet, får me tilgang til sjela si djupnad. Dette er riktig nok ein abstrakt tilnærming. Tilskodaren får innsyn i særprege ved menneske, som me elles ikkje ville fått tilgang til. Balàzs meinte såleis at nærbilete beskriv meir enn tusen ord.

I ein film som *En natt i Berlin* der ein ikkje har moglegheit til å manipulere kjensler gjennom klipp, vert filmen sine tette utsnitt på karakterane sit kjeleliv dess viktigare. Et døme er ei scene der Victoria og Sonne for fyrste gong åleine. Dei pratar saman ved pianoet i kaféen Victoria jobbar i. Scena fangar ein presis skildring av to menneske som nettopp har møtt kvarandre, og er blitt sær interessert i kvarandre på kort tid. Samspillet mellom dei er sjarmerande, klossete og ekte. Dei gir tilskodaren eit glimt inn i bakgrunnshistoria si som det ikkje har blitt fortalt noko om tidlegare. Scena gir òg ein motivasjon for at samhaldet dei er i ferd med å bygge vil påverke vala dei gjer seinare i filmen. Gjennom heile sekvensen har kamera det nære utsnitt av andleta deira. Hovudsakeleg gir nærleiken til Victoria og Sonne ein nær fysisk kontakt med dei. Til skilnad frå andre sekvensar der blikket vår vandrar fritt

mellom alt som skjer i bilete, er me i sekvensen ved pianoet intimt involvert i handlinga si kjerne. Me ser sorga i Victoria sine auge, då ho fortel om pianokariara som ikkje blei noko av, og Sonne sitt overraskande blikk, då han vert imponert over Victoria sine uventa pianoferdigheiter.

Etterkvart som forteljinga tar seg opp og blir meir dramatisk, vert dette òg reflektert gjennom kamera som kjem tettare og tettare på andleta til karakterane i filmen. Då gjengen vert skutt på i ei dramatisk skotveksling med politiet, gøymer Victoria, Sonne og Boxer seg i skjul bak ein betongkloss. I dette avgjerande augneblikket er kamera tettare på karakterane enn nokon gong. Me får verkeleg kjenne på redselen i blikket deira i den stressande situasjonen dei er i. Det er som om den skadeskote Boxer innser nederlaget, medan Victoria og Sonne syner eit snev av håp, som gir dei motivasjonen dei treng til å flykte unna. Då Sonne seinare dør av skotskadane på hotellrommet dei tinga, er nærbilete ein essensiell faktor i oppbygga til eit endeleg klimaks i Victoria sitt nervesamanbrot, etter dei harde psykiske påkjenningane ho har gått gjennom.

Me har sett korleis nærbilete er viktig for å komma tettare på kjensleregisteret til karakterane, og korleis dette påverkar vår tilnærming til karakterane. Med langtagning som eit stilistisk val, kan det bli brukt til å vekke ulike kjensler hjå tilskodaren. I Alfonso Cuaron sin filmen, *Children Of Men* (2006) er det til dømes ein dramatisk bilscene, der framande folk går til åtak på bilen til karakterane me har blitt kjende med i filmen. Scena er filma i ein innstilling, og det heile vert filma frå innsida av bilen. Saman med karakterane opplev me som tilskodarar òg heile scena frå innsida av bilen. Når filmskaparen vel å syne heile scena i realtid utan kutt, tek han samstundes vekk det elementet som minner oss om at det berre er ein film, nemleg klippingen. I tillegg vel regissøren å plassera oss midt inne i bilen, og tvinger oss til å opplevinga handlinga tett på slik karakterane opplev det. Scena frå *Children of Men* minner om ein sekvens i *En natt i Berlin*. Medan berlinegjengen er inne å ranar ein bank, observerer me Victoria som sit å ventar på dei i bilen. Då motoren på bilen sloknar, og Victoria ikkje får start, kjenner me redselen så nært på kroppen at det vert ubehageleg. Hadde det til dømes vore eit klipp eit klipp i denne scena, hadde denne illusjonen blitt brutt.

Nokon gongar ynskjer filmskaparen å framheve ein viktig scene i filmen. Ved å filme berre enkelte scener i ein langtagning, gjer det at den skil seg ut frå resten av filmen. Til dømes i filmen *Om Forlatelse* (2007) (Originaltittel: *Atonement*) er det serleg ein scene som utmerkar seg visuelt og bryt med klipperytmen. Den skil seg ut frå resten av filmen ved å stå fram som

ein fem minutt lang tagning. Ein soldat ligg døande, og drøymmer om å vende tilbake til kjærasten sin. Det er i hovudsak marerittet til soldaten kameraet beskriv i den lange tagninga. Gjennom den lange sekvensen får me sjå ein uavbroten straum av inntrykk frå den krigsherja franske stranda i Dunkirk under 2. verdskrigen. Som tilskodar opplev me at hendingane me observerer skjer på den same fysiske plassen, sjølv om me i ettertid skjønner at det heile er ein illusjon av inntrykk han har opplevd gjennom krigen. Regissøren kunne valt å lage ein montasjesekvens istaden, men då ville tilskodaren fått kjensla av å vere utaførståande, og ikkje så delaktig og tilstade som ein får kjensla av i langtagninga. Kameraet syner ikkje berre smertene Robbie går gjennom når han byrjar å innsjå at han aldri kjem til å sjå kjærasten att, men den fortel òg at det er mange soldatar i same situasjon — som desperat ynskjer å vende tilbake til sine liv. Såleis overgår scena den enkle forteljinga om ein person si historie om tapt kjærleik, ved å gi eit signal mot krigføring.

Ved langtagning så kan du få med ulike perspektiv. Du lærer å sjå, utan at filmskaparane styrer blikket ditt. I skrekkfilmen *Don't Breathe* (2016), regissert av Fede Alvarez, blir me introdusert for huset til ein blind man, som ein ungdomsgjeng er i ferd med å bryte seg inn i. Ungdommane sit fyrste møte med huset har Alvarez valt å fange i ein tilsynelatande lang innstilling. Langtagninga er godt komponert. Kamera vekslar på kven av ungdommane det følgjer etter. Samtidig syner kamera ting som karakterane på filmen enno ikkje har sett. Til dømes ein låst dør, og at det ligg ein pistol under senga til den blinde huseigaren. Om regissøren hadde valt å bruke vanleg kontinuitetsklipping i staden for langtagning ville dei små hinta blitt fortalt på ein veldig tydleg måte — sjå her er ein låst dør, og her er det ein pistol under senga. Under langtagninga vert ikkje blikket vårt styrt i like stor grad, difor vert desse hinta synt på ein meir implisitt måte.

4. Birdman — ei opplevd verd

Filmen *Birdman [or The Unexpected Virtue of Ignorance]* (2014) skriven og regissert av meksikanaren Alejandro González Iñárritu, handlar om skodespelaren Riggan Thomson (Michal Keaton) sin drakamp mellom fiasko og suksess. Ved å sette opp eit ambisiøst teaterstykke på ærverdige Broadway i New York, forsøker den tidlegare actionstjerna, å berge si dalande skodespelarkarriere. Det er eit ambisiøst prosjekt, men Riggan har eit mål om å syne omgjevnadene at han framleis er ein stort kunstnar, og ikkje berre ein avdanka filmstjerne. Han har eit indre ynskje om å bli elska og verdsett av omgjevnadene. Få dagar før den store premieren på teaterstykket, vert ein av skodespelarane i teateroppsettinga råka av det som tilsynelatande ser ut som ei arbeidsulykke. Kritikarfavoritten Mike Shiner, spelt av Edward Norton, får oppdraget å erstatte den falne skodespelaren. Til Riggan sin frustrasjon syner Mike seg å vere ein utfordrande skodespelar å samarbeide med. Samstundes sett Riggan sine indre demonar han på prøve, i form av superhelten Birdman. Riggan har offera mykje for sin suksess. Ein skilsmisse og eit spent forhold til dotera Sam (Emma Stone) er ein konsekvens av Riggan sin eigen egoisme og sjølvsentring — for å oppnå suksess.

4.1. Den tilsynelatande langtagninga

For å forstå den visuelle stilen i *Birdman*, må den kopplast opp mot langtagning som visuelt virkemiddel. Ein tradisjonell moderne filmscene er som regel bygd opp av mange ulike kameravinklar, som er redigert saman til å forme ein heilhetleg scene, medan langtagninga er koreografert slik at den inneheld alt som trengst for å fortelje budskapet i sekvensen. *Birdman* vert framstilt som ein uendeleg lang tagning, med unntak av ei montasjesekvens rett før den siste scena i filmen. I røynda er filmen sett saman av ein rekke lange tangingane, som er manipulert saman digitalt i etterkant. Dermed ser det ut som alle kamerainnstillingane i filmen heng saumlaust saman. Teknikken Iñárritu har valt å bruke i *Birdman* er uvanleg, men ikkje eineståande. Trass teknologiske avgrensingar tidlegare i filmhistoria finn ein døme på filmar med tilsvarande utformingar. Då regissøren Alfred Hitchcock laga filmen *Rope* (1948) hadde han eit ynskje om å lage ein film satt saman av ein samanhengane langtagning. Med teknologien og filmutstyret som var tilgjengeleg på den tida, var det ikkje mogeleg å filme lenger enn vel 300 meter med 35 millimeter film om gongen. Såleis kunne ein ikkje filma ein samanhengane tagning på lengre enn 10 minutt (Jacobs, 2007, s. 272). I staden val Hitchcock å gøyme klippa i overlappende overgongar. Alle tagningane i filmen avslutta med ei kamerakøyning mot ei dekkande overflate, som til dømes ryggen til ein av karakterane i

filmen. Det etterfølgjande klippet byrjar der det forrige avslutta, og ein får ei utkøying. Filmen til Hitchcock skal såleis sjå ut som ein samanhengande tagning, men i røynda består den eigentleg av 11 ulike innstillingar. Ein kan seie at *Birdman* på mange måtar er ein vidareføring av teknikken Hitchcock tok i bruk på 40-talet. Iñárritu har på sin side større fridom gjennom teknologiske framsteg, som òg gjer dei skjulte overgangane meir truverdig og i større grad usynlege. Med bruken av digital video har heller ikkje den maksimale lengda av ein enkeltstående tagning nokon avgrensingar.

4.2. Skjulte klipp

I prinsippet kunne Iñárritu skutt heile *Birdman* i ein tagning med teknologien me har i dag. Men med ei handling som er så kompleks, set sjølv fortellinga grensar for å gjennomføre ein slik film i ei innstilling. Til dømes er mange av scenane skutt på ulike lokasjonar som geografisk ikkje samsvarar med det den skal atterspegle. Filmen har òg krevjande sekvensar med masse statistar og logestikk. Teknisk sett er det stor skilnad mellom eksponeringa ute og inne, som forutset at kameraoperatøren må endre eksponeringa deretter. Framfor å filme heile *Birdman* i ei innstilling, noko som nærast ville vere umogeleg, brukar Iñárritu dei skulte klippa til sin fordel. Han tek i bruk alle triksa i boka for å skjule klipp. Kvar gong eit kameraet panorerer eller *tiltar* langs ein bakgrunn, så lenge det ikkje er menneske eller anna rørsle i biletet, er det med dagens teknologi mogeleg å spleise to innstillingar saman med redigeringsverktøy. Då byrjar neste innstilling slik det førre avslutta, slik at dei to bileta kan manipulerast saman til ein heilheit. Eit døme på ei slik spleising finn me då Riggan har låst seg ute frå teateret, og må gå gjennom *Time Square* i berre underbuksa. Då han går mot hovudgata *tiltar* kamera nedover beina hans og vidare ned på ein sølepytt, der spleisinga skjer. Ein *tilt* på ein bakgrunn som er einsarta i både farge og tekstur, er eit perfekt utgangspunkt for å skjule eit klipp. Med *motion blur* vil det som er sløra ut vere ukjenneleg. Blikket til tilskodaren vert trekt mot Riggan som går bortover, og ikkje den slørete sølepytten. For det blåtte auga er alt som det skal, og det er den største illusjonen av dei alle. Ein annan overgang filmskaparen har brukt for å skjule klipp er når lysmengda er så låg at det vert heilt mørkt, eller så lys att det skapar ein illusjon av overeksponering. Eit døme finn me då Riggan svever gjennom gatene. Spleisinga skjer med det same kamera vert blenda av sola, og alt vert kvitt. Me finn òg eksemplar på at skjermen blir svart når Riggan går frå ein lokasjon til ein annan. Her kan ein sjå føre seg to praktisk orsak til at ein treng eit klipp, anten fordi eksponeringa er ulik ute og inne, eller fordi dei to lokasjonane er filma på ulike stadar. Filmen har òg overgangar som raskt får framgang på tida, som til dømes timelaps frå kveld, til natt,

og til dag. Det er òg usynlege klipp når kameraet følgjer objekt som beverger seg i forgrunnen. Då Riggan kastar ein blomstervase i veggen slik att den knusar, skjer det i eit klipp. Denne overgangen skjer så fort at auge berre rekk å oppfatte gjenstanden som fyk gjennom rommet. *Birdman* har òg skjulte klipp lik dei me finn i Hitchcock sin *Rope*, personar som går forbi kamera, og dekker store delar av utsnittet.

Ei av dei mest imiterte kamerarørslene som Orson Welles utvikla var å flytte kamera gjennom fysiske hinder og objekter. Eit døme finn me i *Citizen Kane* (1941) då Susan Alexander Kane, den andre kona Charles Kane var gift med, vert introdusert. Starten av scena står fram som ein enkel innstilling. Kamera syner fyrst eit veggmaleri av Susan, før det flyttar seg oppover bygningen og mot eit neonskiltet. På skiltet står det *El Rancho Floor Show, Susan Alexander Kane, Twice Nightly*. Kameraet stoggar eit augneblink med fokus på skiltet før det går gjennom bokstavane på det, og vipper ned mot eit regnvått takvindauge. Gjennom vindauge kan ein skimta Susan som sit åleine ved eit bord i klubblokalet. Kameraet held fram mot takvindauge og stig ned til handlinga i klubben. For å få kjensla av at heile kamerabevegelsen heng saman i eit innstilling, har Welles valt regn og lynnedslag som dekning for overgangen gjennom vindauget. Det er to gongar at Inarritu nyttar seg av teknikken me fyrst såg i *Citizen Kane*. Ved to høve smyg kamera seg frå gata og gjennom dekoren og inn i garderoben til Riggan. Ein gong baklengs og ein gong framlengs. Inarritu sender òg ei helsing til Orson Welles si bruk av saumlause transportabel forflytningar i *Citizen Kane*. I *Citizen Kane* vært det filma eit bilete av redaksjonen i Kane si avis. Då hele fotografiet dekker kamerautsnittet, blir biletet etterkvart levande, og me er tilstades ved fotograferinga. I *Birdman* flyttar me oss fysisk frå garderoben til Riggan og til puben me vitja tidlegare i filmen. Denne forflytninga skjer ved at Sam syner Riggan eit klipp (der Riggan som spring lettled gjennom Times Square) på *Youtube*, frå mobilen sin. Klippet dekker heile kamerautsnittet, og når kamera trekker seg vekk ser me det same klippet på ein flatskjerm som heng i publokalet. Me veit det har gått tid mellom klippa, men me har ingen kunnskap om kor lang tid som faktisk har gått.

Sjølv om *det* er snakk om *Rope* frå 1948 eller film frå i dag, er prinsippet bak å skjule klipp den same. Nøkkelen er å distrahere tilskodaren vekk frå kuttet for å halda illusjon av ein samanhengande tagning ved lag. Nå kan filmskaparane gjera det med til dømes panorering, eit objekt som forflyttar seg gjennom forgrunnen eller ved å skjule heile biletet som i *Rope*. Uansett kva teknikk ein vel er resultatet den same, klippet er skjult og det er fokuset til publikum òg.

4.3. Kvifor langtagning

Kvifor filmskaparar vel å bruke langtagning i motsetning til moderne tradisjonell kontinuitetsklipp kan vere av fleire grunnar. Nokre gongar er det praktisk. Fleire kameravinklar krev mange forsøk for at alt skal bli perfekt. Har regissøren tru på at skodespelarane kan meistra å spele gjennom heile scena i ei innstilling, kan det både spare tid og pengar.

Den uendelege lange tagninga og dei tilsynelatande usynlege klippa gir historia ein ny dimensjon og tilleggsverdi. For det fyrste gjev dette estetiske verkemiddelet ei unik kjensle av å vera til stade i filmen. Ein observerer handlinga nærmast som ein fluge på veggen. Ein får ei kjensla av at me som tilskodar gjennom kameralinsa er ein karakter i filmen. Med Birdman som eit langtagningsprosjekt har Alejandro G. Iñárritu har hatt eit ynskje om å lage ein film som bygger på korleis me i røynda opplev omgjevnaden vår. Kvifor Iñárritu har valt å bruke langtagning i *Birdman* har han sjølv uttala:

I didn't want to create reality through fragmentation, but from a linear or monolithic reality. Basically the way we live our lives – no cuts. We just open our eyes and there we go, floating in a continuous steadycam all day. The writing, design, blocking, rehearsal, plus all the technical aspects [...] must be conceived, thought out, prepared in advance in order to flow with naturalness, truth, and honesty. It's a process that demands the total awareness of the actors. It possesses the fear and adrenaline of the moment. You can't fake it (Moreno, 2014).

Han ynskjer at filmen vert framstilt på ein måte som minner om korleis me bruker auga vore i røynda. Me kan ikkje klippe oss frå innstilling til innstilling når me ser verden gjennom auga vore. Sjølv om regissøren ynskjer at me skal oppleve å vere ein del av filmen gjennom kameralinsa, observerer me meir enn det blåtte auge kan sjå i Birdman. I lydbilete kan me høyre Riggan sitt alter ego, og gjennom kameralinsa kan me òg sjå tankane hans. Når ein ser filmen går det etterkvart opp for ein at den vekslar mellom to univers. Det eine universet er Riggan sin røyndom, og det andre utfoldar seg i noko som kan tolkast som Riggan sine tankar, draumar eller undermedvit. Kva som faktisk skjer, og kva som er illusjon er ikkje alltid like opplagt. Eit døme er då Riggan tilsynelatande flyr gjennom gatene, men i røynda tar han eigentleg berre ein taxi. Det fattar ein fyrst då drosjesjåføren ropar etter han.

Ein motivasjon for at langtagning som filmatisk element i filmen, heng saman med settinga filmen er satt i, nemleg teateret. På teater er det ingen moglegheit for å gjere omskudd, slik ein kan på eit filmsett. I likheit med ein teateroppsetting må ein under filminnspelinga av ein langtagning kunne spele lange scener fullt ut. Skodespelarane må kunne levere lange sekvensar utan pausar. Kjensla av ein evigvarande langtagning minnar såleis om teater.

Den nye rollen på teateret er krevjande og ukjend for Riggan. Frå tidlegare er han vand med å vere framfor kameraet som superheltkarakteren Birdman. No jobbar Riggan bak i kulissane på teaterproduksjonen. Ved å syne historia gjennom langtagning, gjev det ei kjensle av at livet bak i kulissane, kjennes som ein framand verd, akkurat slik livet på scena er framand frå det verkelege livet. Slik sett gjev langtagninga ein effekt som bind livet på scena og livet bak i kulissane saumlaust saman, og skapar ein illusjon om at Riggan ikkje er tilfreds i sit nye tilvære. Den uoversiktlege plassen, det intense presset, og dei tronge smale gongane, er med på å underbygge kjenslene Riggan har om den nye teater situasjonen. Sjølv om Riggan prøver å tilpasse seg den nye omgjevnaden, er det med ulikt hell.

Historia vert skildra på fleire plan, der relasjonar er eit gjennomgåande tema. Ein har den handgripelege situasjonen på sjølve scena og bak i kulissane, som skildrar Riggan i interaksjon med dei andre karakterane i filmen. På dette planet får ein òg innsyn i dei andre karakterane og deira historie som vitnar om at alle har kvar sine ting å stri med i livet. Samstundes ser me scener frå garderoben til Riggan, der han kommuniserer med heltefiguren Birdman, karakteren han hadde stor suksess med tidlegare i filmkarriera si. Denne karakteren er Riggan sitt alter-ego, og stemma som berre Riggan høyrer. Birdman er som "styggjen på ryggen" eller "den lille djevelen" på skuldaren som seier at Riggan ikkje har oppnådd noko i livet. Riggan ynskjer ikkje å bli kontrollert av denne indre stemma, og prøver så godt han kan å overkontrollere den. På dette forteljarnivået får me òg innsyn i Riggan sine tilsynelatande usynlege krefter, kor han til dømes får gjenstander til å røra på seg, og der han kan fly slik superheltar gjer. Det er i desse scenene filmen dveler mellom det som verkeleg skjer og det som berre skjer i Riggan sin fantasi.

4.4. Kven er Riggan?

Det å forstå karakteren, Riggan Thompson, er ikkje heilt enkelt. Serleg når det kjem til om han verkeleg har telekinesiske kreftar eller ikkje. Denne uvissa er ein konsekvens av den smarte men òg forvirrande forteljarstil filmen har. Er kreftane han har ekte eller er dei eit bilete på fantasien hans. Filmene gir ikkje eit eintydig svar. Her er det tolkingar og argumenter

begge vegar. Då Riggan bruker dei telekinese kreftane sine til å få gjenstandar til å flytte på seg, er han som regel til stade åleine. Eit døme som talar for at han ikkje har overnaturlege kreftar, kjem etter ein krangel med den krevjande medskodespelaren Mike Shiner. For å få utløp for frustrasjon Riggan kjenner på, bruker han dei telekinesiske kreftane sine til å rive laus på heile møblementet i garderoben sin. Då manageren Jake (Zach Galifianakis) kjem inn døra vert me som tilskodarar vitne til at Riggan i røynda bruker hendene til å rive ned og knuse ting i rommet, og ikkje dei overnaturlege kreftane me såg tidlegare. Dette kan tyde på at andre ikkje ser kreftane han har, og at det derfor er noko han innbillar seg utan at det har grunnlag i røynda. Eit anna døme er då han er ute å flyr gjennom gatene på veg til teateret. Det er ingen rundt han som ensar at han flyg i lufta. Fyrst då han har fått bakkekontakt og opptrer som menneskeleg att, blir han lagt merke til. Då Riggan går inn hovudinngangen til teateret, kjem det ein drosjesjåfør springande etter han og seier "Sir, you forgot to pay me". Det tyder derfor på at Riggan aldri flaug, men tok ei drosje, og heller fantaserte at han flaug som ein superhelt.

I filmen er det òg nokre hendingar som tyder på at Riggan faktisk har overnaturlege krefter. Til dømes i starten på filmen, då Riggan spelar gjennom ein dialogscene med dei andre skodespelarane som sit rundt eit bord på scena i teateret. Den eine skodespelaren vert hardt skada då han får ein lyskastar i hovudet. I tida rett før ulykka syner Riggan, gjennom ansiktsuttrykket sitt, frustrasjonen han kjenner for den dårlege skodespelaren. Då Riggan ser opp på det me går ut ifrå er lyskastaren, misser han merksemda til skodespelet og dialogen på scena. Sjølv om dei andre skodespelarane ikkje registrere kva som faktisk skjer, nyttar Riggan kreftane sine openlyst framfor andre folk. Då han forlet scena seier han til manageren sin at han fekk ulykka til å skje med vilje. Denne scena, saman med filmen si avslutning der Sam ser Riggan fly, syner to scener som vitnar om at andre er til stades når Riggan nyttar sine telepatiske kreftar. Det kan derfor virke som om Iñárritu har meint å gi oss ein tvtydig oppfatning. At tilskodarane vil tolke Riggan ulikt, er kanskje nettopp det regissøren ynskjer. Det er kanskje ikkje meininga at me skal vite om Riggan har dei overnaturlege kreftane eller ikkje.

Ein annan grunn til at filmen fungerer som ein langtagning er at den er med på å skape ei kjensle av å gå undergangen sin i møte — ein tagning, ei siste akt. Riggan kjenner seg trengt opp i eit hjørne, og kan ikkje sleppe unna. Kameraet overvakar han heile tida. Til og med når han forlet rommet, følgjer kameraet etter han. Han har ingen stadar å gøyme seg. Til og med trommeslagaren som spelar filmmusikken er ein del av Riggan sit univers. Han er det berre

Riggan som ser. Gjennom heile filmen har filmskaparane valt å bruke trommeimprovisasjon som filmmusikk. Musikken vekslar mellom å vere diagetisk og ikkje diagetisk, i den meining om at trommeslagaren plutselig sit å spelar filmmusikken i filmuniverset. Den improviserande frijazz-sjangeren passar filmen godt, då den er med på å underbygge at heile filmen kan tolkast som ein improvisasjon i seg sjølv.

Sjølv om avslutninga på filmen opnar opp for mange spørsmål og ikkje gjev svar på alt, er det tydeleg at Riggan lever på siste verset. Det kan vere lettare å forstå siste scena i Birdman om ein ser den i samband med byrjinga av filmen. Filmene opnar med diktet *Late Fragment* (1989) skriven av amerikanaren Raymond Carver, og lyder som følger;

And did you

t what you wanted

from this life, even so?

I did.

And what did you want?

To call myself beloved, to feel myself

beloved on the earth.

Ein slikt poetisk dialog kan tolkast på mange måtar. Kven still spørsmåla? Er det poeten sjølv som reflekterer over sitt eige liv, eller vert spørsmåla stilt av nokon annan? Tittelen “Late Fragment” tyder på at det er ein indre dialog etter eit levd liv. Det stemmer ganske gått med realiteten, då diktet var det siste diktet i den siste samlinga Carver gav ut før han døde av kreft i 1988. Er det innhaldet i dette diktet Riggan reflekterer over ved sjukehussenga i filmen si avsluttande scene? At ordet “even so” er lagt til bak det fyrste spørsmålet, syner til at han på tross av mykje motgang og nederlag, har fått utreda det han ynskja med livet — nemleg å kjenne seg elska. Det som heile tida er viktig for Riggan i filmen er å bli verdsett av publikummet sitt. Då han ved sjukesenga får sjå framsida av dagens avis, er han hovudoppslaget, der han utlukkande har fått gode meldingar frå kritikarane. Eit anna viktig tema for Riggan er forhold til dottera, Sam. I starten av filmen er dette forholdet anstrengt, men etterkvart syner dei kvarandre aksept og forståing. Dermed kan me slå fast at Riggan har oppnådd det han ynskja i livet, bli elska på denne jorda.

Heile filmen ser ut som ein eintagningsfilm, inntil den siste scena, der regissøren vel å brått klippe, fyrst til ein rekke montasjeklipp, før me ender opp med avslutningssekvensen på eit sjukehusrom. Eit grep som kan tyde på at realiteten er over, og at resten av filmen kanskje ikkje skjer på ekte. Det kan vere at Riggan allereie er død før den siste scena i filmen. Det er mogeleg at han døde då han skaut seg sjølv på ekte under teaterframføringa. Kanskje er det berre Riggan si eiga tolking og ynskjetenking me ser i den siste scena. Montasjesekvensen etter at Riggan har skutt seg sjølv, kan vere eit bilete på eit *flashback* Riggan får etter å ha skutt seg sjølv. Ein forlenga tolkning kan vere at scena på sjukehuset eigentleg er Riggan si eiga gravferd. Det er menneske som tenner lykter for han, dottera hans kjem med favorittblomane og plasserer dei ikkje tilfeldig på brystkassa hans. I tillegg høyrer me Birdman seie; " it's time for you to leave ". At Sam ser Riggan fly, kan då vere eit symbol på sjela hans går opp til himmelen.

4.6. Å dvele mellom realisme og illusjon

Det er mange dømer på at det har gått meir tid enn det kamera syner, trass i kjensla av at kamera aldri opphøyrar. Eit tydeleg døme er då Mike og Sam, Riggan sin dotter, kysser kvarandre på eit platå over teaterscena. Kamera forlet dei etterkvar og nærast flyg ned på scena der skodespelarane, Mike inkludert, sit rundt eit bord. I det eine augneblikket ser me Mike med Sam saman, og i det neste er Mike i gong med å spele gjennom teateroppsettinga. Då Mike umogeleg kan vere to stadar på same tid, veit me at det har gått meir tid enn filmen har synt oss. I *Birdman* er det umogeleg å slå fast kor fort tida som går. Sjølv om filmen greier seg ut som ein langtagning er det ikkje hindrar den tilskodaren å forstå kor mange dagar filmen tidsmessig går over. Kva som faktisk skjer og kva som berre skjer i tankar, fantasi eller draum, er heller ikkje alltid tydeleg for tilskodaren.

Dette er ikkje ein ny måte å framstille eit filmunivers på. Iñárritu helsar hundre år gamal filmteori velkommen. I 1916 skreiv den tysk-amerikanske psykologen Hugo Münsterberg boka, *The Photoplay: A Psychological Study*. Münsterberg meinte mellom anna at film fyrst kan kallast kunst når den både vert skapt gjennom og attspeglar indre mentale prosessar, og ikkje når den berre attspeglar den ytre verd.

A work of art may and must start from something which awakens in us the interests of reality and which contains traits of reality, and to that extent it cannot avoid some imitation. But it becomes art just in so far as it overcomes reality, stops imitating and leaves the imitated reality behind it (Münsterberg, 1970, s. 62).

Münsterberg meinte altså at filmen ikkje skal imitere røyndomen, men heller omdanne ho. Han forklarar at film vert konstruert gjennom tilskodaren si mentale aktivitet. Med dette meinte han at føresetnaden og vilkåra for å oppleve ein film er tufta på tilskodaren si evne til å investere mental verksemd. Det er dette som verkeleg skil filmmediet frå andre kunstartar, som til dømes teater.

Han meinte at filmopplevinga oppstår i det dei indre prosessane våre møter ei verd av inntrykk i filmen. For at møte skal bli meiningsbærande, er det ein føresetnad at merksemda vår er aktiv(ert). Det vil seie at ein kartlegg og systematiserer inntrykka ein får, slik at det gir meining i ei større samanheng. Denne merksemda kan både vere frivillig og ufrivillig. Den frivillige er når me i møte med filmen sjølv vel å fokusere på detaljar og eigne subjektive idéar, og ser vekk frå alt anna. Den ufrivillige merksemda fortel såleis ikkje noko om korleis me forstår sjølve filmforteljinga. Det er derimot den ufrivillige merksemda som motiverer korleis me tolkar forteljinga. For å fatte budskapet og intensjonen filmen har, meinte Münsterberg at ein lyt følge påboda som filmen brukar for å styre merksemda vår. Han meiner filmmediet har ein unik evne til å formidle ytre effektar som gjer oss mental ubalansert. I dag har teknologiske framsteg gitt oss langt fleire verkemiddlar, godt egna til å styre merksemda vår, enn det som var mogeleg på Münsterberg sin tid. Filmskaparen kan manipulere og styre merksemda til tilskodaren gjennom val av alt frå kameravinkel, komposisjon, fokusskifte, lyssetting, klippertyme og utsnitt. I tillegg til filmskaparen sin moglegheit til å styre korleis ein ser handlinga i filmen, er det òg trekk ved sjølve merksemda vår som påverkar filmopplevinga vår. Fyrst er det noko som fangar merksemda vår, og vert i sentrum for vårt medvit. Som ein konsekvens av at noko fangar merksemda vår, vert andre element og inntrykk mindre tydeleg, mindre detaljert og mindre viktig for tilskodaren. Når det eine elementet vert sentrum for merksemda vår, brukar tilskodaren heile sin fysiske personlegdom for å få eit mest mogeleg korrekt inntrykk av filmforteljinga. Me tolkar òg det me ser gjennom vår eigen indre personlegdom, som gjev merksemda vår ein personleg retning. Dette gjer at tilskodarane vil tolkar og reagere ulikt på filmforteljinga (Münsterberg, 1970, ss. 31-39). I *Birdman* styrer filmskaparane oss på ein slik måte at me verkeleg må bruke merksemd vår aktivt for å gi filmfortellinga meining. *Birdman* er ein så kompleks film at tilskodaren vil tolke filmen ulikt.

Ved hjelp av filmatiske verkemiddlar og teknikkar kan me ta del i hovudkarakteren sine tankar, draumar og fantasi. Det er denne fleksibiliteten, som ligg i høva til å manipulera opplevinga av tid og rom, som Münsterberg meinte gjer filmen som medium unikt. *Birdman*

vekslar mellom det Riggan opplev, og det Riggan tenker eller fantaserer om. Fiksjonsuniverset i *Birdman* er ustabil på alle måtar. Det er fri flyt mellom røyndom og fantasi, noko som gjer det umogeleg å fastslå noko som helst. Sjølv om filmen gjennom den tilsynelatande samanhengande kamerainnstillinga gir inntrykk om at tilskodaren får henge med på det som skjer til ein kvar tid, er det likevel ikkje samheng i det me ser. Langtagninga manipulerer oss til å oppleve ein røyndom, som ikkje representerer filmuniverset si objektive røynd. Det den eigentleg syner oss er ein objektiv verd som skildrar ein subjektiv verd. Kanskjer er det nettopp ved å nytte den ytre verd som satsplanke til å skildra den indre verd, som gir filmen eit sannferdeleg bilete av korleis ein opplev noko objektivt. Det rettferdiggjjer kvifor Iñárritu bruker langtagning som eit verkemiddel. For i den verkelege verd, er det slik at det ein ser med det blotte auga, og det ein visualiserar i hovudet, heng saumlaust saman — utan klipp. Filmen manar såleis fram ein medvitsstraum som på eitt vis er realistisk, fordi den ligg så nært opp til slik me menneske gjerne tenkjer og føler. *Birdman* er altså ikkje ein imitasjon av røyndommen, men ein opplevd røynd(om).

Omgrepet "medvitstraum" er ei direkte oversetting av det engelske uttrykket "stream of consciousness", eit uttrykk som i sin opphavleg form stammar heilt tilbake til William James si psykologiske teori frå 1890. Subjektiv forankring av ein forteljing finn me i litterære verk som til dømes Knut Hamsun sin roman *Sult* (1890). I romanen *Sult* skildrar Hamsun korleis ein fattig forfattar opplev at hungeren endrar opplevinga av røyndomen. *Sult* er romanen som vert sett på som starten av modernismen. Ein tradisjon som kom til å prege både litteraturen, men og audiovisuelle uttrykksformar, utover på 1900-talet. Hamsun gjekk mot straumen og gjorde opprør mot den samfunnskritiske litteraturen. Han hadde eit ynskje om å skildra det ubeviste sjelelivet hjå eit menneske, ved å får fram at menneske nokre gongar gjer og kjenner på ting det ikkje kan forstå. Han meinte at me har eit ubeviste sjeleliv som nokon gongar gjer ting utan at me veit kvifor (ASCHEHOUG, 2014). Iñárritu leikar seg med denne modernismetradisjonen i *Birdman*. Til likskap med *Birdman* er opplevinga av tid og stad også svekka i *Sult*, og ein anar til dømes ikkje kor mange dagar som har gått.

Lars Thomas Braaten skriv om filmatisk representasjon av medvitstraum, med utgangspunkt i filmen *Hiroshima Mon Amour* (1959) i boka *Filmfortelling og subjektivitet* (1984).

Den psykologiske utgangspunktet for en type film som *Hiroshima Mon Amour* er at vår virkelighetsopplevelse ikke er begrenset til en direkte sansning av verden her og nå. Det er også preget av menneskets evne til å erindre, til å gjennomleve tidligere

erfaringer i sitt indre, i bevisstheten. På grunnlag av tidligere sanseerfaringer kan vi bygge opp en indre verden av forestillinger, en indre film så å si (Braaten, 1984, s. 37).

I likskap med *Birdman* er òg *Hiroshima Mon Amour* ein film som skildra røyndomen på to ulike plan. Begge filmene har eit yrte og eit indre plan som det stadig vekslast mellom. I *Hiroshima Mon Amour* vekslast det mellom notid og fortid, medan det i *Birdman* vert veksla mellom røyndom og fantasi — det som faktisk skjer og det som berre er ei førestilling (Braaten, 1984, ss. 37-40). Om ein samanliknar montasjesekvensen i starten på filmen, med sekvensen i avslutninga vil ein sjå ei endring frå hurtig klipping til langsame innstillingar mot slutten. Denne variasjonen i klipperytmen fortel oss noko om endringane i hovudkarakteren sitt sjeleliv. Dette innsynet i karakteren sitt sjeleliv attspeglar den ei subjektive forankringa i filmen.

4.7. Kamera som forteljargrep

Sidan *Birdman* vert presentert som om den er filma i ein tagning, må ein god del av det filmatiske vokabularet ein tradisjonelt brukar i det visuelle, bytast ut med løysningar som fungerer med ei einsleg samanhengande karmerekøyring. Ein misser fridommen ein har i klipperommet til å manipulere karakterane sine kjensler i etterkant. For å lukkast med langtagning er der derfor viktig å finne andre metodar for å formidle kjenslane ein elles ville formidla gjennom klipping. André Bazin skriv om konstruksjonsmetoden Orson Welles brukar i ei langtagning av ein kjøkkenscene frå *The Magnificent Ambersons* (1942). Ved å lesa det Bazin skriv om denne tagninga, ser ein tydeleg at Welles brukar same metode til å byggje opp andre scener. Til dømes i langtagningane i Orson Welles sin film *Citizen Kane* (1941). Welles var pioner for nye måtar å bruke kamera som eit forteljargrep på. Det gav tilskodarane eit utgangspunkt ein aldri hadde hatt før. Welles har ein gong uttala; “Create your own visual style [...] let it be unique for yourself and yet identifiable for others” (sjrichards, 2012).

Eit døme frå *Citizen Kane*:

Fyrste tilbakeblikk i *Citizen Kane* dreg oss med til ei viktig hending i barndomen til hovudkarakteren Charles Kane. Det er vinter, og gutungen leikar med kjelken sin i snøen. Mora kjem til syne i stoveglaset og ropar på sonen. Ho står saman med mannen sin og bankmannen Thatcher. Ho går innover i rommet (mot kameraet), dei andre følgjer etter. Dei diskuterer gutens framtid. Mor vil senda han avgåre med bankmannen Thatcher. Faren er

usikker om det er til guten sitt beste. Samtidig som me som tilskodarar vitnar samtalen mellom dei vaksne karakterane, kan me gjennom vindauge i bakgrunnen sjå den unge Charles Kane leika i snøen. Då bankmannen fortel kor mykje ekteparet vil får betalt, om dei send guten vekk, går faren omsider med på avtalen. Mora skriv under på papira, medan faren går bort for å lata at vindaugget. Like eins går mora å let vindaugget opp att, og den lange tagninga tek slutt.

Ved å bevisst iscenesette tagninga slik at karakterane si plassering atterspeglar deira grad av dominans i scena, syner Orson Welles korleis ein kan bruke den lange tagninga til å underbygger maktforholdet mellom karakterane. Det startar med at den unge Kane er plassert mellom mora og bankmannen, dette understrekar at samtalen dreiar seg om gutungen. Mora begynner å gå mot kamera. Ho er no plassert i midten av kamerautsnittet, medan faren til gutungen og mannen som er på besøk, er på kvar sin side. Dette understrekar at mora er i sentrum i scena. Det er hennar si avgjerd det handlar om. Ho set seg ned nærast kamera, og er dermed framleis den mest sentrale. Ho har mest ”makt”. Bankmannen Thatcher set seg attmed. Han sit sentralt i biletet, men lenger unna enn mora. Plasseringa hans indikerer at han har innflytelse på mora. På motsett side av mora står faren i bakgrunnen. Han har lita påverkingskraft på ho. I store deler av samtalen kan me sjå guten, som leikar i snøen, igjennom vindaugget i bakgrunnen. Det at han er liten og lengst vekk frå kameraet, underbygger at han ikkje er delaktig i samtalen. Det vil seie at dette er ei avgjerd som dei vaksne skal ta, og han får ikkje høve til å uttala seg i saka. Mora (og for så vidt Thatcher) vil overtala faren, og derfor er kameraet i same posisjon så lenge ho og Thatcher har overtaket. Faren prøver for siste gong å få fram si meining. Dette vert understreka ved at han tek eit steg nærare kameraet, og samstundes tiltar kameraet opp for å komme han i møte. Han blir ”viktig”. Men Thatcher kjem straks med eit argument som faren har vanskar for å sei nei til. Dermed mistar faren sin posisjon. Kameraet tiltar ned att medan mora signerer papira. Guten er no synleg i vindaugget att, noko som igjen framhevar kven denne avgjeringa handlar om. Faren går mot vindaugget og blir mindre i kameraet. Han har ”tapt”. Kvinna er på nytt midtstilt i utsnittet. Det er ho som har tatt avgjerda. Når ho går mot vindaugget følgjer kameraet etter, og posisjonen er den same: Ho i midten og karene på kvar si side. Neste tagning er òg ein langtagning, og held fram der den førre slapp. No er kameraet oppstilt på utsida av huset. Me ser mora i eit nært utsnitt i vindaugget. Det nære utsnittet gir oss ein kjensleladd kontakt med ho, som me ikkje har hatt tidlegare. Me får ei kjensle av sorg i andletet hennar. Når ho ropar på guten sin, er det ein sårheit i stemma hennar som ikkje har vore der før.

Om scena frå barndommen var komponert på klassisk måte, ville den truleg vore sett saman av fleire tagningar. Dei få orda som avslører kjenslene deira, ville i den klassiske filmen bli undrestreka ved bruk av nærbilete. Den dramatiske kontinuiteten ville kort sagt vore motsett den objektiviteten som Welles framhevar for å leda oss med maksimal retning til mora sitt endelege nervesamanbrot. Dette vert tydleg for oss i det nære utsnittet av mora. Bazin spør seg om det ikkje er høgare kvalitet i å gjera oss gradvis merksame på det uthaldelege i den spenninga som sekund for sekund vert danna mellom hovudkarakterane sine verkelege kjensler og deira ytre åtferd. Kjensle ho har av smerte og sorg er tydeleg på slutten og kjem som eit forventa uvêr, utan at ein på forhand kan sjå hendinga føre seg.

Andrè Bazin meinte *Citizen Kane* har fått sin historiske tyding og påverknad, på grunn av den originale uttrykksforma. Langtagninga var ein god teknikk om ein hadde ynskje om å nytta kvart augneblink til å understreka scena si tyding, og samstundes ikkje konstruera handlinga på ein logisk analyse gjennom forholdet mellom karakterane og omgjevnaden. Han meinte det var viktig å konstruera tagninga gjennom den fysiske forståinga av relasjonane som dramatiske krefter. Dette gjer at me heile vegen er til stades i deira utvikling. Tagninga stoppar i det heile scena eksploderar under trykket som finn stad. For å vera med på denne utviklinga, meinte han det var viktig at utsnittet hadde grensar for å kunne avdekke heilheita i scena.

Måten Welles nyttar blokking, korleis skodespelarar og kamera jobbar saman, kan definera verdien av ei scene. Ved bruk av ein slik blokking, er tilskodaren automatisk klar over hierarkiet som er til stades gjennom heile sekvensen. Aktøren si posisjon reflekterer plasseringa av hans karakter. Me er òg primært involvert i mora, hovudkarakteren i denne scena, som til ein kvar tid anten er plassert i midten eller nærast kameraet.

Finn ein den sammen oppbygginga av langtagningane i *Birdman* som den Orson Welles brukte i sine filmar? I den fyrste scena i *Birdman* vert me presentert for hovudkarakteren Riggan i ein surrealistisk setting, kor han mediterer i lause lufta i garderoben sin. Han er midtsentrert i utsnittet, som fortel oss at historia handlar om han. Kamera kryp tettare på, og Riggan er framleis midtsentrert i utsnittet. Me observerer han bakfrå. Me har ikkje sett andletet hans enno, noko som gjer oss distansert frå kjenslene hans. Han reiser seg, går bort til sminkepulten der dottera ringer han opp på dataprogrammet Skype. No forflyttar fokuset over på dottera på dataskjermen. No er det ho som er midtsentrert, men Riggan er framleis nærast kamera og beheld sin posisjon. Då dottera avbryt samtalen, klakkar Riggan att pc-skjermen,

og andletet hans kjem til syne i spegelen. Dette er fyrste gongen me ser andletet til hovudkarakteren i filmen. Riggan er igjen i sentrum av utsnittet, fokuset er tilbake på han.

Bak skuldra hans kjem plakaten av superhelten Birdman til syne på veggen bak. At Birdman symboliserer Riggan sitt alter ego, kjem tydeleg fram ved at plakaten er plassert slik at det ser ut som at Birdman sitt på skulderen til Riggan. Ein konnotasjon me kjenner at frå tidlegare...samvittigheit vs lyst. Kameraet snur seg rundt, og frå å sjå Riggan i eit spegelbilete, ser me no andletet hans i eit tettare utsnitt. Det tette utsnittet gjer at me for fyrste gong får kontakt med kjenslene hans. Istaden for å sjå alt på ein gong, er oppbygginga av scena slik at me blir kjend med karakteren litt etter litt. Ein slik oppbygging gjer oss nyfiken og fangar vår interesse.

5. Langtagning i andre medium

Samstundes som ein lenge har hatt ein utvikling som har gått mot raskare og raskare klipping, kan ein sjå ein tendens i dagens filmmedium der eksperimentering med lange tagningar er på moten. Denne tendensen kjem ikkje berre fram på film, men òg i andre medium. Me finn døme på langtagning i både reklamefilmar og musikkvideoar. I båe bransjane er det særskild viktig å vere synleg i eit terreng av mangfaldig konkurranse. Bruk av langtagning kan vere ein ideell måte å skilje seg ut i mengda på, og det er tydeleg at det blir lagt merke til og sett pris på.

5.1. Musikkvideo

Musikkvideoar har nærast utvikla seg til å bli ein eigen kunststart innan musikkindustrien. Allereie på 60-talet laga dei mest populære musikkvideoar til songane sine, men det var fyrst på 80-talet det blei vaneleg praksis. Då utvikla det seg ein musikkvideoestetikk inspirert av montasjesystemet til Sergej Eisenstein, med rask klipping. Det blei i større grad musikkvideorar med montasjesekvensar i takt med musikken. Montasjeestetikken som oppstod i musikkvideoane påverka òg filmmediet. I dag får gjerne musikkvideoen i seg sjølv like stor interesse som musikken. Derfor er det viktig for mange musikkvideoar og band å lage gode musikkvideoar som ein del av produksjonen av ny musikk. For å skilje seg ut i mengda er det i dag større grad av musikkvideoar som bryt med den populære musikkvideoestetikken frå 80-talet. Det som openbart står i kontrast til montasjevideoane er musikkvideoar filma i lange tagningar. Eit døme er Lars Vaular sin musikkvideoen til songen "Det ordnar seg for pappa" (Øzger & Edelsteen, 2015), den syner artisten danse frå rom til rom. Videoen heng

saumlaust saman med skjulte overgangar mellom klippa frå det eine rommet til det andre. Ein teknikk me kjenner att frå Iñárritu sin *Birdman*.

Popduoen *Eva & the Heartmaker* fekk laga musikkvideo til songen "Told You" (Karlstad, 2014) i ein tagning. Den er filma langs ein landeveg, og visualiserer ein konfrontasjon om mislykka kjærleik. Det er mykje som går føre seg framfor kamera, men det mest særprega er teknikken musikkvideoregissøren Kenneth Karlstad har valt for å filmen den lange tagninga. Musikken som frontfiguren Eva Weel Skram skal mima etter vert spelt av med halvert hastigheit. Eva etterliknar hastigheita til musikken, og både syng og rører på seg i stakte tempo, medan dei andre karakterane i videoen går rundt i normalt tempo. Då hastigheita på klippet blei økt i etterarbeid, er det Eva som går i riktig tempo, medan dei andre karakterane og elementa i bilete flytter seg raskare enn det som vil virke naturleg. Ei slik manipulering av tidsløpet skapar ein illusjon to ulike verkelegheitsplan. Det eine planet er Eva sitt ytre. Der andre er Eva sitt indre sjeleliv, som her er presangtert gjennom personane og elementane som til ein kvar tid flyttar seg rundt ho. Ho går i eit normalt tempo langs livets landeveg, medan medvitstraumen verkar for å vere kaotisk, påtrengande og utfordrande.

Musikkvideoen vann pris for beste norske musikkvideo ved Kortfilmfestivalen i Grimstad i 2015. Grunngevinga frå juryen var:

Vinnervideoen balanserer fint mellom det kunstneriske og det kommersielle [...]. Den er en teknisk spennende og original video [...]. Den er detaljrik, holder seg fokusert hele veien gjennom, og blir aldri kjedelig. Resultatet er en svært gjennomført estetisk video, som man kan se mange ganger." (Kortfilmfestivalen, 2015).

I juryen si omtale trekk dei fram kvalitetar ved musikkvideoen, som den har oppnådd mykje takka vere ein vellykka langtagning. Det som gjer videoen kunstnarisk, teknisk spanande og original er nettopp kreativ bruk av langtagning. At den er rik på detaljar, og held fokuset og interessa vår heile vegen utan at ein kjedar seg, vitnar om ein langtagning som fungerer. Fallgruvane er mange når ein vil oppnå ei godt fungerande langtagning, og når ein då lykkast med den gjer ein det stort.

5.2. Reklamefilm

Å lykkast med ein langtagning har reklamebransjen fleire gonger synt. Filmløvene, det som mange reknar som den høgst hengande kategorien under reklamefestivalen Cannes Lions, har ved fleire høve dei siste åra blitt tildelt reklamefilm med langtagning. Både i 2010, 2012 og

2014 har eintagningsfilmer blitt kåra til verdas beste reklamefilm. Felles for filmene er at, dei i tillegg til å stå fram i ein enkel innstilling, gir tilskodaren noko unikt og annleis. Det kan vere ein imponerende og teknisk krevjande utføring eller noko kreativ og originalt ved den, som gjer at ein langtagning lykkast.

5.2.1. "The Man Your Man Could Smell Like"

Vinnaren av filmlova for beste reklamefilm i (2010) var ein humoristisk reklame laga for kroppssåpa *Old Spice*. Reklamefilmen vert kalla "The Man Your Man Could Smell Like", og syner ein mann som gir kvinnene råd. Ikkje råd om korleis mennene deira kan bli like maskulin som han, men råd om korleis mennene kan lukte som han. Medan han snakkar direkte inn i kamera, tilpassar omgjevnadene rundt han til det han seier. Han går frå å vere inne på eit bad, til å vere ute på ein båt, og tilslutt å sitte oppå ein hest. Til likskap med musikkvideoen til *Eva & the heartmaker*, kan me også her dele det me ser inn i to røyndommar. Den maskuline mannen og det han seier har kontinuitet i tid og rom. På eit anna plan ser me eit bad som vert erstatt med ein båt, og ein båt som plutselig er bytta ut med ein hest. På denne planet er det ikkje lenger einskap i tid og rom.

5.2.2. "Back to the start"

I 2012 vart "Back to the start" (2012), kåra til verdas beste reklamefilm under reklamefestivalen i Cannes. Reklamefilmen er laga for den amerikanske fastfoodkjeden Chipotle, av det londonbaserte produksjonsbyrået *Nexus Productions*. Det er ein stop-motion animert film, som fungerer som ein kamerakøying i ein lang panorerende innstilling. Å lage ein "bilete for bilete"-film som "Back to the start", er ein svært krevjande prosess i seg sjølv, både tidsmessig og i utføring.

Fastfoodkjeden har dei siste åra endre måten dei produserer maten sin på. Det er nettopp den bærekraftige produksjonen dei ynskjer at folk skal hugse dei for. Då er det serleg viktig å lage ein reklame ein legg merke til. Reklamefilmen kan minne om ein liten to minutt kortfilm, sett vek frå at det reklamerast for eit produkt. Med Coldplay-songen "Back to the start" framført av country artisten Willie Nelson som lydspor, er ikkje reklamevideoen så ulikt ein musikkvideo heller.

Videoen handlar om ein bonde som legg om drifta, frå ein liten og tradisjonell familiegard til ein industriell institusjonell fabrikk. Etterkvart innser han at den nye måten å produsere mat

på, ikkje er bærekraftig og at den har negative konsekvensar for samfunnet. Han legg derfor om drifta til eit bærekraftig landbruk, og er såleis (som tittelen seier) — tilbake ved start. Den evigvarande innstillinga som aldri vert brote gir filmen djupnad. Måten den uavbrote tagninga flyttar seg på, kan minna om eit samleband, noko ein assosierer med masseproduksjon, av tildømes mat. Elles kan ein sjå på filmen som ei tidslinje. Langtagninga representerer tida som aldri stoppar opp, og alltid er på veg inn i framtida. Det ein derimot kan gjere noko med, er kva ein vel å bruke tida på. Ein kan sjå seg attende og rette opp sine feil. På slutten av reklamefilmen kjem ein tilbake til det same treet filmen byrja ved. No er det ein yngre bonde som går fram til grisen. Den nye boden har eit val. Han kan velje å lære av erfaringane generasjonen før han har gjort. Kamerakøyringa eg framleis påveg framover, og fortel såleis at utviklinga ikkje stoppar sjølv om filmen no er slutt.

5.2.3. "The Epic Split"

I 2014 var det reklamefilmen "The Epic Split" (2013) som vann den prestisjetunge prisen under Cannes Lions. Reklamefilmen syner til likskap med "Back to the start", (vinnaren frå 2012), heile handlinga i ein kamerakøyring. Den byrjar tett på den einaste karakteren i videoen, skodespelaren Jean-Claude van Damme. Etterkvart som kamera køyrer ut ser me at han står plassert med eit bein på kvar sin lastebilspiegel. Lastebilane rygger parallelt bakover og då dei gradvis køyrer mot kvar si retning, kjem van Damme ut i spagaten. Sjølv om ideen er enkel, er den kompleks på same tid. Alt er samkøyrert til den minste detalj. Ikkje berre utføringa av stønte og kamerakøyringa er perfektjonert, men òg solnedgangen i horisonten er samkøyrert med resten. Sjølv om konseptet er enkelt, sparar den på kruttet og spenningen ved å ikkje syne alt med det same. Ved å røpe litt og litt skapar det ein spenningskurve.

Dei tre musikkvideoane representerer tre særskilte måtar å eksperimentere med langtagning på. Alle tre har noko ved seg som gir dei gjennomslagskraft. Dei er originale, kreativitet, imponerende og underholdande, og har alt som skal til for å nå ut til målgruppa. Eit omgrep som har blitt vanleg i reklamebransjen dei siste åra, er *viral marknadsføring*. Det vil seie at innhaldet i reklamen er av så god kvalitet at vanlege folk vel å spreie den på eige initiativ. Gjerne via sosiale medier som facebook og twitter, men òg bloggarar og nettaviser kan finne det lønsamt å spreie god reklame gratis. (Pihl, 2014). Slik kan reklamefilmskaparane jobbe målretta mot å lage så gode reklamefilmar at den går *viral*, og distribuerer seg sjølv. Det her blitt enno viktigare å lage reklamefilmar som treff ei nerve i folk — ei nerve som ein ynskjer å dele med andre.

5.3. Sakte-TV

I 2009 utvikla NRK eit nytt konsept som skulle ta tilskodarane med på ei TV-sending ein ikkje hadde sett maken til. Sakte-TV er eit opptak- eller ei livesending av ei hendig i si fulle lengde. Realitykonseptet har fått namnet sakte-TV både fordi sendingane varar lenge, men ikkje minst grunna det langsame og naturlege tempoet den har i framdrifta si. Det langsame og naturlege tempoet er nettopp det som gjer konseptet ulikt alle andre fjernsynsendingar. Sakte-TV går mot alle reglar for ein vanleg sending på fjernsynet. Den har verken det same tidsdrivet eller det detaljert skriptet andre TV-sendingar har. Heller ikkje drama eller klimaks som me kjenner at frå klassisk oppbygging, finn me i sakte-TV. Men den største grunnen til at sakte-TV er annleis frå all anna TV-konsept, er fordi tidsforløpet ikkje vert redigert eller manipulert. Heile konseptet om sakte-TV starta som ein markering av at det var hundre år sidan Bergensbanen blei bygd. Heile den 7 timar lange togreisa, som strekkjer seg frå Bergen i vest og Oslo i aust, blei filma frå fire ulike kameravinklar.

Minutt for minutt, time for time og dag for dag har NRK synt sakte-TV ikkje berre Noreg, men ei heil verd har fascinert seg over. Med undring har me vore vitne til at folk har følgt nøye med på timelange sendingar med stor interesse. Det har blitt sendt alt frå togturar, båtliv, laksefiske, bålkveld, strikkeglede og salmesong, minutt for minutt. Tilskodarane blir tatt med på ei heilt unik reise — her og no — i realtid. Med sakte-TV får ein kjensla av å vera passasjer på toget, ombord på båten, eller på fisketur saman med andre fiskeentusiastar. Opplevinga av ein einskap i tid og rom vert for nokon så realistisk, at ein i eit augneblink opplevde å vere fysisk til stade i hendinga på TV-skjermen. Ein ihuga TV-sjåar beskriv opplevinga i møte med *Bergensbanen minutt for minutt* (2009) slik:

Er 76 [år] og har sett det beste på TV. Satt fredag til toget stoppet. På Nationalteateret stasjon reiste jeg meg opp for å hente veska mi. Traff gardinkappa og oppdaga at jeg satt i min egen stue i NSB stol og bord, med alt til på en slik fin togtur. Gleder meg til returen, kan ikke bli for lenge i Oslo etter å ha tatt to turer fra Bergen.
- Olav Øverland til nrk.no.

Det er tydeleg att den fiktive togreisa gjorde inntrykk på folk. Opplevinga av å møte togturen med ein felles einskap tid og rom gjer sendinga unik. Ved å gi tilskodaren kjensla av å vere til stade på toget, om bord på båten, eller på fisketur, skapar Sakte-TV ei unik oppleving.

Grunnen til at tilskodaren opplevinga møte sendingane som svært nær røyndommen, heng saman med at tidsløpet ikkje vert redigert eller manipulert. I tillegg lagar ein sakte-TV om er noko mange kan relatere seg til, og på eit vis har røter i vår kultur.

No har det heile utvikla seg til å bli eit TV-konsept med internasjonal merksemd. Sjangeren har ikkje synt grenser for kva ein kan lage sendingar om. Satt på spissen, er det til dømes laga sakte-TV av både gras som gror og eit potetflak si utvikling til å bli potetgull. Felles for alle sendingane er kontinuiteten mellom nettopp tid og rom.

Det finnes likevel døme på sakte-TV som bryt med denne kontinuiteten. NRK-produksjonen *Landet frå Lufta* (2016) er òg sakte film, men her er det ikkje lenger kontinuitet i tid og rom. Plutseleg er det som var meiningsbærande i *Bergensbanen minutt for minutt*, erstatta med å hopper frå stad til stad i programmet *Landet frå lufta*. Det skapar ein rotetette og forvirrande oppfatting av tid og stad.

Det er ein stor jobb med planlegging og logestikk for å gjennomføre eit slikt prosjekt. Thomas Hellom ein av idèskaparane bak sakte-TV konseptet meiner at det viktigaste ved sakte-TV ikkje er det som blir planlagt, men heller det som ikkje vert planlagt. Han samanliknar det med eit sportsarrangement — ein har med seg kamera, og så ser ein kva som skjer. Han meiner det er sers viktig å gi tilskodaren rom til å lage historia sjølv (TED, 2014).

På ei ordinær TV-sending vil ein produsent stort sett klippe til eit nytt bilete etter nokre få sekund, men på sakte-TV vel ein å syne det same innstillinga mykje lenger, opp til mange minutt. Dette gjev tilskodaren mogelegheita til å sjølv studera biletet nøye. Ein legg merke til fleire detaljar, og byrjar etterkvart å stille seg spørsmål kring det ein ser. Det er nettopp dette Hellum definerer sakte-TV som — jo lenger ein held på eit bilete, jo større er mogelegheita for at tilskodaren byrjar å lage egne historier av det ein ser.

6. Konklusjon

Denne masteroppgåva har gått ut på å undersøke korleis langtagning blir brukt som ein filmatisk teknikk og uttrykksform i dagens filmmedium. Dette har eg gjort ved å analysere filmene *En natt i Berlin* frå 2015 og *Birdman* frå 2014, som representerer to særskilte måtar å nytte langtagning på. I lys av desse to filmene og andre dømer frå dagens medielandskap kan ein seie noko om posisjon den lange tagninga har i dag, og kor filmmediet er på veg.

Mi tilnærming til langtagning har tatt utgangspunkt i Valerie Orpen sin definisjon, der det som definerer ein langtagning er kvaliteten den gir som heilskap, og samstundes tek vare på relasjonane mellom dei ulike elementa i sekvensen. I arbeidet mitt har eg blitt rettleia av tankane til serleg dei tre teoretikarane — André Bazin, Belà Balazs og Hugo Münsterberg. Konseptane deira — realisme, kontinuitet i tid og rom, nærbilete og medvitstraum — har danna grunnlaget for mi undersøking.

Både filmene, *En natt i Berlin* og *Birdman* skapar ein illusjon av ein realistisk røyndom. Med langtagning som uttrykksform fangar dei heile handlinga i filmen i ein stilistisk heilskap. Som uttrykksform brukar dei langtagninga til det absolutt maksimale. Sjølv om filmskaparane har valt den same uttrykksforma, har måten dei løysar langtagninga på, forankring i ulike filmtradisjonar. *En natt i Berlin*, med sine klare trekk til italiensk neonrealisme, speglar ein realismetradisjon i André Bazin sin ånd, der filmen skal ligge så tett opp til slik me ser røynda. Medan *Birdman* reflekterer ein modernisme tradisjon som definerer tankane Hugo Münsterberg hadde om film som gjennom medvitsstraum formidlar ei subjektiv røyndom — slik me opplev røynda.

Til skilnad frå *Birdman*, gjev *En Natt i Berlin* ei usminka tilnærming til røyndommen. Ved å skrelle vekk overfløydige staffasje og effektmakeri, opplev ein filmen som realistisk og ekte. Livet slik det er — ikkje tilgjort og strigla. Opplevinga av å sjå ein slik film, gjer at me kjenner oss delaktig i møte med karakterane i filmen, og relasjonane som oppstår i møte med dei. Det som gjer at kjensla av nærvær blir så sterkt, er relasjonen den har til realtid og logisk forståing av rommet. Me opplev filmen svært verkeleg og nær nettopp fordi tid og rom ikkje er manipulert. Tempo i filmen er den same for oss som den er for karakterane i filmen. Slik er ikkje *Birdman*. Med ein struktur som tilsynelatande er ein samanhengande innstilling, utan å alltid vere det, vert det skapt ein uryddig orden. Både tid og stad er manipulert. Filmene hindrar oss oversikt over filmuniverset sitt tidsløp og sin geografi. Den skilr saumlaust mellom det

som faktisk skjer og hovudkarakteren sine indre tankar. Ved å gje oss innsyn i noko meir enn dei to sanseintrykka syn og hørsel, opplev me ein medvitsstraum som er tett bunden til ein realistisk oppfatning av røynda. I det verkelege liv er tankane våre ein stor del av korleis me oppleving verda rundt oss. Ein kan derfor seie at *Birdman* er ein attgjeving av eit mentalt landskap. Gjennom langtagninga vert dette landskapet fortalt på ein implisitt måte.

6.1 Kor er filmmediet på veg?

Både filmene har eit moderne kunstuttrykk. Kva er det så ved samtida som gjer at desse filmene vert laga no. Er filmmediet på veg i ein ny retning med audiovisuelle uttrykksformar? Er det eit paradigme skifte, og ein mogeleg rolleskifte av rollemodellar for film?

Samstundes som ein lenge har hatt ei utvikling som har gått mot raskare og raskare klipping, kan ein sjå ein tendens i dagens filmmedium der eksperimentering med lange innstillingar er på moten. Den raske klippinga i musikkvideoestetikken, som utvikla seg på 1980 talet, påverka òg filmmediet. Det blei i større grad bruk av montasje i audiovisuell uttrykksformer. No kan det derimot virke som om pendelen er på veg til å snu, i ei retning der intensiteten i scena får moglegheita til å spele seg ut på ein heilt anna måte. Skam er eit døme på ein serie der denne intensiteten i klippinga er svekka. Sekvensane i serien er stort sett i samsvar med tid og stad. Eit gjennomgåande element er nærbilete med langsam klipping, som gir karakteren rom, og tilskodaren eit innsyn i karakterens sjeleliv. Sakte-TV har normalisert bruken av lange sekvensar. I staden for å rettleie oss som tilskodaren, opnar den opp for at me sjølve kan styrer blikket og lage våre personlege historier kring det me ser.

Me kjem ikkje vekk frå å sjå filmmediet i lyset av den teknologiske utviklinga. Me står ovanfor eit samfunn med ein eksplosjonell vekst innan teknologi og nye oppfinningar, som i laupet av dei siste 10 åra har hatt ein raskare utvikling enn heile 1900- talet til saman. Filmene *En natt i Berlin* og *Birdman* er laga på ein måte som hadde vore umoglege å gjennomføre for nokre tiår tilbake i tid. Skamkonseptet og effekten den har hatt, hadde ikkje vore mogeleg å få til før Internettet sin tid. Sakte-TVprosjektene er òg avhengig av dagens teknologi for å gjennomførast. Reklamebransjen har fått ein ny måte å distribuere reklamen sin på, gjennom *viral marknadsføring*. Dagens teknologi har få grensar for kva ein kan oppnå av audiovisuelle uttrykksformar i dag, og den vil opna opp for at enno fleire val vil finne stad i dei komande generasjonar.

I dag har me mykje større tilgang på film og andre audiovisuelle uttrykksformar enn tidlegare. Der ein tidlegare berre hadde moglegheit til å sjå ein film den eine gongen den gjekk på kino, har ein i dag tilgang til all film i verda til ei kvar tid. Me er inne i den fyrste generasjon som ikkje har avgrensa tilgang på film.

I båe filmene *En natt i Berlin* og *Birdman*, men òg i nettkonseptet *Skam*, sakte-TV, reklamefilm og musikkvideoar finn me fleire element som peikar på eit paradigmeskifte innanfor audiovisuelle uttrykksformar. Teknologien har gjort at me kan resirkulere det André Bazin ein gong meinte, om lange tagningar og dybdefokus. Dei nye plattformene me har tilgang på i dag, opna opp for nye måtar å møte audiovisuelle uttrykksformar på, og som i nokre tilfeller er betre egna for virkemidlar og uttrykksformar som lange tagningar, nærbilete, og sakte-TV. I ei tid der filmmediet er meir tilgjengeleg enn nokon gong, dess viktigare er det å vere synleg og tilgjengeleg for publikummet sitt. Kanskje er det nettopp difor ein ser ein tendens av langsam film, som er ein motpol til den normaliserande klassiske filmstrukturen. Me ser at konseptet med sakte-TV og det fiktive nettbaserte universet i *Skam* har fått ei merksemd mykje større enn nokon kunne spå på førehand. Det som karakteriserer dei to konseptane er måten dei brukar lange innstillingar som ein kvalitet for å definere vår oppleving av realistisk tid. Den teknologiske utviklinga har opna nye dører, som har gjort oss nyfrikne på nye konsept og verkemidlar som utfordrar vår oppfatning av røyndomen.

Når me heile tida vert eksponert for film og andre audiovisuelle uttrykksformar, aukar òg vår kunnskap og intellekt, som gjer at me krev meir av det me ser. Båe sakte-TV og *Skam* treff ein nerve som ikkje var forventet på førehand. Dei har fått ein gjennomslagskraft ingen hadde sett føre seg og nådd ut til mange fleir enn det som var venta. Ein av grunnane til at desse to audiovisuelle konseptane har fått denne gjennomslagskrafta er fordi dei dekkar eit behov, på ein måte som ikkje har blitt gjort tidlegare. Me finn dei same behova i møte med eintagningsfilmene *En natt i Berlin* og *Birdman*. Det ligg eit grunnleggjande behov i oss i å relatera oss til det me ser og opplev. Lange tagningar, det nære bilete, sakte-TV og det tidsnøyaktige attgivinga i det nettbaserte konseptet *Skam*, lar oss verkeleg kjenne på noko som er ekte og nært, på eit vis som påverkar kjenslene våre på ein ekte måte. Saman med den teknologiske utviklinga, nye plattformar til å distribuere audiovisuelle uttrykksformar, og mottakaren sin intellektuelle kunnskap og kompetanse i møte med uttrykksformene, er me vitne til ei endring. Me står ovanfor eit fenomen som kan vere inngangen til ei grunnleggjande endring av audiovisuelle uttrykksformar.

Bibliografi

Almvik, S. (2010, Februar 10). *Begrepet: Observerende modus*. Henta Juni 13, 2016 frå Montages: <http://montages.no/2010/02/begrepet-observerende-modus/>

ASCHEHOUG. (2014). *1890-1960-Modernisme-og-tradisjon*. Henta November 28, 2016 frå lokus.no / ASCHEHOUG: <http://www.lokus.no/open/fabel/Litteratur/1890-1960-Modernisme-og-tradisjon/Om-modernisme-og-tradisjon>

Balàzs, B. (1970). *Theory Of The Film, Character and Growth of a New Art*. New York: Dover Publications Inc.

Bazin, A. (1967). *What is Cinema? Volume 1*. Berkeley: University of California Press.

Bordwell, D., & Thompson, K. (1996). *Film Art: An Introduction. Fifth Edition*. New York: McGraw-Hill.

Braaten, L. T. (1984). *Filmfortelling og subjektivitet*. Oslo: Universitetsforlaget.

Carver, R. (1989). Late Fragment. I A. M. Press, *A New Path to the Waterfall* (s. 1). Atlantic Monthly Press.

Carver, R. (2015). *What We Talk About When We Talk About Love*. Knopf Doubleday Publishing Group, .

Hamsun, K. (2016). *Sult*. Oslo: Gyldendal A/S.

Henderson, B. (1976). 'The Long Take' in Nichols, Bill (ed) *Movies and Methods 1*. Berkeley: University of California Press, 314-324.

Jacobs, S. (2007). *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. Rotterdam: 010 Publishers.

Jerslev, A. (2016, September 15). *Forever Young*. Henta November 25, 2016 frå kommunikationsforum.dk: <http://www.kommunikationsforum.dk/artikler/Anmeldelse-af-den-norske-tv-serie-Skam>

Kortfilmfestivalen. (2015, 12 21). *Prisvinnere Kortfilmfestivalen 2015*. Henta September 15, 2016 frå Kortfilmfestivalen.no: <http://kortfilmfestivalen.no/nb/nyheter/prisvinnere-kortfilmfestivalen-2015>

- Le Fanu, M. (2005). *Mizoguchi and Japan*. London: BFI Publishing.
- Marnoch, C. S. (2014). *The Long Take In Modern European Cinema*. London: Royal Holloway University of London.
- Moreno, M. (2014, Oktober 20). *BEHIND THE SCREEN // TALKBACK FOR "THE BIRDMAN" AT REEL PIECES*. Henta Mai 21, 2016 frå The Artswire Weekly: <http://www.theartswireweekly.com/articles/tag/reel-talks>
- Müsterberg, H. (1970). *The Film, A Psychological Study, The Silent Photoplay In 1916*. New York: Dover Publications Inc.
- NRK. (2016, November 23). *Homofob*. Henta November 24, 2016 frå SKAM, P3: <http://skam.p3.no/2016/11/23/homofob/#comments>
- Orpen, V. (2003). *Film Editing: The Art of the Exspressive*. London: Wallflower Press.
- Pihl, R. (2014, Desember 2). *Viral markedsføring*. Henta November 17, 2016 frå Store Norske Leksikon: https://snl.no/viral_markedsf%C3%B8ring
- Rattee, J. (2012, Januar 6). How the long take expresses personal experiences of time on-screen. *Journal of Media Practice*, 13:3 , ss. 216-225.
- Salt, B. (2007). *Moving Into Pictures*. Starword.
- Sejerstad, J. M., & Vassenden, E. (2007). *Lyrikkhåndboken*. Oslo: Spartacus forlag.
- sjrichards. (2012). *The Rebels That Would be Legends: Howard Hawkes & Orson Welles*. Henta 11 19, 2016 frå storify.com: <https://storify.com/sjrichards/the-rebels-that-would-be-legends-howard-hawkes-and>
- Spice, O. (2010, Februar 4). *The Man Your Man Could Smell Like*. Henta Oktober 25, 2016 frå YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=owGykVbfgUE>
- TED. (2014, August). *The world's most boring television ... and why it's hilariously addictive*. Henta 11 29, 2016 frå TED Talks: https://www.ted.com/talks/thomas_hellum_the_world_s_most_boring_television_and_why_it_s_hilariously_addictive

Tortaro, D. (2001). *Time and the Long Take in The Magnificent Amersons, Ugetsu and Stalker*. Warwick: Unpublished PhD Thesis, University of Warwick.

Trucks, V. (2013, November 13). *Volvo Trucks - Epic Split feat. Van Damme*. Henta August 16, 2016 frå YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=M7Fivfx5J10>

VGtv. (2012, Juni 25). *Denne videoen er kåret til verdens beste reklamefilm*. Henta August 26, 2016 frå VGTV.no: <http://www.vgtv.no/#!/video/54354/denne-videoen-er-kaaret-til-verdens-beste-reklamefilm>

Voynar, K. (2006, Desember 25). *Interview: Children of Men director Alfonso Cuarón*. Henta September 26, 2016 frå Moviefone.com: <https://www.moviefone.com/2006/12/25/interview-children-ofmen-director-alfonso-cuaron/>

Filmografi

Alvarez, F. (Regissør). (2016). *Don't Breathe* [Film].

Cuarón, A. (Regissør). (2006). *Children of Men* [Film].

Eisenstein, S. (Regissør). (1925). *Panserkrysseren Potemkin* (originaltittel: *Bronenosets Potyomkin*) [Film].

Griffith, D. (Regissør). (1915). *En nasjons fødsel* (originaltittel: *Birth of a Nation*) [Film].

Hitchcock, A. (Regissør). (1948). *Rope* [Film].

Iñárritu, A. G. (Regissør). (2014). *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)* [Film].

Karlstad, K. (Regissør). (2014). *Eva and the Hearthmaker - Told You* [Film].

Lumière, B. (Regissør). (1896). *Toget ankommer stasjonen* [Film].

Lumière, L. (Regissør). (1895). *Arbeiderne forlater fabrikken* (originaltittel: *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*) [Film].

Resnais, A. (Regissør). (1959). *Hiroshima Mon Amour* [Film].

Schipper, S. (Regissør). (2015). *Victoria (En natt i Berlin)* [Film].

Scorsese, M. (Regissør). (1990). *Goodfellas* [Film].g.

Welles, O. (Regissør). (1941). *Citizen Kane* [Film].

Welles, O. (Regissør). (1942). *The Magnificent Ambersons* [Film].

Wright, J. (Regissør). (2007). *Atonement* [Film].

Zinnemann, F. (Regissør). (1952). *High Noon* [Film].

Øzger, G., & Edelsteen, M. J. (Regissører). (2015). *Lars Vaular - Det ordnar seg for pappa* [Film].