

Karoline Husby Gjølga

# Hvorfor føles det ut som jeg har vært i Italia?

En fenomenologisk næranalyse av *Call Me by Your Name* (Guadagnino 2017)

Bacheloroppgave i Film- og videoproduksjon

Veileder: Nadege Lourme

Mai 2024

Antall ord: 5706



Karoline Husby Gjølga

# Hvorfor føles det ut som jeg har vært i Italia?

En fenomenologisk næranalyse av *Call Me by Your Name* (Guadagnino 2017)

Bacheloroppgave i Film- og videoproduksjon  
Veileder: Nadege Lourme  
Mai 2024

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



Kunnskap for en bedre verden



## ABSTRAKT:

Denne bacheloroppgaven har som mål å forklare hvorfor jeg satt igjen med en følelse av å ha vært i Italia, etter å ha sett *Call Me by Your Name* (Guadagnino 2017). Hvordan kan man leve seg inn i landskapet, og ikke bare i karakterene og historien? Dette skal jeg undersøke gjennom en fenomenologisk næranalyse av filmen, hvor jeg drar linjer til realismen. Analysen baserer seg hovedsakelig på fenomenologisk teori presentert av Jennifer Barker. I tillegg lener jeg meg på teori, begreper og refleksjoner fra blant annet Laura U. Marks, Jane Stadler, André Bazin og Siegfried Kracauer. Til slutt skal jeg drøfte mine funn opp i mot problemstillingen.

## ABSTRACT:

This bachelor thesis aims to explain why I was left with a feeling of having been in Italy after watching *Call Me by Your Name* (Guadagnino 2017). How can one immerse themselves in the landscape, and not just in the characters and the plot? I attempt to explore this through a close analysis of the movie based on phenomenological theory, with some connections to realism. The analysis is primarily based on phenomenological theory presented by Jennifer Barker. Additionally I use theory, concepts and reflections from Laura U. Marks, Jane Stadler, André Bazin and Siegfried Kracauer among others. Finally I will discuss my discoveries in relation to the research question.

ANTALL ORD: 5706

KANDIDATNUMMER: 10059

## INNHALDSFORTEGNELSE

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. INNLEDNING</b> .....                            | <b>3</b>  |
| 1.1. Bakgrunn, sentral teori og problemstilling.....  | 3         |
| 1.2. Metode og fremgangsmåte.....                     | 4         |
| <b>2. TEORI</b> .....                                 | <b>6</b>  |
| 2.1. Taktilitet i film.....                           | 6         |
| 2.2. Haptisk taktilitet.....                          | 6         |
| 2.2.1. Materialitet.....                              | 6         |
| 2.2.2. Gjenstand .....                                | 6         |
| 2.2.3 «Studium» og «punctum» .....                    | 7         |
| 2.3. Kinestetisk- og muskulær taktilitet.....         | 8         |
| 2.4. Minner.....                                      | 8         |
| 2.5. Akusmatisk lyd og sonisk forestillingsevne ..... | 9         |
| 2.6. Realisme.....                                    | 9         |
| <b>3. ANALYSE</b> .....                               | <b>10</b> |
| 3.1. Synopsis av <i>Call Me by Your Name</i> .....    | 10        |
| 3.2. Åpningsscene .....                               | 10        |
| 3.3. Omgivelser i fokus .....                         | 12        |
| 3.4. Skjorten og sekken .....                         | 13        |
| <b>4. DRØFTING</b> .....                              | <b>14</b> |
| <b>5. KONKLUSJON</b> .....                            | <b>16</b> |
| <b>6. REFERANSELISTE</b> .....                        | <b>17</b> |

## 1. INNLEDNING

### 1.1. Bakgrunn, sentral teori og problemstilling

For noen år siden så jeg den italienske filmen *Call Me by Your Name*, regissert av Luca Guadagnino. Filmen tar opp queerkjærlighet og kjærlighetssorg, i tillegg til representasjon av queerness og maskulinitet (Guadagnino 2017). Likevel var det ikke denne tematikken jeg satt igjen med, heller en opplevelse som hadde lite å gjøre med filmens fortelling og representasjon. Hvorfor satt jeg igjen med følelsen av å ha vært i Italia?

Hvorfor når rulleteksten trillet foran øynene mine, satt jeg igjen med nostalgi og en følelse av at jeg hadde levd i samme univers som karakterene i to timer? Vanligvis sitter jeg igjen med et budskap, ny innsikt eller kunnskap. Nå var det plutselig ikke historiens mening som satt igjen i meg, men lengsel etter å gå barfoot i nyklipt gress, varme dager og saltvann i håret. Selv om handlingen skildret Italia, fikk jeg assosiasjoner til mitt sommerparadis i Norge. Hva var det med filmen som tok meg dit?

Filmopplevelsen går hovedsakelig gjennom syn- og hørselssansen. Likevel følte det ut som mer av sansesystemet mitt var påkopledd da jeg så *Call Me by Your Name*. Jeg skal derfor prøve å forklare min problemstilling i lys av filmteori som fokuserer på filmopplevelsen, og hvordan film kan appellere til sansene våre. I 1992 ga Vivian Sobchack ut boken *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Hun var en av de første filmteoretikerne som så på film og dens effekt på kroppen og sansene. Fenomenologi har siden blitt et større felt som tar for seg teori om filmopplevelsen til tilskuer (Barker 2009, 3-4). I tillegg til Sobchack utmerker Jennifer M. Barker og Laura U. Marks seg som viktige filmteoretikere innenfor fenomenologien. Barker tar utgangspunkt i Sobchack, når hun i sin bok *The Tactile Eye* undersøker det sanselige møtet mellom tilskuer og film. Den fordyper seg i hvordan tilskueren kan oppleve en film taktilt. For Barker kan denne taktile opplevelsen manifestere seg i kroppen på tre forskjellige måter. Den kan føles haptisk (haptic), kinestetisk (kinaesthetic) og muskulært (muscularly), samt viskeralt (visceral) (Barker 2009, 3). Mest relevant for oppgaven min er den haptiske, kinestetiske og muskulære måten man føler en films taktilitet. Jeg kommer derfor til å se nærmere på hvordan Barker forklarer dem. Marks argumenterer for at våre minner påvirker hvordan vi leser en film. Hun mener at vår berøringssans kan lagre sterke minner, da den sitter nære kroppen (Marks 2000, 13). Det kan derfor være interessant å se nærmere på hvordan Marks mener film kan trigge tilskuers minner, da dette er noe jeg opplevde selv.

Jeg skal også lene meg på en refleksjon filmteoretikeren Jane Stadler forklarer i artikkelen «Cinesonic Imagination: The Somatic, the Sonorous, and the Synaesthetic». Dette er fordi jeg ønsker å se nærmere på hvordan lyd kan ha påvirket min filmopplevelse. Stadler ser lyd i film fra et fenomenologisk perspektiv, og forklarer hvordan Michel Chions begrep akusmatisk lyd (acousmatic sound) og Sobchacks begrep sonisk forestillingsevne (sonic imagination) kan ses i sammenheng med hverandre (Stadler 2018, 11).

Fra Roland Barthes bok *Camera Lucida: Reflections on Photography* skal jeg se på begrepene «studium» og «punctum». Barthes plasserer seg innenfor semiotikk, og analyserer hvordan fotografier påvirker han. Dette er interessant for oppgaven min da han forklarer hvordan man kan bli berørt av noe i bildet, uten å forstå helt hvorfor. Selv om Barthes ser begrepene i sammenheng med fotografier, vil jeg argumentere for at det likevel er relevant for min filmanalyse. Dette er fordi Barker henviser til ham i *The Tactile Eye*, når hun forklarer haptisk taktilitet (Barker 2009, 31).

Selv om fenomenologi er fagområdet jeg skal fokusere mest på, skal jeg også lene meg på filmteori om realisme. Et fagfelt som fokuserer på hvordan en film kan fremstå virkelighetsnær. Realismen hjelper meg analysere hvordan tilskuerens oppmerksomhet trekkes mot filmens tekstur. André Bazin er her en viktig filmteoretiker, som jeg tar utgangspunkt i når jeg undersøker hvordan stor dybdeskarphet og lange tagninger gir frihet for å observere tekstur (Doughty og Etherington-Wright 2018, 124-125). Siegfried Kracauer diskuterer i *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality* fem forskjellige iboende affiniteter (inherent affinities). Affinitetene forklarer ulike kjennetegn som gjør et bilde realistisk. Disse fem iboende affinitetene er uiscenesatt (the unstaged), tilfeldigheter (the fortuitous), det uendelige (the endlessness), ubestemthet (the indeterminate) og livets gang (the flow of life) (Kracauer 1960, 60-74). Jeg skal se nærmere på de iboende affinitetene som forklarer det uendelige og det ubestemte.

Jeg skal med hjelp av teorien presentert ovenfor se nærmere på hvordan *Call Me by Your Name* gjorde meg nostalgisk, og fikk meg til å tenke på egne minner. I tillegg skal jeg se på hvordan man kan leve seg inn i landskapet, og ikke bare i karakterene. Hvorfor satt jeg igjen med en følelse av å ha vært i Italia?

## 1.2. Metode og fremgangsmåte

For å undersøke problemstillingen min skal jeg gjøre en fenomenologisk næranalyse av *Call Me by Your Name* i lys av begreper og teori presentert av Barker, Marks, Stadler og Barthes.



Fenomenologi er et omfattende filmperspektiv, og jeg har grunnet oppgavens omfang ikke mulighet til å forklare alt i dybden. Jeg velger derfor å kun forklare sentrale begreper, refleksjoner og teorier som er relevant for min analyse. I tillegg til fenomenologi skal jeg dra noen linjer til realismen.

I min næranalyse kommer jeg til å ta utgangspunkt i meg selv, når jeg ser nærmere på åpningsscenen. I tillegg til å se på scener hvor omgivelser er i fokus og samspillet karakterene har med enkelte gjenstander i løpet av filmen. Jeg skal være oppmerksom på mine kroppslige reaksjoner, å forsøke og beskrive dem. Jeg forstår at det å ta utgangspunkt i seg selv, kan virke ukonvensjonelt i akademiske sammenheng. Sobchack argumenter derimot for at det å fremstille filmopplevelsen objektivt, vil være å ignorere at kroppen er involvert i hvordan tilskuer tolker filmen. Ved å være objektiv er det vanskelig å forklare hvordan man kan bli «rørt» eller «berørt» av en film (Sobchack 2000, 58-59). Sobchack analyserer derfor filmer med utgangspunkt i seg selv. Hun mener at hennes forståelse og reaksjoner til filmen er viktig for å forstå alle aspekter ved filmopplevelsen (Sobchack 2000, 61).

Jeg velger også å inkludere en kort drøfting. Her skal jeg se min næranalyse i sammenheng med problemstillingen. Jeg skal forsøke å identifisere hovedargumentene for at jeg satt igjen med en følelse av at jeg hadde vært i Italia. Avslutningsvis skal jeg oppsummere mine funn og falle på en konklusjon for problemstillingen. I tillegg skal jeg si noe om hvordan arbeidet kunne vært ført videre.

## 2. TEORI

### 2.1. Taktilitet i film

Barker er av den oppfatning at det å bli berørt taktilt ikke bare kan bli persipert gjennom hud. I forbindelse med film defineres taktiltet som spenning, balanse, energi, treghet, sløvhet, hastighet og rytme. Det omfavner altså mer enn at kroppen blir berørt eller at den berører noe. Barker forklarer at en film kan berøre kroppen vår på flere nivåer. Den kan berøre huden vår, dypt inn i kroppen og alt som finnes i mellom. Denne teorien mener hun gir grunnlag for å tro at film og tilskuer har et samspill hvor begge parter berører hverandre (Barker 2009, 2).

### 2.2. Haptisk taktilitet

Barker ser på hvordan en film kan berøre oss taktilt på tre ulike måter. Den mest overfladiske og konkrete måten er haptisk. Hun mener eksempelvis at nærbilder av tekstur, kan gjøre at vi sanser det som berøring mot vår egen hud (Barker 2009, 25). Film kan berøre oss ved å blant annet penetrere, slå, presse og stryke oss. På samme måte kan tilskuer berøre tilbake gjennom å bruke et varsomt, rolig og lite søkende blick, eller aggressivt med et aktivt, undersøkende blick eller øre (Barker 2009, 37).

#### 2.2.1. Materialitet

Barker argumenterer for at en film kan fremstå haptisk taktil for sin tilskuer ved at den innehar en materialitet. Hun mener at en materialitet manifesterer seg gjennom filmopplevelsen i tilskuers hud. Dette foregår gjennom et taktilt samspill mellom filmens kropp og tilskuer. Barker sammenlikner dette samspillet med at filmen og tilskuer gjensidig kjærtegner hverandre. Tilskuer kjærtegner filmen ved å se på med vandrende øyne. Tilskuer ser ikke på noe spesielt, men lar blikket vandre fritt i innstillingen. På samme måte kjærtegner filmen tilskuer eksempelvis ved bruk av kamerabevegelser, «smoothly tracking»-kamerabevegelser, «slow-motion», ufokus eller at to innstillinger glir inn i hverandre gjennom «cross-fade» (Barker 2009, 32).

#### 2.2.2. Gjenstand

Samspillet mellom karakterene i filmen og gjenstandene, gjør også en film haptisk taktil. På denne måten inviterer filmen tilskuer til å komme i kontakt med filmens «hud» (Barker 2009, 40). Barker henvender til Satyajit Ray's film *Pather Panchali* for å forklare dette samspillet (Ray 1955). I filmen har karakterene et taktilt og nært forhold til tingene sine og naturen i rundt seg. Barna i filmen har et tydelig taktilt forhold til omgivelsene i rundt seg, og til

hverandre. Vi ser dem leke og løpe i skogen, de ruller i søle, klatrer i trær, og nyter sommerregnet. Når de samhandler med en gjenstand er det nærbilder av hendene deres. Samspillet mellom gjenstander og karakterer gjenspeiles også i karakteren Durga, en ung jente og tanten hennes. De har egne bokser hvor de oppbevarer dyrebare eiendeler. Disse boksene samhandler de med ofte, og er en subtil del av narrative til filmen. Disse eksemplene sier noe om karakterenes taktile relasjon til universet de lever i (Barker 2009, 41).

Filmene formidler narrativ og mening gjennom tekstur. Det legges vekt på hendelsene i livet som ikke er målorienterte, men taktile og tilfeldige. Likt som hvordan barn opplever verden; ting skjer og de stopper opp og berører det. Filmene vektlegger begivenheter, som ikke nødvendigvis driver historien videre, men som sier noe om hvordan karakteren beveger seg i universet de lever i. En gjenstand eller et sted kan inneha spor av en person, og slik materialisere tematikk. *Pather Panchali* formidler tanten til Durga sin død på en implisitt måte gjennom materialitet. Durga tar inn tantens død taktilt ved å sitte der tanten brukte å sitte. Hun stryker samtidig erme sitt mot munnen, noe hun også gjorde i scenene hun var sammen med tanten sin. Dette gjør tilskuer mer oppmerksom på teksturen til både huden til jenta og tekstilen. Filmene formidler Durgas følelser litt mer tvetydig gjennom sanselige opplevelser. Dette gjør at tilskuer står mer fritt til å tolke den ut i fra seg selv. Barker argumenterer for at denne måten å fortelle en historie på gjør at vi føler med karakterene taktilt (Barker 2009, 44).

### 2.2.3 «Studium» og «punctum»

For Barker er ikke filmopplevelsen kun taktil, fordi den innehar en materialitet. Den kan også berøre oss på et emosjonelt, historisk og sosialt nivå. Hvilket nivå den berører oss på, påvirker hvordan vi føler den kroppslig. For å belyse dette henviser hun Roland Barthes, som prøver å forklare hvordan et fotografi kan «berøre» tilskuer både fysisk og emosjonelt (Barker 2009, 31). I Barthes sin bok introduserer han begrepene «studium» og «punctum». De sier noe om hvordan tilskuer tolker et fotografi. «Studium» belyser hvordan vår tolkning av elementer i bildet kan ses i sammenheng med kultur, historie og forhåndskunnskap. Det sier noe om hvordan en tolkning av en gjenstand er overfladisk og ofte kollektiv. «Punctum» forklarer Barthes som noe i bildet som punkterer tilskuer fysisk. Det er elementer i bildet som uventet fanger oppmerksomheten vår, og derfor punkterer oss. Gjerne er det noe som er vanskelig å analysere og forklare, men likevel gjør et sterkt inntrykk vi kan føle i kroppen. Det kan eksempelvis være noe som vekker egne minner og følelser hos tilskuer (Barthes 1981, 14-16).

### 2.3. Kinestetisk- og muskulær taktilitet

Barker er inspirert av Sobchacks tanker om at film har en kropp. Filmen er forankret i tid og rom, noe som betyr at den har et begrenset perspektiv. Barker mener derfor at hvis filmen har en kropp, har den et kroppsspråk (Barker 2009, 8). Tilskuer og filmens forhold erfares derfor også gjennom bevegelser, forankring (comportment) og gester (Barker 2009, 69). Videre argumenter hun for at en film kan berører oss kinestetisk og muskulært. Dette sier noe om hvordan kroppen kan sanse filmens sted og rom gjennom bevegelse. Et eksempel på dette fenomenet er hvordan tilskuer plutselig kan ta seg selv i å rykke til når man ser på en berg-og-dal-bane scene (Barker 2009, 71-72). Når man ser på en film er kroppen to plasser på samme tid. Dette er fordi man lener seg inn i filmens rom, i tillegg til å være i sitt eget rom. Dette skjer fordi vi kan identifisere oss med de muskulære gestene til en film, samtidig kan vi etterlikne og respondere til dem. Vi har evnen til å leve oss inn i filmen, samtidig som filmen ønsker at vi skal leve oss inn i den. Når både tilskuer og film deler holdninger, oppgaver eller situasjoner, beveger man seg på samme måte (Barker 2009, 85). Tilskuere har empati med filmens kropp. Dette gjør at vi kan føle hendelser i filmen i våre muskler og sener. Filmens kropp har også empati for tilskuer, noe man merker gjennom hvordan dens kropp uttrykker seg (Barker 2009, 73). Erfaringene vi har gjør at vi som tilskuere kan ha empati med filmens kropp. Eksempelvis når filmen beveger seg i form av en «whip-pan», eller en sakte kjøring i en lang tagning, kan vi føle bevegelsen i musklene våre, siden vi selv har gjort liknende bevegelser. Dette kaller Barker en form for kinestetisk minne (Barker 2009, 75).

### 2.4. Minner

Vi kan finne minnene i sansene våre hevder Laura U. Marks (Marks 2000, 13). Film kan trigge minner som er gjemt i sansene våre gjennom å la kamera være tett på motivet. Dette gjør at vi ikke nødvendigvis forstår hva vi ser gjennom øynene, men kanskje gjennom andre sanser. Ved å gjøre motivet visuelt utilgjengelig for oss, persiperer vi det som skjer multisensorisk (multisensory), gjennom andre sanser, eksempelvis berøringssansen (Marks 2000, 159). *I Wet My Hands Etched and Surveyed Vessels Approaching Marks Eyed Inside* (1992) er en kortfilm som benytter seg av dette grepet (Haj-Ismael 1992). Filmskaper Roula Haj-Ismael forsøker å gi form til karakterenes «indre arr», som de har fått gjennom krig. Dette gjør han ved å gå nært med kamera på både «arr» på kroppen til karakterene og bygninger. Innstillingene av bygningene og karakterene settes sammen, og «arrene» likner hverandre. Dette gjør at vi føler filmen taktilt (Marks 2000, 156-157).

## 2.5. Akusmatisk lyd og sonisk forestillingsevne

Lyd er også et viktig filmatisk virkemiddel som påvirker tilskueropplevelsen. Michel Chion introduserer begrepet akusmatisk lyd. Hvis tilskuer får presentert et lydbilde hvor man ikke får se kilden, vil man legge bedre merke til lydene. Han mener at vår lytting blir påvirket av det vi ser, ved at vi ikke tenker like mye over det (Chion 1994, 32). Ser vi vann, legger vi ikke merke til lyden av vann. Ser vi gress, men hører vann, da vil vi legge merke til lyden av vannet som renner, og bli en mer aktiv lytter. Dette henger sammen med redusert lytting, en øvelse han mener er fordelaktig for å få en større forståelse for et lydbilde. Her skal man bare høre på det som skjer på skjermen, og fjerne muligheten for å bruke synet samtidig. Dette mener han ikke bare gjør at man hører hver enkelt lyd bedre, men at man enklere identifiserer personlige særegenheter lyden har av tekstur og klang (Chion 1994, 31). Stadler drar linjer mellom Chions begreper om akusmatisk lyd og redusert lytting til Sobchacks begrep sonisk forestillingsevne. Sonisk forestillingsevne er evnen tilskuer har til å oppfatte lyd på en fantasifull måte. Akusmatisk lyd og redusert lytting trigger vår soniske forestillingsevne, ved at det blir rom for tilskuer å tolke lydbilde selv uten påvirkning av bildet. Dette gjør at man selv skaper mening, som da gjerne påvirkes av egne erfaringer (Stadler 2018, 11).

## 2.6. Realisme

Film kan også ha som mål å være så virkelighetsnære som mulig. Dette er en filmstil som prøver å portrettere hverdagslivet autentisk. Regissøren Jean Renoir blir trukket frem som en pioner innenfor realismen. Han var en av de første til å benytte seg av lange tagninger. Han ønsket ikke å manipulere tilskuer, men gi rom for at man selv kunne bestemme hvor man skulle se i utsnittet. Lange tagninger har derfor ingen klippepunkter, men benytter seg av ulike kamerakjøringer og «reframing». Renoir ønsket at kamera skulle simulere virkeligheten, og hvordan blikket vårt normalt beveger seg. I tillegg var Renoir glad i å bruke stor dybdeskarphet, for å gjengi virkeligheten. Stor dybdeskarphet gjør både forgrunnen og bakgrunnen av bildet like skarpt. Tilskuer står derfor fritt til å se hvor man vil i utsnittet, noe som ligger nært til hvordan vi normalt ser verden (Doughty og Etherington-Wright 2018, 124-125). Filmteoretikeren André Bazin formulerer i «The Evolution of The Language of Cinema», tre premisser basert på virkemidlene Jean Renoir var opptatt av. Han forklarer hvordan denne måten å filme på, påvirker tilskuer. I det første premisset identifiserer han hvordan stor dybdeskarphet fører tilskuer nærmere virkeligheten, enn hva man faktisk erfarer. Dette gjør bildet derfor mer realistisk. Andre premiss forklarer hvordan tilskuer må være mer aktiv for å forstå innholdet i bildet. Det er ikke filmen som velger hva man skal se på, men

tilskueren selv. Det tredje premisset sier noe om hvordan stor dybdeskarphet gir tilskuer og bildet et metafysisk forhold. Dette er fordi grepet gjør bildet tvetydig, noe han sammenlikner med at livet selv er uforutsigbart. Han forklarer at hvis tilskuer er i tvil om man forstår bildet, er det fordi bildet ikke innehar en tydelig mening. Ett bilde eller en scene kan derfor tolkes forskjellig, da det legges opp til at man kan tolke det på ulike måter (Bazin 1967, 35-36).

Det uendelige er en av Kracauers iboende affiniteter. Det handler om at kamera forsøker å inkludere alt av materielle innslag i en scene. Innslagene som blir inkludert trenger ikke nødvendigvis være viktig for narrativet, men gir oss et unikt innblikk eller innsikt. Øyeblikket i en scene strekkes og vi får oppleve tiden i filmen på en mer virkelig måte. Dette kan bli gjort ved å vise noe som skjer i sanntid uten klipppepunkter, altså gjennom en lang tagning. Dette kan også bli fanget av totaler (Kracauer 1960, 63-68). Det ubestemte er også en av Kracauers iboende affiniteter. Dette sier noe om hvordan filmen presenterer tilskuer noe som ikke har en pålagt mening. Kracauer mener at filmen har en unik evne til å skildre verdens kompleksitet. Det ubestemte i film kan oppnås ved å klippe en film tvetydig og objektivt. Filmskaper skal gi tilskuer rom for å gi mening til det man ser i scenen selv, ved å bevare det ubestemte i scenen (Kracauer 1960, 68-71).

Siegfried Kracauer

### 3. ANALYSE

#### 3.1. Synopsis av *Call Me by Your Name*

*Call Me by Your Name* handler om 17 år gamle Elio, som sammen med sine foreldre tilbringer sommeren sin i en stor villa nord i Italia. Hvert år har hans far en praktikant som hjelper han med sitt akademiske arbeid. Denne sommeren har han valgt den amerikanske doktorgradsstudenten Oliver til denne jobben. Han bor tett på familien, og Elio blir raskt nysgjerrig på han. Etterhvert utvikler det seg et romantisk forhold mellom de to, hvor Elio for første gang opplever forelskelse og utforsker sin seksualitet (Guadagnino 2017)

#### 3.2. Åpningsscene

Det første som møter oss er noen få sekunder svart skjerm, med atmosfærelyd (Guadagnino 2017, 0:02:32-0:02:37). Allerede her er tilskuer presset til å bruke andre sanser enn synet. Dette kan vi se i sammenheng med sonisk forestillingsevne og akusmatisk lytting. Den svarte skjermen gir oss ingen visuell informasjon om hva kilden til lydene er. Vi blir derfor tvunget til å høre på hver enkelt lyd, og får rom for å tolke dem ut i fra egen fantasi. Jeg synes lydene

minner om rennende vann, fuglekvitter, gresshopper og vind som rasler i trær. Jeg rekker å skape et eget bilde av hvor vi befinner oss og til hvilken tid det er på året. Fuglekvitter assosierer jeg med sommer. Rennende vann assosierer jeg med det å være varm. Gresshopper assosierer jeg med å være i Spania, hvor luftfuktigheten er høyere og hvor varmen er mer intens. Vind som rasler i trær assosierer jeg med at trær har fått blader noe som er et sommertegn hvor jeg bor. På grunn av egne minner som jeg assosierer med lydene, tolker jeg det som om at det er sommer, varmt og fuktig. Ettersom det som utspiller seg foran kamera ikke er visuelt tilgjengelig for meg, blir jeg tvunget til å bruke andre sanser som gir mening til det jeg føler og hører gjennom egne minner. Dette kan vi også se i sammenheng med hvordan Marks mener minner ligger gjemt i sansene våre når det som skjer i scenen er visuelt utilgjengelig for oss, persiperer vi det multisensorisk. Grunnet dette vil mine minner om lydene i tillegg kople på min berøringssans. Derfor vil jeg argumentere for at selv om jeg kun hører lyder, kan jeg føle det taktilt.

Når den første innstillingen starter ser vi klær bli kastet på en seng hvor det ligger en jente, Marzia. Kameraet panorerer raskt til venstre hvor Elio står i mørket og kaster. Videre lener han seg frem i dagslyset hvor man ser at han hører på lydene som kommer fra utsiden (Guadagnino 2017,0:02:37-0:02:51). Her begynner jeg allerede å leve meg inn i filmen muskulært. Når klærne kastes på senga fra venstre og Marzia ser ut av utsnittet, panorerer kamera raskt samme vei. Dette gir en tydelig følelse av at filmen har en kropp, som forankrer meg i situasjonen. Jeg føler samtidig bevegelsen i musklene mine, da kamerabevegelsen likner hvordan jeg selv snur meg. Dette kan ses i sammenheng med Barkers begrep, kinestetisk minne. Da erfaringer kroppen min har, gjør at jeg har empati med filmens kropp.

Etterhvert som vi begynner å høre bildur går Elio og Marzia fra det rommet de befant seg i, og til det andre hvor det er utsikt mot gårdsplassen. Når de går gjennom rommene bærer scenografien preg av at kulisser og rekvisitter er tilfeldig plassert i rommet. Det er plakater på veggene, bøker og rot på skrivepulten, puter og dyner stablet i en krok og esker på gulvet (Guadagnino 2017, 0:03:05-0:03:14). Innstillingen har stor dybdeskarphet, og vi kan se det som er plassert både nært og med avstand skarpt. Jeg kan forstå hvordan dette valget påvirker meg gjennom Bazins andre premiss. Filmene oppfordrer meg til å være en aktiv tilskuer, da den ikke velger hva jeg skal fokusere på. Dette gir meg muligheten til å lese mer ut i fra det som befinner seg i rommet. Jeg sitter derfor igjen med en følelse av at huset er levd i, og at det ikke er første gangen de er der.

Fra vinduet observerer de det første møte mellom Oliver og foreldrene til Elio. Elio blir etterhvert ropt ned. Her ser jeg et eksempel på hvordan karakterene aktivt handler med sine omgivelser. Det ser vi ut ifra hvordan Elio og Marzia lener seg gjennom vinduet, og når Oliver går tilbake til bilen for å ta frem sete for å hente tingene sine (Guadagnino 2017, 0:03:15-0:03:31). Handlinger som ikke nødvendigvis er viktig for historien, men gjør at vi kommer i kontakt med filmens hud og føler filmens tekstur haptisk. Det samme hører og ser vi tydelig når Elio går ut av døren fra rommet sitt, ned trappen til gangen før han blir møtt av moren sin. Vi hører døren som smeller når han går ut, tunge fotskritt som går på knirkete gammelt gulv og hånden hans som glir nedover rekkverket til trappen (Guadagnino 2017, 0:03:40-0:03:58). Dette er en sekvens som kanskje i andre filmer ville blitt klipt ut å sett på som uviktig. Likevel bruker filmen god tid på å skildre det store huset, ved at vi får bli med Elio på transportetappen. Dette kan man se i sammenheng med Kracauers iboende affinitet – det uendelige. Øyeblikket i scenen strekkes ut, og vi får et innblikk i en ubetydelig ting som Elio gjør. Dette bidrar til å gjøre universet mer realistisk.

### 3.3. Omgivelser i fokus

Elio tar følge med Oliver inn til byen hvor han har noen ærender. Her utspiller handlingen seg i en fem minutter lang scene uten noen klippepunkter, og vi får være med karakterene i «samtidig» Denne scenen er et vendepunkt i filmen, her finner Elio og Oliver ut at de er forelsket i hverandre. Dette er en følelsesladet scene, hvor spenningen mellom karakterene er høy. (Guadagnino 2017, 0:46:39-0:51:07). Ved at denne scenen vises i sin helhet klarer kamera å fange mer av situasjonens kompleksitet, og alt av dens nyanser. Den iboende affiniteten – det ubestemte forklarer hvordan dette grepet gjør scenen mer virkelighetsnær. Hendelsen blir lagt frem objektivt, og gir meg rom for å tolke scenen mer selv. Scenen starter med at guttene kommer syklende inn og Oliver går inn til en butikk for å kjøpe seg en pakke med røyk. Videre tar begge seg en røyk, samtidig som de vandrer rolig med hver sin sykkel på tvers av torget, som er neste stopp. På vei dit studerer de en statue, hvor Oliver kommenterer noe til Elio. Her tilter kameraet opp for å betrakte statuen, samtalen fortsetter samtidig som de går på hver sin side av statuen. Kameraet følger Elio på den ene siden, samtidig som jeg ser Oliver i bakgrunnen (Guadagnino 2017, 0:45:39-0:49:22). Selv om dette er en tydelig karakterdrevet scene, og jeg har intuitivt lyst til å være tett på karakterene, får jeg ikke det. Kamera er like mye opptatt av omgivelsene rundt. Kamerabevegelsene forlater karakterene på noen tidspunkt, i fordel for å fokusere på en bygning eller en statue. Karakterenes omgivelser får også mer fokus i lydbildet. Noen ganger overdøves dialogen av at en buss eller en moped



kjører forbi. Filmen skildrer en materialitet ved å kjærtegne tilskuer med å bruke en «smoothly tracking»-kamerabevegelse som både følger guttene i scenen og hva de ser på. Kamera ligger i en total med stor dybdeskarphet gjennom hele scenen, og jeg får lite innsyn i hva karakterene føler om samtalen. Dette gir meg frihet til å tolke mer selv, og la blikket vandre i utsnittet, og kjærtegne filmen tilbake. På denne måten legger man mer merke til omgivelsene, enn hva man kanskje ville ha gjort om man lå på et nærbilde av karakterene i denne samtalen.

Mot slutten av filmen reiser Elio og Oliver ut av byen. Dette er de siste dagene de har sammen før Oliver må reise tilbake. De første scenene som skildrer reisen deres er et tydelig eksempel på hvor mye plass landskap og natur får i denne filmen. Først er jeg med kamera opp en svingete grusvei, midt i en frodig skog. Det er ingen karakterer i bildet, men jeg kan tenke meg til at vi har en av guttenes perspektiv. Bildet rister, og er litt uklart (Guadagnino 2017, 1:45:11-1:45:34). Dette minner meg igjen på at filmen har en kropp. Kroppen min beveger seg med kamerabevegelsen, og det føles ut som jeg selv løper med kameraet, noe som appellerer til mitt kinestetiske minne.

Videre blir jeg vist fantastiske vakre naturlandskap, i ultratotale utsnitt, hvor karakterene løper gjennom. Lydbildet reflekterer også fokuset på landskapet. Det er musikk som er hovedelementet i lydbildet, men likevel hører jeg atmosfæren godt. I denne scenen beveger kamera seg rolig på tvers av landskapet, og det kan føles ut som jeg selv står å ser utover (Guadagnino 2017, 1:45:53-1:46:11). Jeg vil argumentere for at filmen formidler mening gjennom tekstur i denne scenen. Det er ikke tydelig hva karakterene føler, da jeg ikke får komme nært på dem. Jeg blir derfor ekstra oppmerksom på deres omgivelser, og hvordan de beveger seg i dem for å forstå handlingen. Jeg assosierer frodig natur med ro og frihet. Når jeg i tillegg ser hvordan Elio og Oliver lett beveger seg gjennom terrenget, forstår jeg det som at de er glade og frie.

### 3.4. Skjorten og sekken

I siste scene befinner Oliver og Elio seg på togstasjonen hvor de skal ha sin siste avskjed. Elio har på seg skjorten Oliver hadde på seg når han ankom på starten av sommeren (Guadagnino 2017, 0:03:16-0:03:20). Denne skjorten har vi sett ved flere anledninger gjennom filmen, hvor på et tidspunkt Elio spør om han kan få den når han drar. Når han spør har de akkurat vært intime for første gang. Både Oliver og Elio bruker skjorten til å tørke av seg, før den blir kastet på gulvet (Guadagnino 2017, 1:26:58-1:27:24). Denne skjorten er en gjenstand som

både Oliver, og spesielt Elio interagerer med i løpet av filmen. Skjorten blir en aktiv gjenstand i fortellingen som både kamera fokuserer på, men også karakterene. Dette gjør at man legger ekstra merke til skjorten og hvordan de bruker den. Selv om jeg kun ser denne interaksjonen, vil jeg argumentere for at intimiteten karakterene har til skjorten får meg til å føle taktilt på en materialitet. Skjorten får også en symbolsk verdi, og reflekter forholdet mellom Elio og Oliver. Det er Oliver sin skjorte og det er han som bruker den innledningsvis. Etterhvert ser vi at begge bruker, og berører den. Avslutningsvis har Elio fått den, og får beholde den når Oliver drar. Skjorten har altså en verdi for narrative, men også for filmens troverdighet og taktilitet.

Det samme kan vi si om den fargerike sekken til Elio. Den har vært med gjennom hele filmen, og Elio interagerer jevnlig med den. Første gang jeg så filmen la jeg ekstra merke til den. Samtidig klarte jeg ikke å forstå om sekken hadde en symbolsk verdi. Jeg kan derfor se på sekken i lys av «punctum», da den har en verdi for meg. Sekken var en gjenstand som punkterte meg. Jeg forsto ikke helt hvorfor, men jeg var ekstra oppmerksom på den. Måten Elio presser tingene sine raskt og uryddig ned i sekken, gjorde at jeg følte det taktilt i kroppen (Guadagnino 2017, 0:45:50-0:45:56). Når jeg begynte å analysere nærmere hvorfor jeg la ekstra merke til den, begynte jeg å tenke på egne minner. Sekk er noe jeg forbinder med sommer og ferie, da jeg ofte bruker sekk når jeg er på utflukter. Den rommer alt jeg må trenge når jeg er ute, og gir meg frihet til å være spontan. Skal jeg på stranden har jeg med meg sekken min, skal jeg møte venner og ikke helt vet hva vi skal er sekken med. Det er en gjenstand jeg bruker mye om sommeren når jeg er ute, og som jeg assosierer med det å ha fri og ingen planer. Jeg tolker derfor sekken til Elio i lys av mine personlige erfaringer med sekk. Sekken ser ut til å være en personlig eiendel han har med seg overalt.

## 4. DRØFTING

I min næranalyse av *Call Me by Your Name* ser jeg at landskapet og karakterenes omgivelser tar større plass i filmen enn jeg opprinnelig hadde fått med meg. Flere steder ser man eksempler på hvordan kamera, eller filmens kropp er mer opptatt av omgivelsene enn karakterene. Kameraet beveger seg ut i fra hva karakterens ser på, men også hva det selv er nysgjerrig på. Selv om narrativet hadde vært tydeligere om kamera lå tettere på i emosjonelle scener, vektlegger kamera å observere situasjonen på avstand, og noen ganger snu seg bort. Det samme ser vi reflektert i lydbildet. Dialogen blir tidvis overdøvet av atmosfærelyd, og lyd av det som foregår rundt karakterene. Disse valgene bidrar til å gjøre filmen mer realistisk og

virkelighetsnær. I scenen hvor Elio og Oliver avslører sine følelser for hverandre, er kamera og lyd mer observerende og objektiv. Dette gjenspeiler virkeligheten, da våre omgivelser ikke stopper opp selv om vi har følelsesladde samtaler.

Jeg vil også argumentere for at filmens fokus på natur og omgivelser, gjør filmen mer taktil. Filmen jobber hele tiden for å vektlegge og fremheve tekstur. For å forstå handlingen må vi ofte kople på hele sanseregisteret, ikke bare synssansen og hørselen. I scenen hvor Elio og Oliver løper gjennom et fjellandskap på reisen sin, trenger vi mer en syn og hørsel. Det som gir scenen mening, er våre egne erfaringer og minner. Kilden til lydene vi hører er ikke alltid visuelt tilgjengelig, og det er så vidt vi får øye på karakterene noen ganger i det store utsnittet. Vi må være aktive tilskuere som vandrer med blikket og selv forsøker å skape mening.

Når filmen legger opp til at vi kan være aktive tilskuere gjennom realistiske grep som stor dybdeskarphet, er det enklere å leve seg inn i historien. I tillegg er det rom for egen tolkning av gjenstander, når kamera gir tid til at vi kan bli kjent med karakterenes personlige eiendeler og deres omgivelser. Dette gjør trolig at universet føles mer personlig og virkelig.

## 5. KONKLUSJON

*Call Me by Your Name* er en film som er like mye opptatt av å formidle landskapet og karakterenes omgivelser, som å formidle historien. Både kameraet og lyden prioriterer å vise oss natur, byliv, arkitektur og bygninger. Karakterene kan være midt i en samtale, men likevel er kameraet langt unna, samtidig som en buss dominerer lydbildet.

Ut i fra fenomenologisk teori ser jeg hvordan filmen hele tiden leter etter måter å aktivisere tilskueren. For å forstå alt som utspiller seg foran kamera er man avhengig av å kople på hele sanseapparatet. Noen ganger er ikke lydens kilde visuelt tilgjengelig for oss, og noen ganger er det vanskelig å se motivet. Dette gjør at man noen ganger må bruke personlige minner og erfaring for å forstå det man ser eller hører. Filmen bruker også virkemidler som gjør den mer realistisk. Dette betyr at filmen fokuserer mer på å være objektiv, noe som gir rom til tilskuer for å forstå det som blir presentert i lys av egne minner og erfaringer. Jeg kan derfor forstå at nostalgien jeg satt igjen med etter første visning, kan ha blitt trigget av det å må være en aktiv tilskuer.

I videre arbeid hadde det vært spennende å se på hvilken opplevelse andre tilskuere satt igjen med etter å ha sett filmen. En fenomenologisk analyse er mye basert på egne meninger og opplevelser. Det hadde derfor vært interessant å dratt inn flere ulike perspektiver på de sekvensen jeg valgte å se nærmere på. Trolig ville det gitt et mer helhetlig bilde på hvordan egne minner og personlige erfaringer påvirker hvordan man tolker filmen.

## 6. REFERANSELISTE

- Barker, Jennifer M. 2009. *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley, Los Angeles og London: University of California Press.
- Barthes, Roland. 1981. *Camera Lucida: Reflections on Photography*. New York: Hill and Wang.
- Bazin, André. 1967. *What Is Cinema? Vol. I*. California: University of California Press.
- Chion, Michel. 1994. *Audio-Vision – Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.
- Doughty, Ruth og Christine Etherington-Wright. 2018. *Understanding Film Theory. Second Edition*. New York: Bloomsbury Academic.
- Kracauer, Siegfried. 1960. *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. New Jersey: Princeton University Press.
- Marks, Laura U. 2000. *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham og London: Duke University Press.
- Marks, Laura U. 2002. *Touch: sensuous theory and multisensory media*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Sobchack, Vivian. 2000. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley: University of California Press.
- Stadler, Jane. 2018. "Cinesonic Imagination: The Somatic, the Sonorous, and the Synaesthetic." *Cinephile* 12(1): 8-15. <https://eprints.qut.edu.au/131528/>. (8 sider)

### FILMLISTE:

- Call Me by Your Name*. Regissert av Luca Guadagnino. 2017. Italia, Frankrike, USA, Brasil: La Cinéfactory; Frenesy Film; RT Features. 2018. 132min. DVD.
- I Wet My Hands Etched and Surveyed Vessels Approaching Marks Eyed Inside*. Regissert av Roula Haj-Ismaïl. 1992.
- Pather Panchali*. Regissert av Satyajit Ray's film. 1955.

