

Innholdsfortegnelse

Introduksjon.....	1
Oppgavens formål.....	1
Wally Pfister.....	2
Pfister og Nolan.....	2
Analyse av filmer.....	3
Memento.....	3
The Dark Knight.....	6
Inception.....	12
Konklusjon.....	15
Wally Pfisters stil.....	15
Kilder.....	17
Filmliste.....	17
Litteraturliste.....	17

Introduksjon

Oppgavens formål

Formålet med min bacheloroppgave er å studere arbeidet til kinematografen Wally Pfister. En kinematograf, eller sjefsfotograf, er den fagansvarlige for det visuelle i en film, og har som sitt mål å sette regissørens visjon til liv. Kinematografen har det kreative ansvaret for alt av kameraarbeid og lys. Kinematografen er ofte en ren fagsjef, og instruerer resten av sine medarbeidere på hva som skal gjøres for å oppnå ønsket resultat (Studiobinder, 2019). I oppgaven min ønsker jeg å ha fokus på Pfisters kameraarbeid, med hovedfokus på hvordan han benytter seg av bevegelig kamera, og hvilken utvikling han har hatt i sitt eget uttrykk. Hvordan har Pfister utviklet seg i perioden 2000-2010, og hva er unikt for hans stil? Det er tidlig blitt svært tydelig for meg at hans unike stil er preget av et kamera i bevegelse. Han benytter seg av dette i langt større grad enn mange andre fotografer, og jeg ønsker derfor å undersøke nærmere og lære mer om hva hans bruk av bevegelse gjør for filmene han har skutt. Jeg ønsker også å definere dette uttrykket. Mitt eget karrieremål er å bli en kinematograf, og bevegelig kamera har alltid vært en tydelig del av min egen stil. Derfor er Pfister en tydelig kilde for fascinasjon og inspirasjon.

Jeg kommer til å studere Pfisters arbeid gjennom filmene han har laget sammen med regissør Christopher Nolan. Filmene jeg har valgt å bruke er til tider svært forskjellige, men fordi de alle har samme regissør og kinematograf vet vi at samarbeidet mellom de to trolig har fungert på stort sett samme måte. Dette ser jeg på som en reneest mulig sammenligning. Jeg vil først legge et grunnlag ved å snakke om *Memento* (Nolan, 2000). *Memento* er den første filmen de laget sammen, og er ansett som en kultklassiker. Jeg vil gjøre en analyse av kameraarbeidet i denne filmen og avgjøre hva jeg ser på som sentralt i Pfisters stil. Jeg vil diskutere hva disse grepene gjør, og hvorfor de er unike. Etter dette ønsker jeg å snakke om *The Dark Knight* (Nolan, 2008) og sette denne opp mot *Memento*. *The Dark Knight* er laget på oppdrag for filmgiganten Warner Bros. og tilhører superhelt-sjangeren, selv om den er sett på som unik innenfor egen sjanger. Til slutt ønsker jeg å gjøre en analyse av *Inception* (Nolan, 2010), denne filmen er nærmest en form for kunstfilm, og kan ses som et krysningspunkt mellom *Memento* og *The Dark Knight*. Etter disse analysene har jeg som mål

å nå en konklusjon om hva jeg definerer som Pfisters stil og hvordan den har endret seg dette aktuelle tiåret.

Wally Pfister

Wally Pfister er en amerikansk kinematograf, og i de senere årene regissør, fra Chicago. Pfister er oppvokst i New York og ble tidlig fascinert av film da han ble vitne til innspillingen av filmen *Shamus* (Kulik, 1973). I tillegg til dette jobbet faren hans med å filme lokale nyheter. Etter High School fant Pfister raskt en jobb som assistent hos en TV kanal. Han jobbet seg oppover karrierestigen og fikk raskt tildelt gradvis større prosjekter. Etter noen måneder ble han ansatt av en TV kanal i Washington D.C., hvor han skjøt diverse nyhetsmateriale mellom 1982 og 1985. I 1985 begynte han en karriere som freelance dokumentarist. Dette arbeidet varte frem til 1988. Karriereretningen hans endret seg dramatisk da Robert Altman dro til Washington D.C. for å skyte en HBO-serie. Altman ønsket å bruke en ekte fotograf til å spille en fiktiv rolle som fotograf i serien og ansatte Pfister. samtidig ble Pfister hyret inn for å skyte B-roll for produksjonen. B-roll er en form for ekstra materiale som brukes for å forsterke hovedmaterialet (Lannom, 2019). Produsentene likte arbeidet hans, og han ble ansatt som en «Second Unit»-fotograf. Dette var Pfisters første erfaring med drama og skuespill. Han likte erfaringen så godt at han valgte å studere film ved American Film Institute Conservatory, en prestisjefylt skole i Hollywood Hills. Her møtte han Janusz Kamiński. De to kom godt over ens, og Janusz begynte å ansette han som lystekniker på diverse prosjekter. Når han var ferdig utdannet jobbet han på mange indie-filmer og «B-filmer», mange av de med ekstremt korte opptaksperioder. En av disse filmene, *The High Line* (Judkins, 1999), kom inn i konkurransen på Sundance. Her møtte han for første gang Christopher Nolan. (Wikipedia, 2020)

Pfister og Nolan

Christopher Nolan er blitt et av de største navnene innenfor film, og i over et tiår var det umulig å se hans arbeid uten å også se Wally Pfisters kinematografi. For en regissør er valget av hans kinematograf en av de viktigste valgene han kan ta. Med unntak av regissøren

selv, er det ofte ingen som påvirker sluttproduktet mer enn det kinematografen gjør. De bringer ofte en egen stil, og et helt eget uttrykk til prosjektene sine. Mange av de mest kjente kinematografene har typiske trekk de er kjent for. Ofte ser man disse trekkene gå igjen i filmene de jobber på (Masterclass, 2019). Det samme gjelder Pfister som vi kommer til å snakke mer om senere. *Memento* dannet grunnlaget for et tolv år langt samarbeid som varte frem til Pfisters midlertidige pensjon i 2012. I denne perioden var han den eneste fotografen Nolan benyttet seg av. Pfister har selv sagt at han har takket nei til en mengde prosjekter, inkludert flere Harry Potter filmer for å være tilgjengelig for Nolan. Christophers 2 siste filmer, og hans kommende film er alle blitt skutt av Hoyte van Hoytema, som tyder på en generell trend om at han liker å holde seg til en enkelt fotograf. Uavhengig av denne tendensen er det svært tydelig at Nolan var veldig fornøyd med det visuelle uttrykket og Pfisters arbeid. Vi skal nå analysere hvilke grep som er gjort i deres arbeid sammen, hvordan de skiller seg ut, og hvilken funksjon det tjener i filmen. Vi starter med deres første film, *Memento*. (Wikipedia, 2020)

Analyse av filmer

Memento

I filmen *Memento* møter vi Leonard Shelby (Guy Pearce). Vi forstår tidlig at han lider av hukommelsestap. Vi lærer også tidlig at scenene kommer i omvendt rekkefølge, noe som gjør at vi først ser slutten på filmen, og scene for scene lærer vi mer om hvordan Leonard havnet i denne situasjonen. Imellom disse scenene er det en rekke svart/hvitt sekvenser som kommer i korrekt rekkefølge som finner sted før hovedhandlingen. Denne unike historiestrukturen bidrar til å gi oss mer innlevelse i problematikken til Leonard, da hverken vi eller han vet hva som foregikk før den aktuelle scenen. Underveis i plottet lærer vi mer om Leonard og situasjonen. Kona hans er blitt drept, og han leter etter drapsmannen. Den eneste informasjonen han klarer å beholde er notert ned på lapper, eller om den er viktig nok, tatovert på kroppen hans. Vi ser likevel at dette er problematisk, han får ikke alltid skrevet ned alt, vi vet heller ikke alltid om informasjonen han skriver ned virkelig er pålitelig. Vi introduseres også for andre karakterer som Leonard tror er sine venner, men han vet ikke hvem han kan stole på og ikke. Mennesker rundt han prøver ofte å fortelle han hvem han

kan stole på og ikke. Det er tydelig vanskelig for Leonard å vite om dette i seg selv er pålitelig eller ikke, og det er vanskelig å danne egne oppfatninger. Filmen spisser seg til når vi forstår at Leonard blir utnyttet av menneskene som kjenner til situasjonen hans. I filmens sluttscene, som egentlig er der plottet starter, får vi den viktigste informasjonen i hele filmen. Leonard velger å ikke skrive ned denne informasjonen, da det er mer komfortabelt å glemme den. Vi ser også i denne scenen at Leonard skriver ned en bit med informasjon som utløser resten av plottet. Hele filmens plot er svaret på en situasjon han selv har konstruert.

I Memento tjener kameraarbeidet plottet på en svært god måte. Det blir tidlig tydelig at filmen bruker mye håndholdt kamera. Hovedkarakteren Leonard er i en ustabil situasjon, det gir derfor utmerket mening at kameraet også er litt ustabil. Kameraet er likevel ikke ustødig i de fleste scener, og dette går igjen i hele filmen. Pfister skaper en dynamikk i denne filmen, som i de aller fleste scenene er veldig subtil, men den er til stede, og den tilføyer noe til følelsene hos seeren (Brown, 2016, s. 302). Denne dynamikken som alltid er til stede skaper en uavslappet atmosfære, og en følelse av konstant anspenthet. På samme måte som Leonard aldri tar det med ro i filmen, tar kameraet det nesten aldri helt med ro (Brown, 2016, s. 309). Det finnes noen få unntak. Ved en observasjon av filmen kunne undertegnede legge merke til kun tre scener hvor kameraet trolig var fastlåst på et stativ. Når kameraet da faktisk er avlåst gir det en veldig tydelig og bestemt effekt, og det blir nesten en smule ubehagelig på måten det skiller seg ut. Disse tilfellene er nøkkelscener i filmen, der Leonard faktisk stopper opp et øyeblikk og tenker så kritisk han kan få til med de forutsetningene han har. Når dette grepet kun benyttes tre ganger i løpet av filmen er dette ekstremt lite sammenlignet med en gjennomsnittlig film, og er definitivt et unikt og veldig bestemt valg fra Pfisters side. Filmen er definitivt preget av en tankegang med bevegelig kamera i sentrum.

I virkeligheten er vi ofte i bevegelse. Vi ser oss rundt, vi beveger oss og vi puster. Vi stirrer sjeldent helt fast på et punkt. Det virker som om dette er reflektert i Pfisters kameraarbeid. Det føles rett og slett veldig organisk som seer, og føles på mange måter mer «realistisk» enn mer tradisjonelt kameraarbeid. Vi får en helt unik følelse av tilstedeværelse. I film er vi riktig nok avhengig av at de korrekte tingene regissøren ønsker at vi skal se på er inne i rammen, så kamera snur seg ikke like mye rundt som det man kanskje gjør med blikket

i en faktisk samtale. Det lille som finnes av bevegelse er likevel nok til å gi den samme effekten. Et godt eksempel på dette er en flashback scene hvor Leonard forteller om en av tingene han faktisk kan huske. Han forteller om Sammy Jankis (Stephen Tobolowsky). Han forteller at Sammy led av den samme typen hukommelsestap som han nå lider av. Leonard var fortsatt en forsikringsagent når han møtte Sammy. Vi får se et møte mellom Leonard og kona til Sammy, og dette møtet er et prakt eksempel på det subtile kameraarbeidet til Pfister. Hvis man ikke ser ordentlig nok etter ser det ut som at scenen er skutt på et stativ, men hvis man følger nøye med, og observerer kantene i bilderammen er det tydelig at det er en liten mengde bevegelse i bildet. Noe som skaper denne dynamikken som er veldig merkelig gjennom hele filmen.

Filmen bruker også mer tradisjonelle kamerabevegelser, og den gjør dette nærmest så ofte den kan. Når karakterene er i bevegelse beveger vi oss nesten alltid sammen med dem. Filmen bruker mye trackinger sammen med karakterer som går. En tracking er en kamerabevegelse hvor kamera simpelthen følger etter en karakter i bevegelse (Brown, 2016, s. 306). Disse kamerakjøringene er stort sett alltid motivert av en bevegelse, og vi følger rett og slett sidelengs, foran eller etter en karakter. Filmen inneholder også en rekke scener som foregår i en bil, her er kamera veldig ofte håndholdt inne i bilen som er en veldig vanlig teknikk (Kenworthy, 2009, s. 156-158). Noen av bilscenene er også skutt fra en annen bil vinklet mot bilen vi følger. I enkelte tilfeller ser det også ut som at det er blitt benyttet en fastmontert bil-rigg, men Pfister holder seg for det meste håndholdt. Det virker som om valget av håndholdt i disse bevegelsesetappene er et helt bevisst valg. Filmen hadde et budsjett på 9 millioner dollar, og kunne derfor trolig ha brukt Steadicam om dette er noe de hadde ønsket. Steadicam er en form for stabilisator-rigg som i mange tilfeller kan erstatte en Dolly og bevege seg mye friere (Brown, 2016, s. 320). Filmen bruker også til tider mer tradisjonelle, og definitivt typiske 2000-talls bevegelser i de få action-sekvensene filmen inneholder. Her ser vi bruk av «shaky-cam» som har tapt seg noe i popularitet de siste årene. I dag blir den teknikken av noen sett på som et knep for å skjule en mangel på en tydelig visjon i scenen (Kenworthy, 2009, s. 225)

Svart/hvitt sekvensene fungerer som narrative unntak i denne historien. Det samme gjelder det visuelle, og det er ikke bare fordi de mangler farge. Disse sekvensene er ofte

roligere enn mange av de andre scenene i filmen, og det eneste helt klare tydelige avlåste bildene i denne filmen tilhører en av disse sekvensene. I enkelte av disse sekvensene går vi litt vekk fra det menneskelige. Det føles i noen tilfeller ikke lenger ut som at vi er til stede med en naturlig dynamikk i kameraarbeidet. Her føler vi oss mer som en flue på veggen, eller som om vi overvåker Leonard. Dette bidrar til å spille på lag med Leonards paranoia. Utsnittene er ofte også rare i disse sekvensene, noe som sammen med at bruken av bevegelser skiller seg ut gjør disse sekvensene ubehagelige. Et godt eksempel er sekvensen med det avlåste bildet. I denne sekvensen er kamera fastlåst på en bandasje som dekker over en tatovering, dette bildet kryssklippes med en sakte dolly-kjøring, en form for vogn som kamera monteres på som gir helt jevne bevegelser (Brown, 2016, s. 314), inn mot Leonard som snakker i telefonen. Han fikler med bandasjen og vi blir svært nysgjerrige på hva som befinner seg under den. Han river den til slutt til side og avslører beskjednen «Never answer the phone». Måten kameraet er fastlåst gjør at vi føler oss ultra-fokusert på denne bandasjen, og vi forstår lenge før vi ser den at det vi får se under er svært viktig, ikke bare fordi det er en tatovering, men fordi kameraet fjerner alle elementer som kan være på noen som helst måte distraherende. Dette skiller seg da betydelig fra de andre scenene i filmen.

Alle disse teknikkene som brukes i *Memento* resulterer i en filmopplevelse som føles svært autentisk. Kameraarbeidet føles til tider nesten dokumentarisk, og bærer tydelige preg av Pfisters fortid som dokumentarist. Selv i en spillefilm med et så stort budsjett har han valgt å fortsette å skyte filmen på en måte som føles kjent for han, og etter min mening er resultatet utrolig bra. Selv om kameraarbeidet kan gjennomføres uten dyrt utstyr og mye penger er det utført på en så god måte at det fungerer ekstremt godt. Det bekrefter at det enkle ofte kan være det beste.

The Dark Knight

The Dark Knight er den midterste filmen i Nolans «Batman-trilogi», og er vidt ansett av mange som den beste superhelt-film noen gang laget (Studiobinder, 2020) (Gamesradar, 2020). Det er den femte filmen Pfister og Nolan laget sammen. I filmen følger vi igjen den titulære karakteren Batman som egentlig er mangemillionæren Bruce Wayne

(Christian Bale). Vi blir med på fortsettelsen av hans korstog mot den ekstreme kriminaliteten i Gotham City. Filmen introduserer også statsadvokaten Harvey Dent (Aaron Eckhart). Dent prøver å sloss mot kriminaliteten gjennom de korrekte kanalene, og gjør store fremskritt uten å måtte bryte loven. Dette får Batman til å stille spørsmål ved hans egne metoder, og om byen egentlig fortsatt i det hele tatt trenger han. Inn i bildet kommer The Joker (Heath Ledger), en mentalt forstyrret og ustabil kriminell med en smak for det anarkistiske. Gjennom en merkelig kombinasjon av skremselstaktikker, drap og gode argumenter får han de kriminelle syndikatene over på sin side. Han setter i gang en plan som ender opp med å snu hele byen på hodet. Målet er å sette både Batman og Dent ut av spill, og gjenopprette den tidligere balansen der byen var styrt av krimisyndikatene. På tross av at han alltid selv sier han ikke har en plan setter Joker i gang et komplekst hendelsesforløp. Hendelsesforløpet utspiller seg nærmest som en domino. I prosessen blir Harveys kjæreste drept, og halve ansiktet hans vansiret. The Joker dytter han Harvey Dent over kanten mentalt, og Dent drar ut på et anarkistisk hevnstokt styrt av kron eller mynt. I filmens siste scener prøver The Joker å få to ferger til å sprengte hverandre for å bevise at mennesker er onde. Planen mislykkes og han fanges av Batman. Batman oppsøker Dent, og redder i siste øyeblikk livet til James Gordon (Gary Oldman) og hans familie. I kaoset går Dents liv tapt. Før han forsvinner ut i natten ber Batman om å bli gitt skylden for Dents handlinger, så Dent kan bli husket som Gothams hvite ridder.

8 år etter *Memento* kommer *The Dark Knight*. I mellomtiden har Pfister vært kinematograf på 8 andre filmer, den mest kjente av disse som ikke kommer fra Nolan er *The Italian Job* (Gray, 2003). Det er rimelig å anta at Pfisters stil vil ha gjennomgått tydelige endringer. Undertegnede trodde hvertfall dette, men ble overrasket over hvor likt kameraarbeidet er i disse to førstnevnte filmene. For å tydeliggjøre dette kommer jeg til å gjøre en mest mulig uavhengig analyse av filmen, men samtidig vil jeg nødvendigvis sammenligne den med *Memento*.

The Dark Knight starter med en helt rolig dolly-kjøring kjøring inn mot en klovne maske. Vi lærer senere at dette var et tydelig frampek til karakteren «The Joker». Kjøringen er med på å dramatisere og virkelig tydeliggjøre fokuset i scenen (Brown, 2016, s. 305). Videre i scenen ser vi et variert utvalg av kamerabevegelser. Det synes raskt at kamera

ikke står stille. Det er alltid i bevegelse. Det eneste tydelige bildet i filmen undertegnede kunne legge merke til at benyttet et avlåst stativ er scenen der Harvey Dent våkner opp på sykehuset. Vi ser den samme trenden som i *Memento*, med et tydelig fokus på dynamikk. Pfister benytter seg fortsatt av bevegelse for å skape en slags tilstedeværelse. Det vi ser føles svært autentisk og ekte. Vi ser fortsatt tydelige spor av den dokumentariske fortiden til Pfister. Et godt eksempel på dette er scenen der Gordon forfremmes til Politimester. *The Joker* sitter i en fengselscelle i det Gordon og ordføreren kommer inn. Scenen bruker en god blanding av raske trackinger, nesten stillestående bilder og veldig rolige kjøringar inn mot karakterer. Det minner veldig om *Memento* på mange måter, samtidig som det er teknisk bedre utført. Vi legger riktig nok også tidlig i filmen merke til de største endringene i hans stil. Utsnittene er mer variert enn før, noe som også gir annerledes bevegelser. *Memento* var dominert av nærbilder, mens i *The Dark Knight* viser Pfister allerede i filmens 3. og 4. bilder at han ikke er redd for å bruke store panoramaer for å virkelig skape en følelse av skala. Filmen inneholder også et fantastisk panorama av Batman som svever over Hong Kong. Deler av filmen var skutt i Imax, og filmen var den første spillefilmen til å bli skutt delvis i dette formatet, og har av noen blitt gitt æren for å redde hele formatet (May, 2018). Nolan har alltid hatt en kjærlighet for store formater, og når budsjettet endelig tillot det, valgte han å skyte mest mulig av filmen i dette formatet. Imax benytter seg av en 70mm analog film negativ. Altså dobbelt så stort som en standard 35mm negativ. Dette var et av verktøyene i Nolans arbeid for å få Gotham til å føles mest mulig «ekte» og realistisk. Pfister viser at han mestrer formatet med disse detaljrike panoramaene, samtidig som han klarer å gi de en tydelig følelse av bevegelse.

Bevegelse er nemlig fortsatt helt sentralt i hans uttrykk. Filmen inneholder ekstremt få statiske bilder. Selv i de rolige scenene er det fortsatt minimalt med bevegelse. Et godt eksempel på dette er når Bruce Wayne snakker med Rachel Dawes (Maggie Gyllenhaal) på en balkong under filmens festscene. Om man ser virkelig nøye etter kan man så vidt legge merke til små jevne bevegelser i kamera, de er så små at man ikke merker de om man ikke ser etter, akkurat på samme måte som i *Memento*, men denne gangen enda mindre. «Behind the Scenes» materiale fra innspillingen viser at kamera ofte er montert på en Steadicam plattform (Warner Bros., 2008), og disse mikroskopiske bevegelsene tyder på at dette er benyttet i denne scenen. Fotografen har trolig forsøkt å holde kameraet rolig, men

fordi fotografen er et pustende og levende menneske vil det alltid være en liten mengde bevegelse. Dette skaper dynamikk i bildet, og gjør bildet mer organisk, som om det også er en levende ting. Man kan kanskje kalle bildet en forlengelse av fotografen. Dette er garantert tilsiktet av Pfister da det gjøres jevnlig gjennom hele filmen, og er en av de tydelige områdene der stilen hans ikke er endret, men raffinert. Du kan fortsatt se den dokumentariske naturen, men komplett adaptert for et spillefilm-format. Som jeg nevnte i analysen av *Memento* er dette med på å skape en følelse av tilstedeværelse og realisme. Nolan hadde som mål å skape en mer realistisk superhelt-film, og resultatet var at han revolusjonerte hele sjangeren. Pfisters kameraarbeid var en del av dette, og hans stil var perfekt egnet for dette oppdraget. Filmene har flere andre likheter med *Memento*. Pfister bruker fortsatt aktivt kjøring der han tracker mennesker i bevegelse, noen ganger håndholdt, andre ganger med Steadicam eller med en dolly. Det er tydelig at det økte budsjettet har gitt vei for nye måter å bevege kameraet på, men hovedtanken er fortsatt den samme. Vi ser også en fortsatt bruk av urolig kamera i actionscener, for eksempel i scenen der Batman forhører The Joker, en scene vi også skal diskutere mer senere.

Filmene har også mange bilscener i likhet med *Memento*. Det kan virke som om Nolan har en forkjærlighet for disse scenene. Scenene er riktig nok, med noen få unntak, ikke skutt på samme måte som i den tidligere filmen. I *Memento* benytter de seg ofte av kamera montert inne i bilen, eller i enkelte tilfeller skytes det ut av en bil mot en annen bil. *The Dark Knight* gjør også dette, men bruker i tillegg kompliserte kamerakjøring med kamera montert på en kamerabil med en kran på toppen. Filmene inneholder actionfylte bilscener og biljakter. Mest tydelig scenen der The Joker jager politikolonne Harvey Dent sitter i før Batman bryter inn. Bilene kjører rundt hverandre, og krasjer både med hverandre og inn i objekter. Kameraet beveger seg fort foran, bak og ved siden av bilene. Noen ganger til og med rundt og imellom. Resultatet er en bilscene med varierte utsnitt, og som kan klippes på samme måte som en typisk actionscene samtidig som den bevarer opplevelsen av bevegelse og hastighet en bilscene trenger.

Det er enda flere punkter hvor Wally Pfister viser at han har beholdt sin stil, samtidig som han har bygget på den og introdusert flere elementer. *The Dark Knight* demonstrer enda mer variert bruk av bevegelig kamera enn tidligere. Pfister skaper mange interessante

og kreative bilder. En av de mer interessante bildene i denne filmen er scenen hvor Dent møter Batman for første gang. De møtes på taket av politistasjonen. Kameraet begynner å sirkle rundt de. Inn i scenen kommer Gordon og slår av «Batsignalet», et lys Dent har brukt for å tilkalle Batman. Kameraet fortsetter å sirkle rundt alle tre mens en verbal diskusjon finner sted. En såkalt «Spin Around» (Vineyard, 1999, s. 40). Det er tydelig at kjøringen er styrt av et menneske, og ikke av en dolly på skinner, og vi får nok en gang denne følelsen av at vi er til stede. Vi får en følelse av å sveve utenfor diskusjonen og føler at vi følger med på hva som skjer. Kameraet fortsetter sirkelen rundt karakterene frem til vi har gått i en 360 graders sirkel. Etter dette kuttet det over til mer standard dialogbilder, men fortsatt med disse hintene av bevegelse som Pfister alltid benytter seg av. Kanskje det mest kreative bildet i hele filmen kommer mot filmens slutt, hvor Batman redder The Joker fra å falle i døden. Joker blir hengende opp ned fra kanten på en skyskraper. Når bildet starter henger han tydelig opp ned, men kameraet roterer i en rulle-bevegelse frem til The Joker som fortsatt henger opp ned likevel er riktig vei i bilderammen. Bevegelsen blir en slags 180 graders tilt. En tilt kan være en ganske standard bevegelse (Brown, 2016, s. 304), men Pfister bruker den på en særdeles kreativ måte.

Pfister demonstrer også tydelig at han ikke er redd for å bryte med konvensjoner i denne filmen. I forhørs-scenen mellom Batman og The Joker foregår det et maktspill mellom de to karakterene, noe som fremmes av kameraarbeidet. The Joker har kontrollen i scenen. Han sitter med informasjonen Batman ønsker, i tillegg funker ikke Batmans vanlige skremselstaktikk da Joker tilsynelatende ikke føler frykt. Batman står ovenfor en psykopatisk motstander. I scenen kjører kameraet sakte til venstre samtidig som Joker snakker. Hans ansikt opptar den høyre delen av bilderammen, mens Batmans hode opptar mer og mer av den venstre delen av bilderammen og beveger seg mot høyre. Batman skviser The Joker inn i et trangere og trangere rom. Når kamera kutter opptar Batman den høyre siden av rammen. Han har med fysisk makt tatt over The Jokers rom. De to sloss om makt i scenen, og på samme måte krangler de om samme side av bilderammen. I en vanlig dialogsekvens er det normalt at karakterene får tildelt hver sin halvdel. Dette så publikum lett skal kunne orientere seg, og at de vet hvordan personene står i forhold til hverandre. Det er også normalt at karakterene beholder samme blikkretning. Pfister bryter med dette. Når karakterene bytter plass er det fordi kameraet flyttes over en imaginær linje hvor vi vanligvis

holder kameraet på kun en side av linjen. Denne regelen Pfister bryter kalles 180 graders regelen, og er enda et verktøy for å hjelpe publikum med å orientere seg i et 3D-rom på en 2D skjerm (Brown, 2016, s. 27, s. 77). Pfister bryter bevisst med begge disse konvensjonene for å tydeliggjøre denne konflikten og skape ubehag. Som seer får man en følelse av å ikke ha kontroll over situasjonen i likhet med Batman som sliter med å ta kontrollen. The Joker kontrollerer scenen videre, og demonstrerer at alt har gått etter hans plan. Videre begynner han å mentalt bryte ned Batman, ved å kalle han en «freak, akkurat som han selv». Rett etter dette beveger Pfister kameraet på et kutt så de bytter plass igjen. Jeg tolker dette som en illustrasjon av at karakterene faktisk på noen måter er ganske like, samtidig har The Joker tatt makten i scenen og tatt tilbake sitt opprinnelige standpunkt. Kort tid etter mister Batman tålmodigheten og begynner å utøve voldelig makt mot The Joker samtidig som han krever svarene han trenger. Når konflikten starter dytter han The Joker opp mot en vegg, kamera følger tett på i en tydelig håndholdt bevegelse, men beveger seg også til siden så karakterene nesten skifter plass. I neste bilde er Batman igjen på høyre side i det han banker The Joker. The Joker avslører til slutt at han har fanget både Dent og Rachel, og leker seg mentalt med Batman. «The Clown Prince of Crime» nyter kaoset. Batman kaster The Joker på gulvet, og står over han. Joker opptar nå den høyre siden av bilderammen. Mens han ligger på gulvet er han tydelig mindre enn Batman, og kameraet ser ned på han, mens det ser opp på Batman. Dette er tradisjonelt brukt for å vise maktbalanse (Vineyard, 1999, s. 15), men The Joker opptar den høyre siden av bilderammen, som i denne scenen symboliserer at det er han som egentlig har makten på tross av at Batman er den fysiske overlegne. Mens han ligger på gulvet og ler forteller han Batman «You have nothing to threaten me with. Nothing to do with all your strength». Han føler seg i kontroll, og alt utspiller seg etter hans plan. Ved scenens slutt har The Joker tatt tilbake den psykologiske makten to ganger, og han beholder den i det Batman går ut av rommet. På tross av at selve kameraarbeidet ikke er så uvanlig i denne scenen, er måten kameraet beveger seg i rommet mellom kuttene svært unikt og ukonvensjonelt. Pfister demonstrerer at han mestrer bruken av kamera for å forsterke filmens fortelling. Man kan hele veien se gjennom kameraarbeidet hvilken karakter som kontrollerer situasjonen. Måten maktbalansen reflekteres gjennom posisjonering av kamera gjør at dette er en av de mest interessante skulte scenene undertegnede noen gang har sett.

Stilt opp mot *Memento* føles *The Dark Knight* som en naturlig utvikling av trendene vi ser i *Memento*. Pfister har beholdt sin svært unike stil. Få fotografer tør å bruke bevegelig kamera så mye som det han gjør. Vi blir vitne til en finpusset utgave av bevegelsesbruken vi så i den tidligere filmen. Samtidig har Pfister begynt å ta flere kreative valg. Noen av disse valgene, som for eksempel det store Hong Kong panoramaet skutt ut av et helikopter er gjort mulig takket være et budsjett 20 ganger høyere enn det de hadde på *Memento*, og den utbredte bruken av Steadicam kan trolig takkes at teknologien er blitt mer vanlig og anvendelig. Likevel er det også svært tydelig at Pfister har mestret sitt eget uttrykk. Gjennom forhørsscenen viser han også at han har mestret kunsten å plassere kamera. Sluttresultatet er en film der nesten hvert eneste bilde er et teknisk mesterverk, og der alle bildene fortjener sin plass i filmen. Filmen fikk også fem priser og fem nominasjoner, inkludert en Oscar-nominasjon for beste kinematograf, men det var ikke før neste prosjekt han endelig skulle vinne Oscaren sin.

Inception

I 2010 kom endelig filmen som vant Wally Pfister sin Academy Award. En Oscar er ansett som den mest eksklusive prisen man kan vinne i filmbransjen. I tillegg vant han en rekke andre priser, inkludert American Society of Cinematographers pris for Outstanding Achievement in Cinematography. ASC er verdens mest kjente fagforening for kinematografer. Filmen vant også 3 andre Oscar-priser og var nominert til beste film og beste originale manus. Nolan jobbet på manuset i rundt 10 år. Han pitchet ideen for første gang i 2001, men forsto raskt at han trengte mer erfaring med å lage filmer på en større skala. Etter å ha laget den første superhelt-filmen som noensinne har tjent over en milliard dollar (Box Office Mojo, 2020) følte han seg klar for prosjektet.

Inception introduserer oss for Dominick «Dom» Cobb (Leonardo DiCaprio). Filmens første scener virker forvirrende og lite strukturert. Men vi forstår at dette dreier seg om drømmer. Dom er en såkalt «extractor». Han spesialiserer seg i å infiltrere andres drømmer og stjele sensitiv informasjon ved hjelp av en teknologi som gjør det mulig å dele drømmer. Ved filmens start tilbyr Dom og hans medsammensvorne Arthur (Joseph Gordon-Levitt) en

karakter kjent kun som Saito (Ken Watanabe) å lære han hvordan han kan kjempe imot disse tyvene ved å trene underbevisstheten sin, men det hele viser seg å være et triks for å få han til å senke sitt mentale forsvar. De stjeler informasjonen de er ute etter, og bruker enda et lag med drømmer for å prøve å distrahere Saito. Men en liten feil detalj avslører Dom og laget hans. Dom rømmer, men de blir senere funnet av Saito. De får et tilbud om en jobb; Å plante en idé i hodet på sønnen til en av hans største konkurrenter. Saito ønsker å få Robert Fischer (Cillian Murphy), arvingen av selskapet Fischer Morrow til å oppløse farens imperium. Til Arthurs store fortvilelse takker Dom ja til denne jobben da Saito forteller at han kan fikse anklagene mot han så han får se barna sine igjen. Arthur mener å plante en tanke, «inception», er umulig. Dom mener det kan gjøres. Etter å ha takket ja til jobben samler de et team. Det viktigste leddet er Ariadne (Ellen Page), hun skal designe alle drømmene. Hun er også helt uerfaren, og vi blir med henne å lære hvordan delte drømmer fungerer. Samtidig lærer hun mer om Dom, og hans komplekse psykiske problemer. Hun lærer også sannheten om hans avdøde kone. Den komplekse planen settes i gang. Planen er å benytte flere lag av drømmer, hvor de gradvis innarbeider ideen de har konstruert om at faren vil Fischer skal bli sin egen mann. De møter uante utfordringer på hvert lag, og må slåss mot trente projeksjoner da Fischer tidligere er blitt trent mot delte drømmer. På lag tre blir Fischer drept av en projeksjon av Doms avdøde kone, Mal (Marion Cotillard). Saito som er blitt skutt på lag 1 dør også av skadene sine. Dette tar Fischer og Saito til limbo, og Dom blir nødt til å følge etter for å redde de. Han lykkes raskt i å få Fischer tilbake til lag 3, men må bli igjen for å finne Saito. Tilbake på lag 3 åpner Fischer en safe med koden han selv oppga på lag 1. I safen befinner det seg et kjært barndomsminne. Budskapet her er at faren er stolt av han og ønsker at han skal bli sin egen mann og skape noe for seg selv. Laget, med unntak av Dom og Saito fraktes tilbake til lag 1 gjennom en rekke koordinerte fall, noe som vekker deg fra en drøm. Her forklarer Fischer til «onkelen», som fortsatt er spilt av en forkledd Eames (Tom Hardy), at faren vil han skal bli sin egen mann. Ideen har satt seg. Fischer våkner omsider opp på flyet. I mellomtiden er Dom fortsatt i limbo og leter etter Saito, og vi bringes tilbake til filmens aller første scene, vi forstår nå at Saito har bygget en realitet basert på filmens start og er blitt en gammel mann. Omsider våkner også Dom og Saito på flyet. Dom kan dra hjem og møter familien sin, men vi kan ikke være sikre på om dette også er realiteten eller en drøm.

Det generelle stilgrunnlaget i *Inception* skiller seg lite fra *The Dark Knight*. Pfister viderefører hans utbredte bruk av få statiske bilder, og benytter seg fortsatt mye av dynamikk. Et godt eksempel på dette er nok en gang nesten hver eneste dialogsekvens i filmen. Kameraet står nesten helt stille, men om man observerer ytterkantene av bilderammene kan man legge merke til bittesmå bevegelser. Som tidligere nevnt ved flere anledninger gir dette en dynamikk, og en følelse av mer organisk tilstedeværelse. Kameraarbeidet gir også en følelse av realisme. Undertegnede vil påstå at det er dette som er selve signaturen til Pfister. Han har feilfritt integrert sin tidligere yrkeserfaring i kinematografien sin. Et av temaene i *Inception* er hvordan noen mennesker gjennom delte drømmer mister grepet på hva som er drøm og hva som er virkelighet. Pfister bidrar til denne konflikten gjennom dette realistiske kameraarbeidet som sjeldent skiller mellom drøm og virkelighet. Vi kan også se at *Inception* i noen tilfeller har gått enda et lite steg tilbake mot det som anses som normalt kameraarbeid. Antallet observerte bilder skutt på stativ kan igjen telles på en hånd fremfor tilsynelatende en finger. Likevel føles hvert tilfelle av fastlåst stativ rettferdiggjort. Filmene inneholder et par tydelige tilfeller av fastlåst stativ, men et tilfelle stikker seg ut. Mot filmens slutt i en ellers ganske kaotisk sekvens står kameraet helt i ro. Dom befinner seg i limbo sammen med Ariadne (Ellen Page), Fischer og Mal. Han må forhandle med Mal om å få sende Ariadne og Fischer opp igjen til drømmelaget over. Under denne forhandlingen klarer han endelig å slå seg til ro med konas død. Han aksepterer endelig det som skjedde, og at de ikke lenger kan være sammen. Dom finner en indre ro, og i dette øyeblikket står kameraet helt stille; til sterk kontrast fra resten av filmens dynamiske bilder. Det lar oss hvile på øyeblikket på en helt annen måte enn det vi ellers ville gjort. Det er nettopp mangelen på bevegelse som er spennende her.

Inception, inneholder også mange spektakulære bilder med mye bevegelse. Filmene viser oss sekvenser som tydelig bryter med realiteten hvor kameraarbeidet forsterker absurditeten i det vi ser. I noen sekvenser leker filmene seg med optiske illusjoner som blant annet «The Penrose Stairs», en trapp som tilsynelatende går oppover for alltid, men sett fra siden har et stup på enden (Harshbarger, 2010). Kamera beveger seg i en pidestall bevegelse for å avsløre paradokset, og dette er med på å overraske oss som seere. Pfister og Nolan i fellesskap benytter seg også av praktiske effekter for å skape visuelt slående materiale. Filmene inneholder en hel sekvens der bilen laget sover i ruller ned en skråning. Dette gir

ringvirkninger nedover i drømmelagene. På hotellet resulterer dette i at tyngdekraften beveger seg. Måten de løste dette på var å bygge en hotellkorridor som roterte mens kamera sto på en plattform. Dette åpnet opp for helt ordinært kameraarbeid i en helt spektakulær scene. Filmen benytter seg også av virkelighetsbrytende VFX hvor hele byer brettes inn over seg selv. I disse sekvensene er det lagt inn en håndholdt effekt selv om bildet er skapt digitalt for å stå i tråd med Pfisters stilvalg. Resultatet er at kameraarbeidet gir nettopp denne tilstedeværelsen jeg har snakket så mye om.

Alt i alt føles *Inception* som enda et naturlig steg videre for Pfister. Med stor suksess. Filmen fikk vid anerkjennelse av kritikere og fans. Det er tydelig at Pfister har finpusset sin egen stil til perfektion.

Konklusjon

Wally Pfisters stil

Wally Pfister har gjennom sin karriere som kinematograf vist at han mestrer alt fra små, til gigantiske filmer. Han har jobbet på noen av vår tids aller største filmer, og var gjennom 12 år den eneste kinematografen til en av de mest suksessfulle regissørene noensinne. Pfisters stil ble tidlig definert nettopp av hans bruk av bevegelig kamera, og det har vært sentralt i stilen hans helt siden da. Selve signaturen hans er hans bruk av dynamikk og bevegelse selv i helt rolige scener. Hans fortid som nyhetsfotograf og dokumentarist er blitt dratt nytte av for å skape noe unikt og fangende. Med *Memento* viste han at nettopp denne dokumentariske stilen også egner seg for en spillefilm som ikke prøver å utgi seg for å være dokumentarisk i sin natur. Åtte år senere i *The Dark Knight* er denne signaturen fortsatt til stede. Kameraarbeidet er finpusset, og er verdig superhelt-sjangerens gullbarn. Kamerabevegelsene oppleves alle som feilfrie, og polerte. Selv i de kaotiske håndholdt-scenene oppleves kameraarbeidet presist, sånn det burde i en blockbuster film. Pfister demonstrerer også her at han mestrer å fortelle en hel historie kun gjennom kameraarbeidet sitt, hvor kameraarbeidet kan avsløre budskapet i en scene kun ved hvordan han beveger karakterene i bilderammen. Alt dette ledet til 2010. *Inception* er hans store mesterverk. Han bringer videre alt det gode arbeidet fra *The Dark Knight* til en film der

kameraarbeidet hans perfekt kan tjene plottet. Hans sans for realisme blandet seg perfekt med det totalt uekte, og hans signaturdynamikk fortsatte å skape en tilstedeværelse mange andre filmer rett og slett mangler. Pfister laget en siste film, Nolans *The Dark Knight Rises* (Nolan, 2012), før han pensjonerte seg som kinematograf. *Inception* vil likevel stå som det komplette symbolet på hans stil, hans evne til å gjøre en uekte verden litt mer ekte, talentet for å bringe oss som publikum inn i historien, og et bevis på hans evne til å lage visuelt spektakulære bilder på en liten og stor skala.

Kilder

Filmliste:

Gray, F. G. (Regissør). (2003). *The Italian Job* [Spillefilm]. USA: Paramount Pictures.

Judkins, R. (Regissør). (1999). *The Hi-Line* [Spillefilm]. USA: Milk River Company.

Kulik, B. (Regissør). (1973). *Shamus* [Spillefilm]. USA: Robert M. Weitman Productions.

Nolan, C. (Regissør). (2000). *Memento* [Spillefilm]. USA: Newmarket Films.

Nolan, C. (Regissør). (2008). *The Dark Knight* [Spillefilm]. USA: Warner Bros.

Nolan, C. (Regissør). (2010). *Inception* [Spillefilm]. USA: Warner Bros.

Nolan, C. (Regissør). (2012). *The Dark Knight Rises* [Spillefilm]. USA: Warner Bros.

Litteraturliste:

Box Office Mojo (2020, 28. mai). Top Lifetime Grosses. Hentet fra:

https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross/?area=XWW

Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and Practice* (3. utg.). Waltham: Focal Press.

Harshbarger, E. (2010, 19. august). The Never-Ending Stories: Inception's Penrose Staircase.

Hentet fra: <https://www.wired.com/2010/08/the-never-ending-stories-inceptions-penrose-staircase/>

Kenworthy, C. (2009). *Master Shots* (1. utg.). Studio City: Michael Wiese Productions.

Lannom, S.C. (2019, 28. oktober). What is B-roll: The Difference Between A-Roll vs B-Roll Footage. Hentet fra: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-b-roll/>

Masterclass. (2019, 2. juli). Film 101: What Is the Director of Photography and Is Director of Photography the Same as Cinematographer?. Hentet fra:

<https://www.masterclass.com/articles/film-101-what-is-the-director-of-photography-and-is-director-of-photography-the-same-as-cinematographer#how-3-acclaimed-directors-work-with-their-cinematographers>

May, S. (2018, 18. juli). The Dark Knight Turns 10: How Christopher Nolan Launched an Epic Battle to Make Imax Blockbusters. Hentet fra: <https://www.indiewire.com/2018/07/the-dark-knight-imax-christopher-nolan-film-1201985173/>

Studiobinder. (2019, 2. september). What Does a Cinematographer Do? What They Consider and Why. Hentet fra: <https://www.studiobinder.com/blog/what-does-a-cinematographer-do/>

Vineyard, J. (1999). *Setting Up Your Shots: Great Camera Moves Every Filmmaker Should Know* (1. utg.). Studio City: Michael Wiese Productions.

Wikipedia. (2020, 4. mai). Wally Pfister. Hentet 25. mai fra: https://en.wikipedia.org/wiki/Wally_Pfister

(2008). *The Dark Knight* [bakomfilm]. USA: Warner Bros.