

Snorre Ulvåg

No-One Is Better Than Anyone

En stilanalyse av Safdie-brødrene

Bacheloroppgave i Film- og Videoproduksjon

Veileder: Sven Østgaard

Mai 2021



What is character but the determination of incident? What is incident but the illustration of character?

Snorre Ulvåg

No-One Is Better Than Anyone

En stilanalyse av Safdie-brødrene

Bacheloroppgave i Film- og Videoproduksjon
Veileder: Sven Østgaard
Mai 2021

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



NTNU

Kunnskap for en bedre verden

Innholdsfortegnelse

1. Introduksjon (s. 2-3)

1.1 Innledning (s. 1)

1.2 Metode (s. 1-2)

1.3 Bakgrunn (s. 3)

2. Hoveddel (s. 3-17)

2.1 Safdie-brødrenes virkemidler (s. 3-15)

2.1.1 Filmatiske grunnelementer (s. 3-4)

2.1.2 Stilistiske valg i *Good Time* (s. 4-11)

2.1.2.1 Scenografi og setting (s. 4-5)

2.1.2.2 Karakterer og kostyme (s. 5-7)

2.1.2.3 Utsnitt, bildehastighet og komposisjon (s. 7-8)

2.1.2.4 Farge og lys (s. 8-9)

2.1.2.5 Dialog (s. 9-10)

2.1.2.6 Lyd og musikk (s. 10)

2.1.2.7 Klipp (s. 10-11)

2.1.3 Stilistiske valg i *Uncut Gems* (s. 11-15)

2.1.3.1 Scenografi og setting (s. 11-12)

2.1.3.2 Karakterer (s. 12-13)

2.1.3.3 Utsnitt og komposisjon (s. 13-14)

2.1.3.4 Farge og lys (s. 14)

2.1.3.5 Dialog, lyd og musikk (s. 15)

2.2 Analyse (s. 15-17)

2.2.1 Tema i *Good Time* (s. 15-16)

2.2.2 Tema i *Uncut Gems* (s. 17)

3. Avslutning (s. 17-20)

3.1 Sammenligning (s. 18-19)

3.1.1 Stil (s. 18-19)

3.1.2 Tema (s. 19)

3.2 Konklusjon (s. 19-20)

4. Kilder (s. 21-23)

1. Introduksjon

1.1 Innledning og problemstilling

Noen filmer får nakkehårene til å reise seg, magen til å brette seg og tårene til å renne. Andre filmer gir deg en varm og behagelig følelse, smilebåndet blir tvunget frem og øynene sperret opp i ren begeistring. Mange av disse følelsene er familiære eller velkjente, men det er en følelse som er spesielt vanskelig å tvinge fram: følelsen av stress. Så hvordan klarer brødrene Josh- og Benny Safdie å gjøre det så utrolig effektivt i sine nyligste spillefilmer?

I denne oppgaven vil jeg gjøre en stilanalyse av filmene *Good Time* (Safdie, 2017) og *Uncut Gems* (Safdie, 2019). Hensikten er å utforske de filmatiske virkemidlene regissørene bruker og effektene de har på publikum. Her bruker jeg hovedsakelig de filmatiske grunnelementene «mise-en-scène», kinematografi, filmlyd, klipping og deres underkategorier. Jeg ønsker å sette lys på hva som kjennetegner og gjør filmene så populære gjennom regissørenes personlige stil eller artistiske visjon. Hvordan skaper de uro og angst i nesten hver scene? Til slutt vil jeg se på om filmene har hatt en utvikling eller om de følger en trend.

1.2 Metode

Jeg vil anvende de to siste filmene deres (*Good Time* & *Uncut Gems*) som hovedelementer (selv om de har laget 4 spillefilmer og 15 kortfilmer før disse ble lansert) ettersom jeg mener disse to best formidler Safdie-brødrenes eksepsjonelle stil. Jeg vil trekke inn andre verk fra Safdie-brødrene hvor jeg finner det nødvendig.

For å svare på denne problemstillingen skal jeg starte med å utforske de filmatiske grunnelementene og forklare kort hva de er. Deretter vil jeg presentere de stilistiske valgene som er gjort i *Good Time* og *Uncut Gems* og hvorfor de fungerer. Her vil jeg bruke fagbeprek om filmatiske grunnelementer som bildekomposisjon og lyssetting gjennom pensumlitteraturen jeg har valgt ut. Her vil jeg bruke blant annet realisme, stil og bildekomposisjon fra *Poetics of Cinema* (Bordwell, 2008). Utover dette vil jeg dra inn stilteori fra pensumlitteratur som *The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies* (Bordwell, 2006), *Genre and contemporary Hollywood* (Neale, 2002), *Hollywood genres: formulas, filmmaking, and the studio system* (Schatz, 1981) og *Understanding film theory* (Doughty, 2017). Jeg vil videre utforske temaene som adresseres i filmene og hvorfor de er viktige. Oppgaven vil være en undersøkelse av empiri. Ved hjelp av informasjonen jeg

samler skal jeg skape en sammenhengende konklusjon, som skal gi leseren bedre forståelse for stilen og ha en generell idé om hvorfor virkemidlene fungerer slik de gjør.

1.3 Bakgrunn

Jeg har valgt denne problemstillingen hvor jeg gjør en dybdeanalyse inn i regissørens stil for å forstå hvordan denne stilen fungerer og hvordan den kan utføres. Safdie-brødrene har siden sitt gjennombrudd med *Uncut Gems* tatt sin plass i Hollywood og populærkultur. Jeg mener det er viktig å forstå hvordan virkemidlene skaper gnister til en flamme som *Good Time*, om man ønsker å utvikle seg selv som filmskaper. Denne stilanalysen vil hjelpe dem som ønsker å lage film, inkludert meg selv, i å velge bort virkemidler som er unødvendige for dermed å fokusere på substansen som skaper liv i bildene og narrativet. Grunnen til at jeg velger å utforske alle de ulike virkemidlene istedenfor et snevret aspekt er fordi jeg mener det er fundamentalt å se på alle puslebitene i filmen samlet, for å se hvorfor de passer sammen helhetlig.

2. Hoveddel

2.1 Safdie-brødrenes virkemidler

Virkemidler i film har mange ulike bruksområder og hensikter. De brukes for å skape følelser, fortelle historier på enklere måter, videreformidle informasjon og transformere bilder til liv. Hva man vektlegger i virkemidlene, eller hva man bruker spesifikke virkemidler til er det som definerer filmen. Vil man lage en romantisk film har man fordel av å bruke myk lyssetting, lystig musikk og lidenskapelige lokasjoner. Derfor må man være obs på hva de filmatiske grunnelementene formidler og hvordan man best kan utnytte dem for å skape en gitt følelse, siden valgene av grunnelementer først og fremst er estetiske.

2.1.1 Filmatiske grunnelementer

Grunnelementene kan deles inn på mange måter. Punktene jeg har valgt følger Braaten, Kulset og Solums inndeling fra *Introduksjon til Film* (2000). De filmatiske grunnelementene er her delt inn i 4 hovedkategorier:

1. *Mise-en-scène*:

- Det som iscenesettes foran kamera. Selve ordet betyr «det som stilles til skue». Dette inkluderer hele settingen / opptaksstedet. Skuespilleren, alt av kostyme eller sminke.

Og lyssetting. Jeg vil dele denne hovedkategorien inn i tre underkategorier som jeg undersøker: *Scenografi og setting, Karakter og kostyme, Farge og lys.*

2. Kinematografi:

- Hva som er i utsnittet av bildet, «framing». Hvilket format som brukes, f.eks: widescreen eller cinemascope. Brennvidde og blender. Bildehastighet og kamerabevegelse.

3. Filmlyd:

- Diegetisk lyd (hva som finnes i universet) og ikke-diegetisk lyd (lyd som er lagt på, f.eks musikk eller effektlyd). Denne kategorien har jeg delt opp i to: *Dialog, Lyd og Musikk.*

4. Klipping:

- Sammenspleising av de ulike innstillingene for å skape overgang fra et bilde til et annet og en rekkefølge på hvilke bilder som kommer. Her inkluderes redigering og klippertyme.

2.1.2 Stilistiske valg i *Good Time*

2.1.2.1 Scenografi og setting

Til å begynne med vil jeg adressere scenografien i *Good Time*. Det som kjennetegner Safdie-brødrene mest er deres særegne visuelle stil. Omtrent hver scene bygges på intensitet og vi ser ofte på skuespillerne fra avstand som om vi overvåker dem, men mest av alt brukes nærbilder. For å skape autenticitet bygger de sjelden egne set, men filmer på faktiske togstasjoner, leiligheter og gater. Ofte brukes samme leilighet i flere filmer. I *Good Time* bruker de en ekte kausjonist (Eric Paykert) i hans eget kontor fordi de mener publikum kan skille mellom hva som føles ekte og ikke. Det blir ikke lagt vekt på å forstå hvor vi befinner oss i forhold til rom, bygg eller gater, som gjør det uoversiktlig og rotete. Dette forsterker de ved å bytte lokasjoner ofte og sjelden komme tilbake til samme sted. Denne stilen minner om «art cinema» og neorealisme, ved at de bruker ekte steder og problemer (Bordwell, 2008, s.153). De ulike settingene er fylt med lys og farger, fra neonbelagte arkadespill-rom og fornøylesparker med UV-lys til hverdagslige husrom som fylles med alle slags sprikende farger. Selve settingen er med på å skape liv i scenene og gir oss sjelden pusterom. De slår sammen realistisk og ekspressjonistisk estetikk, som i utgangspunktet er vanskelig (Bordwell,

2008, s.156). Josh og Benny Safdie har brukt New York som location de siste 4 spillefilmene sine og hver av deres narrative filmer følger New-Yorkere som har få eller ingen mål. De bruker mye tid på å prate med tilfeldige mennesker på gaten og settingen de skaper i New York blir fylt av engasjerende og interessante karakterer som gjør uordinære ting. Et godt eksempel på dette er hovedkarakteren i *Good Time*, Connie, spilt av Robert Pattinson (*Bilde 1*. Hentet fra Amazon, 2017).



2.1.2.2 Karakterer og kostyme

Connie er en overbevisende kriminell som sjarmerer oss i senk gjennom alle løgnene og galskapen han finner på. Han er en bankraner som involverer sin funksjonshemmede bror Nick, spilt av Benny Safdie, i hans forbrytelser. Etter at et «heist» har gått galt blir han fanget i en serie av eskalerende feiltakelser samtidig som han prøver å frigjøre broren. Her er mye av karakteren beskrevet visuelt og vi kan enkelt se progresjonen av tvetydigheten hans og konsekvensene gjennom det som vises på skjermen, selv uten å høre dialogen. Han endrer utseende og kostyme progressivt gjennom filmen, fra å være kledd i brune klær med sin naturlig hårfarge når han møter Nick første gang, til fluorescerende jakke i bankranet med naturtro ansiktsmaske. Han har bleket blondt hår med knallrød jakke når han skjuler seg fra politiet og kler på seg antrekket til en sikkerhetsvakt i sterkt lyseblått UV-lys. Disse endringene er bare en av flere bidragsyttere til utviklingen av sinnstemningen karakteren har gjennom filmen. Flere ganger opplever vi hvordan kostymet understreker sinnsroen hans. Et eksempel på dette er hvordan jakken hans blir dekt av rødt pulver like etter bankranet. Det røde pulveret som dekker karakteren symboliserer at ting har spunnet ut av kontroll, kombinert med stressende musikk og karakterer som maser på dem gir det oss en følelse av at han har lite tid og er ille ute. Når han kler seg om i rød jakke og knallblondt hår kan vi se at han går til ekstreme lengder for å overleve situasjonen han befinner seg i og når han i siste akt banker opp en sikkerhetsvakt og kler seg i drakten hans viser det oss den brutale overgangen han velger å gjennomgå ved veis ende. I siste innstilling med Connie kommer en overgang fra nærbildet på Connie til nærbildet på Nick hvor begge har endt opp med forskjellig frisyre fra når filmen startet, dette representerer en utvikling i begge karakterene og at de har divergert fra sine opprinnelige mål. Det er et gjennomgående virkemiddel at alle karakterer

som dukker opp mer enn en gang i filmen bytter kostyme, dette understreker utvikling av karakter.

Bakgrunnen til arbeidet mellom Safdie-brødrene og skuespillerne de bruker er både hjertevarm og fordelaktig. Til deres spillefilm *Heaven Knows What* (Safdie, 2014), som handler om en heroinavhengig jente og kjæresten som sliter med å overleve i New York, fant Josh Safdie en kvinne på gaten ved navn Arielle Holmes (*Bilde 2*. Hentet fra *Heaven Knows What*, 2014) som var både hjemløs og rusmisbruker. I løpet av innspillingen var hun på vei ut av heroinrusen ved hjelp av metadon og brødrene hjalp henne komme gjennom rehabilitering etter innspillingen. Brødrene skjøt filmen ute på gaten i brutale og iskalde forhold, så ved slutten av innspillingen så de like fillete ut som menneskene på andre siden av kameraet. Dette etablerte Safdie-brødrene som svært stilfulle filmskapere. Nøkkelen til stilen var at de valgte å vektlegge realistisk filmskaping, ekte karakterer i sitt eget nærmiljø og nære bilder. *Good Time* oppdaterer listig denne «Safdie-malen».



Gjennom filmene deres undersøker Safdie-brødrene karakterer som lever på kanten, som for eksempel den uberegnelige faren Lenny i *Daddy Longlegs* (Safdie, 2009), heroinavhengige Harley i *Heaven Knows What*, bankraneren Connie i *Good Time* og den spillavhengige gjeldsslaven Howard i *Uncut Gems*, spilt av Adam Sandler. De fokuserer på den kaotiske rytmen til disse menneskene når de utforsker deres kompliserte hverdagsliv, den kommende undergangen og ødeleggelsen som påfølges av handlingene. Siden vi allerede vet hvordan en persons ansikt ser ut, på samme måte som vi vet hvordan et hus eller en bil ser ut, vektlegges ikke bilder av disse i filmen. Dette plasserer fullt fokus på filmens karakterer samtidig som vi

piler rundt ansiktene deres og sliter med å forstå hva som skjer. Denne forvirringen er relatert til situasjoner i den virkelige verden, hvor så mye skjer på en gang at vi overser det vi nettopp har sagt eller gjort bare fordi vi ønsker å komme oss videre. På samme måte er dette vage, uklare minnet om hendelsene i filmen grunnen til at vi unnskylder handlingene Connie begår. Vi snur et blindt øye til det han har gjort fordi vi ønsker å se at han lykkes. De tidligere filmene til Safdie-brødrene har vært preget av improvisert skuespill og handling, men i Good Time kan vi se et tydelig fortellermoment levert av en hovedperson som alltid er på flukt og stadig vekk må improvisere. Hver karakter i filmen føles ekte. Ikke bare hovedpersonene, men selv personer som dukker opp i et par sekunder. Ofte brukes statister i sin egen jobb fra virkeligheten, som f.eks kausjonisten Eric.

En annen karakter som stjeler mye av oppmerksomheten i filmen er Ray, spilt av Buddy Duress. Ray er også en selvdestruktiv karakter som ikke klarer å vurdere konsekvensene av handlingene sine. På en måte representerer Ray en annen versjon av Connie. Han har også lite penger og velger et kriminelt liv. Den eneste forskjellen mellom Connie og Ray er at Connie tror han er annerledes fra og bedre enn Ray, en høyere klasse kriminell. Ray er den mørke sannheten Connie nekter å innse og er beskrevet gjennom replikken til Ray: «No one is better than anyone».

2.1.2.3 Utsnitt, bildehastighet og komposisjon

To kjennetegn med Safdie-brødrenes komposisjon er lange linser og håndholdt kamera. De jobber hardt for å skape en realistisk og naturalistisk følelse. Naturalisme som idé var formet på 1870-tallet av Émile Zola, som ønsket seg karakterer formet av deres sosiale nærmiljø (Doughty, 2017, s. 121). Denne naturalistiske måten å lage film bygger på en grunnmur av lange linser, tette nærbilder og veldig få vidvinkler. Vi ser skuespillerne fra avstand i en mengde for å få et realistisk bilde på det som skjer. Det er som om de forteller at det på skjermen skjer i virkeligheten uavhengig om vi ser på det eller ikke. Lange, vide utsnitt er ikke brukt ofte, men effektivt. Linsen brukes på en slik måte at forgrunn og bakgrunn kollapser sammen. Dette gjør at protagonisten i historien smelter inn i folkemengder fra gaten og gir oss en naturalistisk tilnærming. Håndholdt kamera blir oftest brukt i film når ting spinner ut av kontroll og dette understreker Safdie-brødrene. Det er nesten utelukkende håndholdt kamera hele filmen som gir oss en følelse av observasjon. De gir oss et subjektivt og begrenset bilde av hva som skjer i historien, noe som transformerer oss som publikum til en støttende karakter til hendelsene. De fleste utsnittene er nærbilder og kommer tett inn på

ansiktene til skuespillerne for å skape spenning selv i hverdagslige samtaler. Dette er en av de sentrale grunnene til at Safdie-brødrene skaper dyktige karakterstudier.

Den franske filosofen og filmteoretikeren Jean Epstein (*Bilde 3*. Hentet fra *Senses of Cinema*, 2010) skrev i 1935 at knipset fra lukkeren på kameraet produserer et «photogénie» som tidligere var ukjent. Begrepet stammer fra diskusjonen om film er en kunstform, og i såfall hva gjør det til kunst? Filmens iboende kapasitet er dens evne til å fange det visuelle. Å fange bevegelse og tid i det visuelle gir oss som



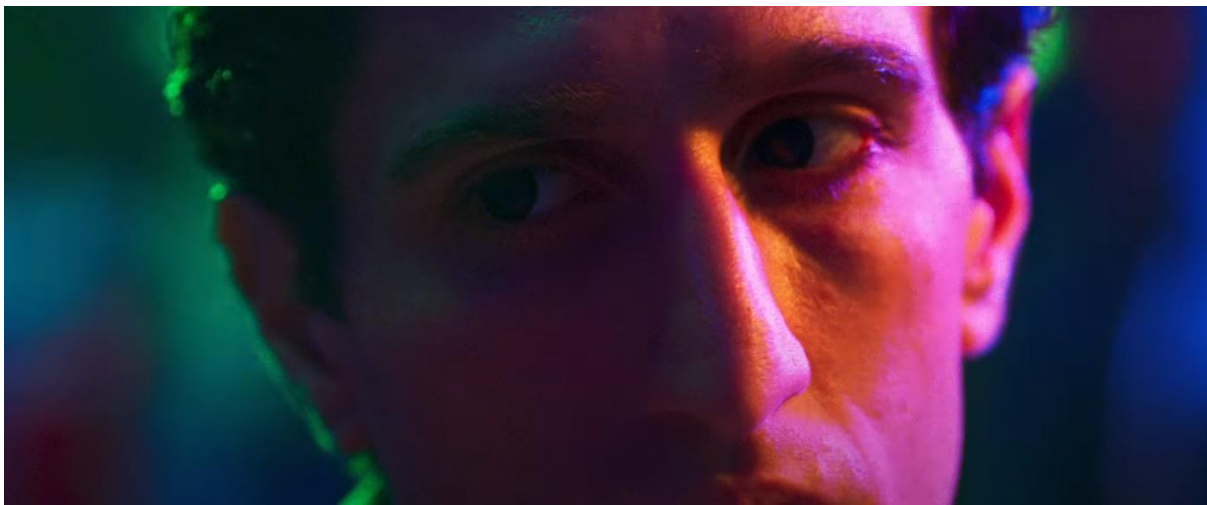
publikum evnen til å se på skuespillerne i et filtrert perspektiv, utenfor den vanlige synsvinkelen. De bruker nærbilder til å gi oss et innblikk i realitet, liv og filmens verden. Safdie-brødrenes bruk av nærbilder er (som kommentert av Epstein) den estetiske egenskapen som skiller film fra alle andre kunstformer. Kameraet beveger seg som om det er en annen person fanget i den klaustrofobiske verdenen Connie befinner seg i og skaper oppslukende opplevelser som krever at publikum lever seg inn i filmen. Det er også et par ultratotale helikopterbilder som gjør filmen ekstra stilisert, kombinert med en levende fargepalett og forkynnende elektronisk musikk.

2.1.2.4 Farge og lys

Fargepaletten som brukes i filmen baserer seg på fargerike og sterke neonlys og et bredt spekter av bakgrunnslys. Kombinert med kostyme og objekter gjør dette at selv ordinære settinger blir badet i dristige fargetoner. I en av scenene i *Good Time* prøver Connie å overbevise kjæresten sin Corey, spilt av Jennifer Jason Leigh, om å betale brorens kausjon. Mens de sitter i baksetet av en bil kommer elementene av lys, farge og komposisjon sammen. Kameraet er klaustrofobisk nært skuespillerne og den eneste belysningen innstillingen angivelig har kommer fra de forbigående lysene på utsiden av bilen i gult, rødt og grønt. Dette ender opp med å mørklegge halve scenen i skygger med unntak av sporadisk hardt, hvitt lys som kommer fra en mobil-skjerm. En atmosfærisk tilnærming til en scene som allerede er utrolig anspent i seg selv. På én måte manifesteres denne stilen i deres ellers naturalistiske film og absurditeten i disse bildene understreker de desperate, og ofte

meningsløse handlingene til karakteren. Innstillingene som er skutt om natten spiller på veldig kort fokus og glødende bakgrunnslys som ofte kommer i en neon-dis. Dette skaper intense portretter av menneskene mens fargene i hovedsak, for alle praktiske formål, blør i bakgrunnen som en feberdrøm.

Mer enn halve filmen skiller seg ut i særlig sterke lys og farger. Neonlyset fungerer som en katalysator som gir økt hastighet og spenning. Når vi får et flashback fra Ray som forteller sin historie blir vi kastet inn i et virvar av grønt, blått og rosa som fusjonerer karakteren med miljøet (*Bilde 4*. Hentet fra Good Time, 2017). Ansiktene blir opplyst av sterke neonlys og bryter barrieren mellom menneskene og objektene i utsnittet.



Lysset og fargene amplifiseres i klimakset og musikken går inn i et crescendo som forsterker uroen i scenen. Når ting roer ned blir vi bragt tilbake til monotone farger omringet av skygger i normale lysforhold. Fargene i hver scene gjengir også følelsen Safdie-brødrene ønsker å formidle. Når Connie innleder seksuelle handlinger med den mindreårige Crystal, spilt av Taliah Webster, blir vi dratt inn i et rom illuminert av rosa lys. I scener hvor hensikten er å skape en hverdagslig og jordnær følelse brukes kun naturlig, fargeløst lys. Dette kan vi se tydelige eksempler på både i starten og slutten av filmen når vi følger Nick som forsøker å etablere seg i samfunnet i dialog med miljøterapeutten Peter, spilt av Peter Verby.

2.1.2.5 Dialog

Dialog er en viktig faktor de bruker for å skape realisme i filmene. Store taler er ikke en del av hverdagslig språk og de fleste er mest opptatt av deres egne ord. Skuespillerne blir regissert på en slik måte at de jevnlig avbryter og snakker over hverandre for å skape en kaotisk og engstelig følelse, noe vi kan relatere til i vår egen hverdag. Karakterene i Good Time har alle fått flettet inn en voldsom utålmodighet. Dialogen er kastet vår vei gjennom

konstant konflikt eller Connie selv når han oppfører seg som et sosialt dyr og manipulerer situasjonen sin på farligere måter. Talemåten til karakterene reflekterer personligheten de har på eksentrisk vis. Connie lyver og endrer dialogen sin flittig avhengig av responsen til andre karakterer. Han avslører hans manipulative og herskende natur, samtidig som han framtrer som intellektuell og snartenkt. Benny Safdie gir en troverig representasjon av den funksjonshemmede broren Nick gjennom uortodoks talemåte . Ray uttrykker at han er stereotypisk kriminell med svak vurderingsevne gjennom slang og å ha hjertet på ermet. Resten av rollebesetningen har tydelige kjennetegn forankret i virkeligheten og blir effektivt portrettert gjennom de få linjene de har.

2.1.2.6 Lyd og musikk

Lydsporet er laget av den elektroniske musikeren Daniel Lopatin (også kjent som *Oneohtrix Point Never*) og inkluderer en sang i samarbeid med *Iggy Pop*. Lydsporet er klassifisert som «synthwave», en mikrosjanger til elektronisk musikk som er basert på musikk fra action, science-fiction og skrekkfilmer fra 1980-tallet. Musikken i filmen er som et ekko av sinnet og tankene til hovedkarakteren Connie: forvrent, urolig og pulserer fra scene til scene. Lydsporet gir publikum auditive signaler for å gjenkjenne når energien bygger seg opp og gir en stil og tone til prosjektet som helhet.

Den siste scenen i filmen hvor Nick er på et slags rehabiliteringssenter, spilles en sang skrevet spesifikt for Good Time. Sangen er i strid mot resten av lydsporet, men viser den emosjonelle kjernen filmen har. Den handler om at uansett hvor godt eller ondt et menneske er, vil de «rene» alltid gå til verks gjennom kjærlighet. På motsatt side av samme mynt vil de «fordømte» gjøre det samme og det er slik vi engasjerer oss i Connie. Vi legger ut på reisen med ham fordi han gjør det på bakgrunn av hans kjærlighet for Nick. Han mister målet underveis og hans egne egoistiske tendenser tar over, men den melankolske slutten gir oss et glimt av håp om at Nick vil bli forløst og leve et moralsk liv når broren holdes langt borte. Dette gjør at publikum stiller spørsmål ved styrken til kjærlighet og de gale tingene det kan få oss til å gjøre.

2.1.2.7 Klipp

Filmene er klippet sammen av Benny Safdie selv, i samarbeid med Ronald Bronstein. Klipperytmen i filmen er ikke særlig merkbar hvis man sammenligner med den håndholdte stilen og spleisen mellom forgrunn og bakgrunn. Det er generelt rask klipperytme, men er overskygget av tempoet i utsnittene. De følger som regel vanlige konvensjoner som

«shot/reverse-shot», redigering som viser to figurer som samhandler ansikt til ansikt (Bordwell, 2008, s. 57), men gjør tydelige grep i et par innflytelsesrike scener hvor klippen henger så lenge den kan på innstillingene. Det er en gjentakende del av stilen deres i *Good Time* at de ikke kutter scenen selv om handlingen er over, og vi blir sittende for å se et par ekstra beats av hva som skjer etter at ting er sagt eller handling er gjennomført. Virkemidlet som skaper mest kaos og uro i scenene er ikke klippen, men kamerabevegelsene. Det vil derimot ikke si at klipperytmen ikke er kaotisk eller rask, bare at den ikke når opp når den settes opp mot andre virkemidler. Det er et par steder hvor klipperytmen er spesielt kaotisk, rykkete og til tider maplassert (som i bankranet og fornøylesparken) der raske hendelser og kjappe klipp skaper følelsen av energi og fart. I bankranet etablerer de en kakofoni av energiske innstillinger som bundet sammen gir oss en skurrende følelse.

2.1.3 Stilistiske valg i *Uncut Gems*

2.1.3.1 Scenografi og setting

Siden jeg allerede har gått inn på hvordan Safdie-brødrene velger, dekorerer og presenterer sine lokasjoner i uoversiktlig stil, vil jeg heller bruke denne underkategorien til å se på symbolismen (og presentasjonen) av den svarte opalen. Hovedkarakteren Howard og opalen knyttes opp mot hverandre når publikum dras gjennom både verdensrommet og mikroskopiske partikler som setting. Vi får en håndfull vakre, zoom-in nærbilder av juvelens innside som ligner visuelt på universet når vi dras igjennom den svarte opalen (*Bilde 5*. Hentet fra The Cinema Archives, 2019). Safdie-brødrene prøver å formidle en tematisk forbindelse mellom opalen (den uslipte juvelen som tittelen hentyder) og universet. Universet gir en følelse av kaos og tilfeldighet som resulterer i mangel på kontroll. Howard tror han alltid har kontroll selv om universet krasjer omkring han gjennom hele filmen.



Settingen i *Uncut Gems* har gått over i en mer luksuriøs stil, antakeligvis på grunn av essensen i fortellingen kombinert med økning i budsjett. Bakgrunnen inneholder fortsatt alt

mulig slags innhold, men består nå av smykker og juveler eller fancy klubber og rike hus. En likhet mellom filmene her er hvordan alle stedene har masse liv i seg. Det er alltid noe som foregår i bakgrunnen, mennesker som snakker over hverandre eller dukker opp i scenen.

2.1.3.2 Karakterer

Den amerikanske romanforfatteren Henry James uttaler seg dette om karakter:

«What is character but the determination of incident? What is incident but the illustration of character?» (Art of Fiction, 1884).

James skrev essayet The Art of Fiction som et motbevis til et foredrag Sir Walter Besant holdt i 1884: «Fiction as One of the Fine Arts». James er uenig i Besants påstander om at handling er viktigere enn karakterisering, at fiksjon må ha et «bevisst moralsk formål» og at erfaring og oservasjon er sterkere kreative verktøy enn fantasi. Hans uttalelse fra The Art of Fiction representerer Safdie-brødrenes protagonister, og som sådan Uncut Gems ledende rolle: Howard Ratner (*Bilde 6*. Hentet fra Variety, 2020).



Howard er på lik linje med Connie ingen helt og er ikke akkurat en god person heller, men dette behøver ikke være nødvendig for å skape interesse. På samme måte er Michael i *Gudfaren* (Coppola, 1972) karakteren vi liker mest på grunn av endringene han gjennomgår i filmen (Bordwell, 2008, s.91). Vi følger den veltalende jødiske gullsmeden og hans grusomme spillavhengighet og det er den uendelige strømmen med avbrytelser Howard møter i *Uncut Gems* som plasserer byggeklossene til hva som gjør ham interessant. Alt er

avhengig av hvordan han reagerer på hver enkelt distraksjon, det kan være gledelig, patetisk eller voldelig, men mest av alt egoistisk og opportunistisk. I første halvdel av filmen er Howard en reaktiv protagonist. Han har et klart mål som er å selge den svarte opalen han har skaffet seg, men veien mot det målet er pakket fullt av situasjoner som kontinuerlig distraherer og avleder oppmerksomheten hans. Dette er riktignok situasjoner som han selv er ansvarlige for. Safdie-brødrene kaster nye situasjoner i retning karakteren på en slik måte at det sakker ham ned og det er måten han håndterer disse situasjonene som gjør han overbevisende. De utnytter selv de minste, mest ubetydelige konflikter og problemløsninger for å bygge karakteren.

Howard er bygd på hans reaksjoner til diverse forstyrrelser og den kaotiske tonen til *Uncut Gems* er bygd opp av å stable en haug med forstyrrelser oppå hverandre. På et punkt halvveis inn i filmen håndterer ikke Howard kun én komplisert situasjon, men syv samtidig. Å følge Howard som spretter mellom alle syv konfliktene er essensen i filmen. Filmen bruker mesteparten av tiden på å se Howard reagere og tilpasse seg situasjoner, samtidig som han ikke har noen form for kontroll. Når Howard da i tredje akt griper kontroll over situasjonen foran seg skaper det større innvirkning i øyeblikket. På dette stadiet har Howard opplevd så mange nedturer og brist at vi ønsker at noe skal gå riktig i hans favør. Dette er en planlagt dramaturgi som endelig når sitt klimaks. Nettopp dette stressende momentet er Safdie-brødrenes signaturrekk. Her gjøres Howard om til en utrolig aktiv protagonist: «A protagonist who takes action in direct conflict with the people and world around him.» *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting* (McKee, 1999). I *Uncut Gems* er flere av karakterene portrettert av ikke-profesjonelle skuespillere som artister, basketballspillere og ekte diamantselgere. Safdie-brødrene fyller fortsatt filmen med ekte mennesker som de enten kjenner eller møtte når de speidet etter lokasjoner. Personene trenger ikke å «spille» karakterene, men enkelt å greit bare være seg selv. Innen samme ramme begrenset de seg til å velge en sportsutøver som bodde i området, hadde vunnet og tapt kamper som passet historien og var med på et bestemt lag. Realismen de skaper gjennom stilen sin gjør at publikum ikke tviler på autenticiteten til historien eller karakterene.

2.1.3.3 Utsnitt og komposisjon

Det er en tydelig forbedring i utsnitt og kamerabevegelse i *Uncut Gems*. De følger fortsatt samme prinsipp av nærbilder, lange linser og håndholdt kamera, men nå er det supplementert med stødigere «rigg» og generelt bedre oppsett (igjen - antakeligvis en følge av høyere

budsjett). Bildet er skarpere, bedre lyssatt og helhetlig mer oversiktlig, selv om de fortsatt bruker virkemidler i komposisjon og bevegelse for å motvirke dette. De superlange zoom-linsene tas i bruk for å la skuespillerne gjøre jobben sin uforstyrret, og slippe å ha et kamera helt opp i ansiktet.

Det er flere bisarre bilder gjennom filmen som blant annet øynene til Howard som krymper, en furbiefigur utsmykket i diamanter og mikroskopiske zoominger i opalen. Effekten av disse bisarre bildene gjør at seeren ender opp med å føle seg som Howard: ikke i stand til å forstå filmens verden og må stadig tilpasse seg endrende omstendigheter. Uncut Gems maler en spiss kritikk på den amerikanske drømmen og en fascinerende karakterstudie som dissikerer spillavhengighet og ikke viker unna for hvor forførende veddemål er. Bruken av zoom kommer tydeligere frem i denne filmen og brukes for å forsterke det stedet de ønsker vi skal se på, til det punktet hvor zoomen er så nær at objektet eller stedet vi skal se på tar over hele skjermen og innkapsler hva de vil si. Et eksempel på dette er når Howard ligger død på bakken i slutten av filmen og kameraet zoomer inn i såret hans og omformes til innsiden av en svart opal. Uncut Gems omfatter erfaringene fra deres tidligere filmer og viser hvordan stilen har modnet over tid samtidig som den holder seg sann til sin natur.

2.1.3.4 Farge og lys

Sammenlignet med Good Time, har Uncut Gems beveget seg til en mer raffinert lyssetting enn tidligere. Den største delen av filmen innehar nå en «normal» lyssetting med subtile trekk av sterke farger i bakgrunnen. Eksempelvis er det opplyst med lyse lette farger på veggene i jobben til Howard (*Bilde 7*. Hentet fra NRK p3, 2020). Det kan argumenteres for at de har ofret den eksotiske fargepaletten for å sette tydeligere fokus på oppførselen til karakterene. De sterke neon-elementene som opptok hele utsnitt i Good Time tar nå bare opp små deler av bakgrunnen. En spesifikk scene i filmen går i nøyaktig samme bane som Good Time ved å bruke skarpt UV-lys og kraftige røde neon-kontraster inne i en klubb, men i dette tilfellet er dette valget mer estetisk enn karakter- og handlingsdrevet.



2.1.3.5 Dialog, lyd og musikk

Dialogen har samme effekt i *Uncut Gems* ved at folk prater over hverandre hele tiden og det kan være opptil 4 ulike parter som prøver å kommunisere samtidig. Det *Uncut Gems* gjør annerledes enn *Good Time* er hvordan hendelser blir forvarslet tidligere i filmen gjennom tvetydig dialog.

Lydsporet som er laget av Daniel Lopatin tilfører filmen en følelsesladd intensitet i likhet med *Good Time*. Musikken styrer tempoet i filmen og informerer oss om Howards nåværende sinnstilstand som pendler mellom rolig og energisk.

2.2 Analyse

For å bedre forstå filmskaperne har jeg valgt å trekke inn temaene fra begge filmene, siden de styrker et av deres viktigste virkemidler: realisme (noe som er uvanlig for Amerikansk film (Doughty, 2017, s. 139)). Temaene står som en solid grunnmur og hjelper å forsvare valgene karakterene tar i begge filmene, selv når de virker usannsynlige og irrasjonelle. Temaene i filmene får også leseren til å sette spørsmål ved hvorfor brødrene lager film.

2.2.1 Tema i *Good Time* – Det amerikanske rettsystemet

Hva er det primære målet en filmskaper prøver å oppnå? Er det å fortelle en historie? Å tjene penger? Å tvinge fram en agenda? Jeg vil påstå at det er å få deg til å tenke. Når en film er over burde den fortsatt surre rundt i hodet ditt. Om det er for å diskutere den med venner og familie eller skrive en anmeldelse med egne meninger er uviktig, den største feilen en film kan gjøre er å ikke legge igjen et inntrykk på publikum.

Good Time er en politisk kommentar til rettssystemet i USA med innsikt i behandlingen av funksjonshemmede i urbane distrikt og nytten av etterpåklokskap. Et tydelig fokus i Safdie-filmene som jeg tidligere har nevnt er mennesker som lever på kanten og er tvunget inn i kriminalitet eller avhengige av rus og adrenalin (som feks spillavhengighet). *Good Time* eksemplifiserer dette med Connie som begår kriminelle handlinger for å skape et behagelig liv for sin funksjonshemmede bror.

Filmen beskriver hvordan det er å eksistere innenfor det amerikanske strafferettssystemet. Et system som er så feilaktig at det blir kalt «Relativt svakt i likestilling» (Haynie, 2016). Det amerikanske rettssystemet inneholder to viktige svakheter:

- Prisen for rettferdighet (som i korte trekk betyr at det er vanskelig for fattige å ha et skikkelig forsvar i retten)
- Nærværet av diskriminering

Good Time viser oss eksempler på disse problemene over filmens lengde. Den første svikten vi ser i rettssystemet er hvordan din økonomiske status påvirker hvor lenge du sitter i fengsel. Man er nødt å betale kausjon som et depositum for å slippe å sitte i fengsel i vente på rettsaken, noe som kan ta flere uker. I Good Time har Connie kun en liten del av pengene han trenger for å betale kausjonen. Nick som er funksjonshemmet vil ha store vansker med å tilpasse seg i fengsel. Connie behøver å få ut Nick umiddelbart, men siden han er fattig blir Nick nødt til å sitte inne i potensiell fare mens han venter på sin rettsak. Amerikansk strafferett gjør at millionærer i statene ikke behøver å sitte inne en eneste dag i vente på rettsaken, mens Nick som er en funksjonshemmet ung mann uten ressurser er fanget fram til strafferettssystemet endelig gir han en dato for rettsaken.

Uten å gå mer inn på rettssystemet vil jeg si kort at Good Time viser hvordan det å bli fengslet for selv en kort periode kan ha voldsomme konsekvenser om du mister jobb eller bolig, ettersom du ikke vil ha noen form for inntekt den tiden du sitter inne og potensielt kan bli kastet ut av boligen din når du ikke betaler leien. Denne mangelen på penger kan også oppmuntre den tiltaltes medsamsvorne til å begå ytterligere forbrytelser for å betale kausjon. Connie som ikke er i stand til å skaffe midlene han trenger for å betale kausjonen, begår en serie kriminelle handlinger for å redde Nick. De to valgene han har består av å enten prøve å bryte han ut av varetekt (som han prøver på) eller han kan utføre andre kriminelle handlinger for å tjene penger til å betale kausjonisten (noe han også gjør). Uten penger er de eneste alternativene Connie har tilgjengelig gjennom rettssystemet, ulovlige. Good Time skildrer nøyaktig hvordan livet er for fattige mennesker som blir anklaget eller dømt for forbrytelser. Alt Connie gjør for å forbedre sin situasjon svikter, som tvinger han til å løse en ny situasjon, som igjen svikter. Uten noen måte å gjøre dette på utenom kriminalitet blir han fanget i en ond sirkel.

Safdie-brødrenes stil broderer dette rettspadokset inn i filmens narrativ og denne realismen er et viktig virkemiddel for å selge autentisitet og skape pathos hos seeren. Når de bygger på et urettferdig rettssystem som amerikanere kjenner seg igjen i, styrker det publikums interesse og evne til å sette seg inn i karakterene.

2.2.1 Tema i *Uncut Gems* – Kaos og tap av kontroll gjennom avhengighet

Som nevnt tidligere er det underliggende temaet i *Uncut Gems* kaos i menneskets natur og kommer frem gjennom karakteriseringen av hovedkarakteren. Howard har en usunn avhengighet til gambling og spill på grunn av adrenalinrushet det gir han, og karakteren er sentrert rundt hans behov for gambling. Hans private liv og økonomiske stabilitet bygger på sjangser og odds. Til tross for dette føler han at han har kontroll over situasjonene han setter seg selv i og kan gjenvinne kontrollen uansett hvor mye det ser ut til å eskalere.

Nå vil jeg gå tilbake til James kommentar om protagonister og hvordan de er definert av hendelser, ettersom filmen treffer denne tankegangen midt i blinken. Når Howard mottar den svarte opalen fra Etiopia utløser han det såkalte «inciting incident», eller første plottpunkt på godt norsk. Steinen skal være verdt omkring 1 million dollar og vi får se hvordan Howard prioriterer penger og fortjeneste over alt annet i livet hans. Ekteskapet hans henger i en tynn tråd, hans ansatte føler seg elendig behandlet og han selv går på tynn is. Denne egoismen er personifisert i Howard gjennom filmens åpningssekvens. Vi ser hundrevis av etiopiske gruvearbeidere samlet rundt en mann som har knust foten. Vi får kort oppleve hvor farlig livene til disse gruvearbeiderne er, før filmen klipper til to andre gruvearbeidere som finner den svarte opalen. Sekvensen viser hvordan hodet til Howard fungerer og hvor uvitende han er om problemene til menneskene rundt han.

Sluttsekvensen i filmen samsvarer med temaet i filmen: kaos, sjangsespill og illusjonen av kontroll. *Uncut Gems* innkapsler filmens tema om menneskets natur. Når vi mot slutten av filmen zoomer inn i såret til Howard kan vi se at han er den uslipte juvelen som tittelen antyder: han er litt grov i kantene, men verdifull allikevel. Gir dette mening for narrativet? Ikke nødvendigvis, men spørsmålet er like irrelevant som fysikken bak lasersverd (Bordwell, 2008, s. 99). Safdie-brødrene forteller at man kan finne gode egenskaper i selvdestruktive mennesker, men at man ikke skal jage etter større ting og tro at det blir bedre om de får kun den «ene» ekstra tingen de søker. Howard er ikke i stand til å være fornøyd med det han har, fordi han er alt for fokusert på verdien av det han ikke har. Han vinner til slutt, men taper alt ved å gjøre det.

3. Avslutning

3.1 Sammenligning

Før jeg kommer til en konklusjon, vil jeg sammenligne de to filmene for å se på fellestrekk, kontraster og forskjeller. Denne delen vil også konkludere med om filmene har gått inn i en trend eller om det skjer en utvikling. Jeg vil anvende strukturen jeg har satt opp for de stilistiske valgene som er tatt ved å gå kort gjennom de ulike underkategoriene.

3.1.1 Stil

Den største forskjellen i stil fra Good Time til Uncut Gems kommer på bakgrunn av den massive økningen i budsjett og deres behov for å tilfredsstille et større publikum. Ved å begynne med scenografi og setting kan vi tydelig se likhetstrekk i hvordan de har valgt lokasjonene. Det er fortsatt ekte steder med ekte mennesker og den uoversiktlige måten å filme på gir oss samme urolige følelse i begge filmene. Hva som er verdt å notere er hvordan de har valgt å gå over til luksuriøse settinger nå som de har større budsjett, men fortsatt tilfører lokasjonene realistisk design.

Karakterene i begge filmene følger samme kaotiske og selvdestruktive mal, som har blitt et kjennetegn for Safdie-brødrene. Vi kan se at personlighetene til karakterene, selv om de har ulike mål, framtrer i samme livlige stil. Dette er mennesker som lever på kanten og tar valg med uhyggelige konsekvenser. En kontrast fra Good Time til Uncut Gems er hvordan kostymebruken har forandret seg. Connies karakter ble beskrevet visuelt gjennom hele filmen og de markante skiftene i kostyme var en uttalelse i seg selv. Howard bytter også kostymer flere ganger, men byttene er ubetydelige i forhold og gir ikke samme effekt.

Utsnittet følger den samme stilen og det kan argumenteres for at kamerabevegelsene er Safdie-brødrenes sterkeste virkemiddel. Malen de følger er fortsatt lange linser, håndholdt kamera og enorm bruk av nærbilder. Noe som skiller seg ut i Uncut Gems er hvordan de har begynt å bruke vidvinkler oftere og ikke har like mange nærbilder som før. De har byttet fotograf fra Sean Price Williams til anerkjente Darius Khondji, som betydelig påvirker utsnittene. I Uncut Gems kan vi også merke effekten av filmkorn tydeligere. Selv om stilen er tilstede kan vi allerede se at det ikke er i samme grad.

Farge og lyssetting i Uncut Gems er den største kontrasten til Good Time. Uncut Gems er ikke i nærheten av samme fargepalett og neon-lys. Bakgrunnen til dette er sannsynligvis for å gjøre filmen mer tilgjengelig for vanlig- eller «mainstream» publikum. Good Time har en mer unik og levende stil hvor scenene lyses opp i en neon / nattelivestetikk, hvor Uncut Gems gir oss følelsen av grovt gateliv og luksuriøse arrangementer. De prøver å inkludere

elementer av neonlys og sterke farger subtilt i bakgrunnen, uten å ta for mye plass i utsnittet. Samtidig har de også inkludert en scene i en nattklubb, som følger samme lys og fargeestetikk som Good Time.

Utførelsen av dialog i filmene er nesten identisk. Det er dette virkemidlet som har de minste forskjellene. Karakterene snakker fortsatt over hverandre og flere samtaler skjer samtidig. Den største forskjellen i dialog er hvordan talemåten ikke er like karakteristisk som i Good Time. Vi kan ikke lese karakterene like lett på overflaten i Uncut Gems. Lydsporet er laget av samme artist og konseptet med at musikken reflekterer karakterens sinnsro er fortsatt tilstede. Det er ikke laget en egen sang for å kultivere filmens budskap i Uncut Gems, slik det er gjort i Good Time. Klippen fungerer likt og begge filmene bruker samme filmklippere: Benny Safdie og Ronald Bronstein.

Stilen i begge filmene er såpass tydelig at vi umiddelbart merker hvem som har regissert dem. Det er en endring i hvilken grad virkemidlene blir brukt, men de følger fortsatt samme stil. Begge filmene gir utvilsomt en tilsvarende energisk, kaotisk og realistisk følelse.

3.1.2 Tema

Temaene i filmene skiller seg i større grad enn stilen. Good Time utforsker det brede aspektet som er rettssystemet i Amerika, hvor Uncut Gems gransker menneskelig natur og feil. Good Time viser en større forståelse for arbeiderklassen av den grunn at Uncut Gems legger mye vekt på eliten: de rike, kjendiser, verdensberømte atleter og artister. Begge temaene er på tross av dette forankret i virkeligheten. De stiller spørsmål og retter oppmerksomhet mot viktige temaer som kan gjelde alle: spillavhengighet, grådighet, egoisme, kriminalitet og rusmisbruk. De beviser også at de er autoreur ved bruken av tema, kamerateknikk, reflektert oppvekst i filmene og spesifikk estetikk (Doughty, 2017, s.13-14).

3.2 Konklusjon

Denne oppgaven har hatt som hensikt å belyse hva som gjør Safdie-brødrenes filmer unike, hvordan de filmatiske virkemidlene skiller seg ut og hvilken effekt de har på publikum.

Det som gjør Safdie-brødrenes filmer unike er først og fremst realismen de skaper i alle filmene sine. Karakterer og lokasjoner føles ekte fordi de inneholder så mange ekte elementer. Karakterene snakker og oppfører seg autentisk, de har menneskelige mål og feil og de er ikke typiske helter eller i det hele tatt snille mennesker. De fyller flere av kravene som stilles til realistisk filmskaping: håndholdt kamera, fokus på arbeiderklassen, politisk

agenda og filming på lokasjon (Doughty, 2017, s.124). Et annet viktig virkemiddel de bruker er deres særegne måte å filme på gjennom lange linser, håndholdt kamera og nærbilder. Dette filmatiske virkemidlet er finslipt for å oppnå den effekten de ønsker: at publikum skal leve seg inn i filmen og føle at de er en del av historien. Det tredje virkemidlet jeg vil belyse er lyset selv. Sterke farger og neonlys brukes for å skildre stemningen i scenen og brukes effektivt for å skape spenning og hastighet. Dette kommer best fram i *Good Time*, men synes ved flere anledninger i *Uncut Gems*. Det siste og antakeligvis det mest ikoniske og gjenkjennbare virkemidlet de bruker, er den elektroniske synthwave-musikken fra Daniel Lopatin. Musikken formidler sinnsroen og subjektiviteten til karakterene i bildet og det kan argumenteres for at det er dette virkemidlet som skaper mest uro og angst i scenene.

Kort oppsummert: Realisme, særegen kamerastil, sterke neonfarger og elektronisk musikk er hva som gjør filmene deres særdeles stressende, angstfremkallende og dermed unike.

Ved å gå gjennom virkemidlene til begge filmene systematisk har jeg kommet fram til at de først og fremst følger en trend, men at filmene har hatt en utvikling innenfor trenden. De følger fortsatt samme stil, men det er tydelig at de gjør fremskritt og forbedringer fra en film til en annen. Det er en trend som utvikler seg. Istedenfor å lage en særegen stil ut av gjenkjennelig mainstream media, som er vanlig blant regissører (Bordwell, 2008, s.365), har de laget en egen gjenkjennelig stil som har særegne trekk.

Avslutningsvis vil jeg spørre: Hva er konsekvensene av å lage film på denne måten? Safdie-brødrenes filmer gir et innblikk i rusmisbruk, hjemløshet, spillavhengighet, det amerikanske rettssystemet og menneskers væremåte i de mest irrasjonelle og ekstreme tilstander. Brødrene har ved flere tilfeller hjulpet mennesker som har levd på kanten ved å inkludere dem i filmene sine. Jeg avslutter derfor denne oppgaven ved å si at konsekvensene av å lage film på denne måten, er å få deg til å tenke.

(Bilde 8. Hentet fra NME, 2020).



4. Kilder

Bibliografi

Bordwell, D. (2008). *Poetics of cinema*. New York: Routledge.

Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and style in modern movies*. Berkeley, CA: University of California Press.

Doughty, R., & Etherington-Wright, C. (2017). *Understanding film theory*. London: Macmillan Education.

Neale, S. (2002). *Genre and contemporary Hollywood*. London: BFI Publishing.

Schatz, T. (1981). *Hollywood genres: Formulas, filmmaking, and the studio system*. Philadelphia, Pa.: Temple University Press McGraw Hill.

Filmografi

Coppola, F. (Regissør). (1972). *Gudfaren* [Film].

Safdie, J., & Safdie, B. (Regissører). (2009). *Daddy Longlegs* [Film].

Safdie, J., & Safdie, B. (Regissører). (2014). *Heaven Knows What* [Film].

Safdie, J., & Safdie, B. (Regissører). (2017). *Good Time* [Film].

Safdie, J., & Safdie, B. (Regissører). (2019). *Uncut Gems* [Film].

Referanser

- Arielle Holmes joins the cast of American Honey.* (2. Juni 2015). Hentet 14. Mai, 2021 fra Dissolve: <https://thedissolve.com/news/5846-heaven-knows-what-star-arielle-holmes-sweetens-the/> [Bilde].
- Braaten, L., Kulset, S., & Solum, O. (2000). *Introduksjon til film: Historie, teori og analyse* (3. utg. ed.). Oslo: Gyldendal akademisk.
- Epstein, Jean.* (Desember, 2010). Hentet 14. Mai, 2021 fra Senses of Cinema: <https://www.sensesofcinema.com/2010/great-directors/jean-epstein/> [Bilde].
- Good Time Poster | Prime Video.* (2017). Hentet 14. Mai, 2021 fra Amazon: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/91xS8Ko2BIL._RI_.jpg [Bilde].
- Haynie, D. (2016, 20. Oktober). *U.S. Trails 17 Other Countries in Rule of Law Ranking.* USNEWS. Hentet 13 Mai, 2021, fra <https://www.usnews.com/news/best-countries/articles/2016-10-20/us-isno-18-in-global-rule-of-law-ranking>
- James, H. (1884). *The Art of Fiction.* London: Longman's Magazine.
- Keller, S., & Paul, J. (Eds.). (2012). *Jean Epstein: Critical Essays and New Translations.* Amsterdam: Amsterdam University Press. Hentet 13 Mai, 2021, fra <http://www.jstor.org/stable/j.ctt46n14t>
- Kuiper, K. (25. Februar 2011). *The Art of Fiction, essay by James.* Encyclopedia Britannica. Hentet 13 Mai, 2021 fra <https://www.britannica.com/topic/The-Art-of-Fiction-essay-by-James>
- McKee, R. (1999). *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting.* London: Methuen.
- Ray's Flashback.* (6. November 2017). Hentet 14 Mai, 2021 fra YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=Vc3X2wzAroc> [Bilde].
- Uncut Gems. Adam Sandler spiller sin sterkeste hovedrolle.* (30. Januar 2020). Hentet 14. Mai, 2021 fra NRK p3: <https://p3.no/filmpolitiet/2020/01/uncut-gems/> [Bilde].

Uncut Gems Poster / Variety. (9. Januar 2020). Hentet 14. Mai, 2021 fra Variety:
<https://variety.com/2020/music/news/music-of-uncut-gems-movie-score-daniel-lopato-josh-safdie-interview-1203461553/> [Bilde].

Uncut Gems Title Card. (2019). Hentet 14. Mai, 2021 fra The Cinema Archives:
<http://thecinemaarchives.com/2020/05/29/uncut-gems-2019-safdie/> [Bilde].

«*Uncut Gems*» *Safdie Brothers to make TV series about a cursed newly-married couple*. (19. Februar 2020). Hentet 14. Mai, 2021 fra NME:
https://www.nme.com/en_au/news/film/uncut-gems-safdie-brothers-tv-series-cursed-married-couple-2612104

