

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 04.12.20

Filmkamerabruk

Et kamera kan brukes på svært mange forskjellige måter. Kamerainnstillinger kan variere i størrelse, perspektiv, lengde, bevegelser av kamera og objektbevegelser (Faulstich 2008 s. 115). Eksperimentering med kamerabruk har oftest som mål å skape en opplevelse av frihet, livskraft og autenticitet (Parkinson 2012 s. 162).

Kamerabevegelser er “[a]ny motion of the camera that makes the image seem to move, shift, or change perspective. [...] Zoom shots or rack focus are sometimes considered an aspect of camera movement since there is a change of viewing perspective within the same shot, although technically the camera is stationary.” (Ira Konigsberg m.fl. sitert frå Fuxjäger 2007 s. 62)

“While authors can explicitly tell readers what characters are thinking and feeling through techniques such as the omniscient narrator and free indirect speech (Booth, 1961), filmmakers have different constraints when giving viewers direct access to characters’ internal states. Filmmakers must often use cinematic devices associated with editing, camera (e.g., shot scale, lighting, camera movement), and mise-en-scène (e.g., content of the shot, direction of the actors) to help the audience make important inferences” (James A. Clinton m.fl. i <https://www.jbe-platform.com/content/journals/10.1075/ssol.16019.cli>; lesedato 22.11.18).

Den fransk-sveitsiske filmregissøren Jean-Luc Godard hevdet at kamerabruk er et spørsmål om moral, fordi kameramannen gjør prioritering og valg som krever moralske vurderinger (gjengitt etter Niney 2012 s. 129). Den franske regissøren og dokumentarfilmeksperten François Niney har også hevdet at “en kameraføring er spørsmål om moral i samme grad som estetikk” fordi publikum oppfordres til å innta en bestemt “posisjon” overfor det de ser (2012 s. 14). Ethvert filmopptak ekskluderer andre måter å foreta opptaket på (Niney 2012 s. 149).

“Cinematic and televisual codes include: genre; camerawork (shot size, focus, lens movement, camera movement, angle, lens choice, composition); editing (cuts and fades, cutting rate and rhythm); manipulation of time (compression, flashbacks, flashforwards, slow motion); lighting; colour; sound (soundtrack, music); graphics; and narrative style.” (Chandler 2002 s. 165)

“Mise en scène” (iscenesettelse) er “the contents of the frame and the way that they are organised [...] Both halves of this formulation are significant – the contents and their organisation. What are the contents of the frame? They include lighting, costume, décor, properties, and the actors themselves. The organisation of the contents of the frame encompasses the relationship of the actors to one other and the décor, but also their relationship to the camera, and thus the audience’s view. So in talking about mise-en-scène one is also talking about framing, camera movement, the particular lens employed and other photographic decisions. Mise-en-scène therefore encompasses both what the audience can see, and the way in which we are invited to see it. It refers to many of the major elements of communication in the cinema, and combinations through which they operate expressively.” (Gibbs 2002 s. 5)

Antakelsen om at “any comment about mise-en-scène includes, a priori, the camera’s view as well as the action – that the definition of mise-en-scène must include framing, composition – is powerfully confirmed by reference to the physical realities of film-making. On set or location, film-makers do not stage the action and only subsequently think about where the camera is going to be placed in order to record it. Similarly, to discuss the lighting of a shot without reference to the position of the camera is to misunderstand how films are made – one does not light the set and then set about deciding where the camera is going to be placed. Rather, a set is lit with the framing and movement of the camera absolutely in mind.” (Gibbs 2002 s. 54)

“[S]hooting script[:] The final written version of a film used by the director during shooting. This script, which includes instructions for the camera as well as dialogue and action, is broken down according to individual scenes, with shots numbered consecutively in chronological order from the start of the script. The shooting script is itself broken into the individual shooting schedules, which determine which shots and scenes are to be photographed on what specific day or days and in what order.” (Ira Konigsbergs *The Complete Film Dictionary* sitert fra Fuxjäger 2007 s. 74)

Betegnelsen “pictura” har blitt brukt om det fysiske bildet for å skille det fra “imago” som er det mentale bildet (Niney 2012 s. 117).

Kameraet gjør alltid et utsnitt av virkeligheten, og noe blir liggende utenfor det vi ser (i “off”). Ifølge filmteoretikeren Noël Burch finnes det seks “off”-soner: utenfor de fire bildesidene (utgjør til sammen fire soner), bak scenebildet og bak kamera (gjengitt etter Parkinson 2012 s. 159). Louis Lumière lot i *En tog ankommer Ciotat-stasjonen* (1895) folk dukke opp fra sonen bak kamera.

Når to personer er involvert i en samtale, ser vi oftest først den person som sier noe, og så ser vi i et reaksjonsbilde hvordan den andre personen reagerer på dette.

“[M]aster scene technique, master shot technique[:] A technique of filming a single scene whereby all the action is shot in a continuous take, generally in a long shot that covers all the action, and then parts of the scene are repeated for medium shots and close-ups that can later be edited into the master scene. Sometimes multiple cameras are used to film the other shots at the same time that the master scene is being photographed. This technique was employed in the Hollywood studios to allow for some choice in editing and also because it permitted Hollywood’s ‘invisible’ style of cutting. It also had the advantages of allowing the scene to be filmed with some rapidity without frequent delays for changing the position of the camera and lights. At the same time, the master shot could always be used as a ‘cover shot’ to hide mistakes in other takes.” (Ira Konigsbergs *The Complete Film Dictionary* sitert fra Fuxjäger 2007 s. 81-82)

I en film kan det veksles mellom:

Objektivt kamera: Vi ser på personer og situasjoner utenfra (observatør-/kikker-perspektiv)

Subjektivt kamera: Vi ser med øynene til en av aktørene (person-/rolle-perspektiv)

“Hvis vi ser en situasjon utenfra, som en kikker, kalles det objektivt kamera. Hvis vi derimot ser med øynene til en av aktørene, kalles det subjektivt kamera.” (Hauge 2001 s. 37). Subjektivt kamera (eller “point-of-view-shots”) innebærer at publikum ser handlingen gjennom øynene til en av personene i filmen, et filmatisk grep som vanligvis øker opplevelsen av umiddelbarhet og gir innlevelse (Parkinson 2012 s. 25). Det er som om personens hode er et kamera (Neumann-Braun 1999 s. 308). Jeg som seer ser med radikalt begrensning bare det som den enkelte personen som “er” kamera opplever, og dette fører til identifikasjon (Neumann-Braun 1999 s. 309).

De første filmene med subjektivt kamera var såkalte “Phantom Rides” produsert på 1890-tallet der kameraet var plassert foran på kjøretøy (Parkinson 2012 s. 25). Den britiske regissøren Cecil Hepworth lagde den ca. 1 minutt lange *How It Feels to Be Run Over* (1900). “A horse-driven buggy steered by a stoic-looking man in laborer’s clothing moves toward the camera from the background and then veers slightly to the right of the camera and the road as it travels off screen. A cloud of dust stirred up by the buggy floats over the road on a gentle breeze traveling from screen right to left, serving as a scrim to reset the scene for the next arrival. As the dust settles, a motorcar emerges from around the bend (with a bicyclist not far behind), speeding down the middle of the road. As the automobile approaches the camera, drifting toward the right (screen left) and thus opposite side of the road for Britain, the three well-appointed passengers begin to wave their arms frantically, warning the holder of the gaze to move out of the way (they do not seem to correct their course – they appear *driven* rather than driving). The front of the car soon fills the entire frame, and, at the moment of purported impact, as the screen blackens, a

strange message rapidly flashes upon the screen: “?? !!! ! Oh! Mother will be pleased” ” (<http://www.clas.ufl.edu/users/burt/early%20film%20accidents%2030.3.cahill.pdf>; lesedato 04.04.14).

Den italienske regissøren Vincenzo Denizots kriminalfilm *Tigris* (1913) var en av de første fiksjonsfilmene som bruker subjektivt kamera. Den engelske regissøren George Albert Smiths filmer *As Seen Through a Telescope*, *Grandma's Reading Glass*, *The House That Jack Built* og *Let Me Dream Again* (alle produsert år 1900) “were remarkable for the interpolative use of close-ups, subjective and objective point-of-view shots, the creation of dream-time and the use of reversing. [...] Smith knew and corresponded with Georges Méliès at this time.” (Frank Gray i <http://www.victorian-cinema.net/gasmith>; lesedato 11.01.13) Under innspillingen av den tysk-amerikanske regissøren Friedrich Wilhelm Murnaus film *Den siste mann* (1924) festet kameramannen Karl Freund et kamera på kroppen sin for å gi publikum et bedre inntrykk av personenes kroppslige bevegelser (Heinze m.fl. 2012 s. 24). I den franske regissøren Abel Gances film *Napoleon* (1927) ble et kamera plassert på en hest i full galopp. Opptaket viste det som Napoleon så da han hjemme på Korsika snudde seg på hesten for å se på noen forfølgere (Ferro 1993 s. 169). Kameraet trenger ikke å stå stille når det viser mennesker som danser, men kan beveges slik at det inngår i dansen og dermed gir en spesiell romfølelse for seerne (Diederichs 2004 s. 316).

Den amerikanske regissøren Jennifer Fox brukte i dokumentarfilmen *Flying: Confessions of a Free Woman* (2006) en filmteknikk hun kalte “passing the camera”: “I decided to try to use the camera in a way that mimicked the way women’s conversations usually occur. So, rather than let the camera be in a third-person position, either on a tripod or with a cameraperson, I decided to pass the camera between myself and other women in a similar way to how women ‘pass the ball’ back and forth in conversations [...] She discovered that women “loved this technique” and that it maintained the intimacy and presence that normally accompany female conversations. [...] In *Flying*, the “passing the camera” technique becomes the great equalizer, as no one person in the conversation has more power than the other. Both film each other, both can ask questions of the other, both people are equally on the line.” (<https://www.documentary.org/magazine/praise-free-women-and-pass-camera-jennifer-fox-flying>; lesedato 17.04.18)

Subjektivt kamera ble brukt i ekstrem grad i krimfilmen *Lady in the Lake* (1947). Nesten hele filmen ses gjennom øynene til etterforskeren Philip Marlowe, og vi ser han bare når han ser seg selv i et speil. “Robert Montgomery’s *film noir* experiment *Lady in the Lake* [...] exemplifies the costs of truly subjective narration. *Lady in the Lake* takes as its narrative and formal task the construction of a seamless subjective and embodied POV [= Point of View]. As private eye Philip Marlowe, actor-director Robert Montgomery makes only desultory appearances on screen, directly addressing the audience to introduce the story and provide updates for its progress,

or appearing as a reflection in the many mirrors sprinkled throughout the film's locations. The majority of his role, however, is "performed" by a camera whose diegetically situated look we are meant to adopt as at once Marlowe's and our own. [...] [Problemet med filmen er:] We cannot identify with someone whose face is always hidden from us. And if we cannot identify ourselves, we cannot share the anxieties of the character. In a thriller this can become rather annoying." (Wolf og Perron 2003 s. 119-120)

I begynnelsen av *Lady in the Lake* henvender Marlowe seg direkte til seeren, og sier: "What you've read and what you've heard is one thing. The real thing is something else. There's only one guy who knows it: I know it. ... You'll see it just as I saw it. You'll see the people, you'll find the clues ... you gotta watch, you gotta watch them all the time. Because things happen when you least expect them." Gjennom disse ordene etablerer Marlowe sin egen autoritet og troverdighet, og seeren trekkes med som en med-etterforsker (Nünning og Nünning 2002 s. 172). Visuelt fungerer seeren som Marlowes dobbeltgjenger, og kan se med egne øyne det som Marlowe allerede har opplevd. Vi ser hans/vår sigaretttrøyk, skygge, speilbilde, telefonerende hånd osv. I reklamen for filmen het det bl.a. at "YOU get socked in the jaw by a murder suspect!" Særlig kysse- og slåss-scene virker ufrivillig komiske (Nünning og Nünning 2002 s. 173). Filmen gir oss dessuten et firkantet utsnitt (på kinolerretet eller skjermen) av Marlowes blikk som ikke tilsvarende det reelle blikket.

Et annet ekstremt tilfelle av subjekt kamerabruk er Matt Reeves' *Cloverfield* (2008), der vi følger handlingen (et monster som angriper Manhattan) sett gjennom et lite, håndholdt kamera. Først i filmen er det en fest innendørs og deretter foregår handlingen ute i byen. Kameraet utsettes ofte for svært raske og kaotiske bevegelser, f.eks. når den unge mannen som holder kameraet løper, klatrer oppe på en skyskraper, er i nærheten av eksplosjoner, når en bro raser sammen osv. En lignende film er spanjolene Jaume Balagueró og Paco Plaza's *Rec.* (2007). Oren Pelis film *Paranormal Activity* (2007) handler om et par som skaffer seg et videokamera for å forsøke å dokumentere at huset deres er hjemløst. Seerne opplever alt gjennom parets videolinse, fra et kamera som i hovedsak befinner seg på deres soverom.

Den russisk-amerikanske filmen *Hardcore Henry* (2015; regissert av Ilya Naishuller) "formidles utelukkende via førstepersonsperspektiv" (*Dagbladet* 15. april 2016 s. 31). *Hardcore Henry* er ultravoldelig og foregår i et voldsomt tempo. Filmen ligner visuelt et "first person shooter"-dataspill, særlig i siste halvdel av filmen. Kamerabruken og science fiction-plottet gjør at seeren er nesten like forvirret som hovedpersonen Henry. "Hardcore Henry follows a cyborg on a guns-blazing mission to rescue his wife, and is shot almost entirely in first-person perspective: we see everything through his eyes. Naishuller was already a budding film-maker when, some years back, he bought an early GoPro for a snowboarding trip. From there he started experimenting with the wearable action cameras, in 2011

deploying them for *The Stampede*, a point of view (POV) music video he directed for his punk band *Biting Elbows*. [...] For the most part during *Hardcore Henry* we don't see the protagonist's face and we don't hear his voice. Immersion is the intent, even if what occurs on screen is hardly what most of us would call relatable. To make it work, Naishuller had 13 different stuntmen and camera operators (and sometimes himself) taking turns as Henry, each wearing mask-like GoPro helmet rigs utilising magnetic stabilisation techniques." (<https://www.theguardian.com/film/2016/apr/04/hardcore-henry-ilya-naishuller-pov-videogame-action-movie>; lesedato 06.07.16)

At ungdom er vant til subjektive kamerainnstillinger fra dataspill har trolig ført til hyppigere bruk av dette virkemidlet også innen filmbransjen når det skal produseres actionfilmer og andre blockbustere (Parkinson 2012 s. 25).

SnorriCam er en kamerateknikk der skuespillere får festet et kamera på et stativ på kroppen slik at kameraet alltid er vendt mot skuespillerens ansikt. På filmen er dermed ansiktet hele tiden midt i bildet, mens bakgrunnen derimot forandrer seg. Dette skaper en følelse av noe svimlende.

Den franske regissøren François Niney hevder at det finnes åtte forskjellige "modaliteter" i filmmediet, dvs. åtte forskjellige perspektiver som regissøren kan innta til det som vises:

1. Den panoptisk-nøytrale, nullfokalisering eller den skjulte ytring: Det er som om tingene presenterer seg selv, "slik de er", som om de ikke var filmet. Dette fungerer som en slags objektiv framstilling, et umiddelbart, interesseløst "blikkregime".

2. Den panoptisk-markerte eller "publikumskamera" ("audience camera"): Kamerabevegelsene er tydelige og uavhengige av handlingen. Kameraets bevegelse med tilting, bildeutsnitt osv. fungerer som en autorial fortellers allvitende perspektiv. Det er som om kameraet viser tilskuerne rundt i virkeligheten, og publikum er oppmerksomt på at det blir vist noe. Den amerikanske regissøren og skuespilleren Orson Welles kalte det "audience camera" og brukte det i fiksjonsfilmen *Citizen Kane* (1941). Her er det som om kamera foretar en undersøkelse, mens journalisten som vi ser ryggen på, bare er et mellomledd. Kameraet kan dukke inn i personenes minner, skille viktig spor fra uviktige og rekonstruere en motsetningsfull helhet. På slutten av filmen avslører kameraet løsningen på gåten, uten at de gjenlevende i filmen merker det.

3. Det mellom-to-vekslende: Tilskueren deler vekselvis de to sentrale karakterenes synsvinkel (f.eks. protagonistens og antagonistens). Teknikken "shot reverse shot" er typisk, men kameraet trenger ikke å vise noe fra nøyaktig den synsvinkelen som en av personene har.

4. Det halv-subjektive: Kameraet overtar blikket til en person som vi ser et utsnitt av i forgrunnen. For eksempel kan vi likesom stå bak personens skulder og se både skulderen i framgrunnen og en gatescene i bakgrunnen. Vi ser altså både personen og det som personen betrakter. Dette er et foretrukket virkemiddel når vi skal oppleve at personer spioneres på, snart blir angrepet og lignende.

5. Det figur-bundne subjektive: Filmtilskuerens blick er det samme som en av karakterenes blick.

6. Kamera-øyet: Blikket tilhører ikke en skikkelse i handlingen, men en som står utenfor, f.eks. regissøren i en dokumentarfilm.

7. Det ubestemt subjektive: Blikket tilhører en slags overnaturlig kraft, som viser seg i uvanlige kamerabevegelser, en ukjent figur som lurert på sine ofre, en okkult instans som ikke er en direkte aktør i filmen. Ikke uvanlig i skrekkfilmer og thrillere.

8. Adressering: Filmskaperen forteller seeren hva vedkommende skal se på, eller innbyr til en slags dialog med seeren. Det henledes oppmerksomhet på noe bestemt som publikum skal legge merke til, eller på hva som er i synsfeltet og hva som befinner seg utenfor det.
(Niney 2012 s. 105 ff.)

De åtte modalitetene kan sies å skildre en handling eller begivenhet 1. i seg selv; 2. for oss; 3. mellom dem og oss; 4. med han eller henne; 5. gjennom han eller henne; 6. gjennom han eller henne (samme som punkt 5); 7. hvem ser der?; 8. du viser meg ... (Niney 2012 s. 113).

“Every image suggests a point-of-view (*Einstellung*), every point-of-view suggests a relationship, and not just a spatial one [...]. That is why every camera position stands for a particular human [i.e. ideological] position” (Béla Balázs sitert fra Schenk, Tröhler og Zimmermann 2010 s. 164).

“[T]here are no structural visual devices for making the strong distinction between ‘cognition’ and ‘affection’. The cinema, however, has developed a fairly extensive set of projective conventions for realizing different kinds of mental processes such as memories, dreams, hallucinations, and so on.” (Kress og Leeuwen 2000 s. 77)

Den amerikanske regissøren John Cassavetes bruker i filmen *Faces* (1968) kamera på en spesiell måte: “the camera is wandering or “chasing” a potential action. This is not a consequence of improvisation. Rather, it is a means of reflecting, not only the characters’ restlessness, but also their desperate attempts to cling to anything or anyone who may rescue them from the pain of their empty, privileged existence.” (<http://www.filmref.com/directors/dirpages/cassavetes.html>; lesedato 24.09.14)

Tyskeren Philip Schefners dokumentarfilm *Havarie* (2016) handler om båtflyktninger. “Svimlende blått hav fyller lerretet. I midten driver et titalls mennesker på en liten prikk av en jolle. Tempoet er såpass dratt ned at ett bilde i det hakkete, uskarpe og amatørmessige opptaket tar ett sekund. I den overfylte flåten vinker en av dem iherdig med en genser. [...] Den høye vinkelen og lange avstanden det hele er filmet fra, virker uansett besynderlig: et skrått ovenfra-og-ned-blikk. Det er som om perspektivet i seg selv kommenterer den ekskluderende, hierarkiske avstanden mellom oss og dem. [...] Omtrent en halv time har gått før lydsporet tar oss med på innsiden av et cruiseskip: Oppglødde stemmer, annonseringer over høyttalerne, blandes med famlende toner fra et danseband. Samtidig begynner det til nå stillestående bildet å panorere langs horisonten, sakte vekk fra de skipbrudne. Musikken øker i styrke til et crescendo idet kameraet stopper og avslører skutesiden til Adventure of the Seas (søsterskipet til Harmony of the Seas). På en av båtens store utsiktsplasser står flere titalls skuelystne passasjerer. De vinker, fotograferer og peker. Vi står også der. På forhøyet og trygg avstand, mens vi forvirret forsøker å finne en adekvat reaksjon. Filmsnutten som er utgangspunktet for *Havarie*, ble gjort av en irsk turist i 2014, da dødelige havarier i Middelhavet ennå ikke dominerte nyhetsbildet.” (*Morgenbladet* 19.–25. februar 2016 s. 42)

I filmer av den japanske regissøren Shohei Imamura og i andre japanske filmer fra 1960-tallet hender det at filmrammen rister eller roterer for å uttrykke regissørens følelser overfor det som skjer i filmen. Imamura “directed his first film, *Stolen Desire*, in 1958 [...] Imamura’s camera jumps from one angle to the next. In fact, his kinetic camera and dynamic editing resemble those of Akira Kurosawa” (<http://www.allmovie.com/artist/shohei-imamura-p95413>; lesedato 30.09.14). Et virkemiddel er å la kamera være like ustabil som de følelsene som det skal vise hos en person (Niney 2012 s. 199).

I den japanske regissøren Akira Kurosawas *Rashomon: Demonenes port* (1950) brukes ulike “point of view” (subjektiv kameraføring) til å gjengi fire forskjellige versjoner av de samme hendelsene. Temaet i filmen er sannhetens relativitet, eller det sannnes subjektive natur (Bergan et al. 2007 s. 435).

Den amerikanske regissøren Edwin S. Porters westernfilm *The Great Train Robbery* (1903) inneholder en scene der en banditt sikter på publikum og avfyrrer et skudd. Dette filmatiske grepet forårsaket “lett panikk” i kinosalen i 1903 og gjorde stor suksess hos publikum (Pinel 2001 s. 12). En annen kilde opplyser at publikum rykket tilbake i dødsskrek (Jahnke og Scholten 2012 s. 94). Slike scener ble oftest lagt til slutten av filmen, og bidro til at publikum strømmet raskere ut av kinosalen! (s. 12).

Den amerikanske regissøren Edwin S. Porters *The Life of an American Fireman* (1903) gjentar noen av scenene i filmen, men filmet fra nye perspektiver (Parkinson 2012 s. 28). “From basic beginnings, Porter absorbed much from his

contemporaries, adopting trick work and narrative innovations, and in 1903 he directed two seminal American films, *The Life of an American Fireman* and *The Great Train Robbery*. The former film had a simple but effective multi-scene narrative in which a dramatised rescue was intercut with actuality film of a real fire brigade. The latter film, lasting twelve minutes, was the classical Hollywood film in embryo: an exciting story that built up its suspense by linked scenes, owed nothing to the theatre, was wholly comprehensible, offered the thrill of enacted crime, and ended with the revolutionary shock as one of the gunmen point his gun at the camera and fires. The film caused a sensation, was a huge financial success, and its mythic power has yet to dim. [...] Porter was always more of a technician than an artist, enjoying best those films that involved camera trickery (such as *The Dream of a Rarebit Fiend* of 1906) and finding most contentment experimenting with projectors and other film equipment.” (Luke McKernan i <http://www.victorian-cinema.net/porter>; lesedato 11.01.13).

Den franske regissøren Abel Gance festet kameraet bl.a. på en hest, en ball og en pendel da han spilte inn *Napoleon* (1927) (Parkinson 2012 s. 162).

Bruk av håndholdt, ristende og generelt ustødig kamera (“shaky cam”) gir et mer eller mindre kaotisk inntrykk av det vi ser. “There is probably no more reviled filming technique than the “shaky cam”, or the vomit cam as it is derisively referred to by those that it sends running from the movie theaters with hands pressed over mouth. The fact is that shaky cam is a valid filming technique, but one that should be used in moderation. [...] The Normandy beach scene in *Saving Private Ryan* used the shaky cam technique along with a faster film speed to evoke the chaos and terror of the scene. It was a great use of shaky cam that drew the audience into the scene and dropped them right into the action. The next major use of shaky cam spawned a whole new genre of film that came to be known as “found footage”. *The Blair Witch Project* presented itself as home movie footage that had been discovered and turned into a film. The film became a phenomenon with people arguing about whether it was real, movie theaters posting warnings about possible motion sickness, and movie studios taking note of the massive box office earnings. Where *Saving Private Ryan* had used shaky cam as a technique to give weight to a scene, *The Blair Witch Project* used it as filmmaking style. [...] many films have used the technique carelessly or as a crutch in the past, such as *District 9*, *Cloverfield*, and *Battle: Los Angeles*. Of course there are also examples of uses of shaky cam that add to great choreography and film work. A great example of this is the Bourne movies. Merging the expert fight choreography with a shaky cam puts the fight scenes in the Bourne franchise over the top and is a great example of how a little goes a long way when it comes to the technique. So, while the shaky cam technique has many boisterous critics, it is a legitimate filming technique that has its place in movies. When used sparingly it can add great weight and a sense of realism into the scenes in which it is used.” (Zack Mandell i <http://schoolvideo news.com/Videography/The-Shaky-Cam-Trend>; lesedato 06.11.14)

Johnny Mad Dog (2009; regissert av Jean-Stephan Sauvaire) “er tatt opp i en reportasjeinspirert, håndholdt-kamerastil, som understreker det indre og ytre kaoset som rår.” (*Dagbladet* 12. desember 2009)

I den amerikanske regissøren Raol Walshs film *Pursued* (1947) filmes fjellsider og stup slik at det oppstår en nesten klaustrofobisk virkning, og filmen glir fra western i retning film noir (Henzler og Pauleit 2009 s. 222). Blikket åpner seg ikke stadig mot horisonten slik som i andre westernfilmer (Henzler og Pauleit 2009 s. 223).

En person på skjermen som f.eks. henger og dingler over et stup, kan gi filmtilskueren følelsen av å gjøre det samme. “Motorisk og følelsesmessig imitasjon heter denne effekten i filmteorien. Når det som i *Gravity* [en film av den meksikanske regissøren Alfonso Cuarón, 2013] er skikkelig gjort, er det omtrent umulig som publikummer ikke å bli både fysisk og mentalt engasjert. Musklene dine spenner seg, ansiktet ditt vris i den samme grimasen som personen på lerretet. Du kjenner dødsangsten krype oppover ryggen. *Gravity* er en svært fysisk filmopplevelse.” (*Morgenbladet* 8.–14. november 2013 s. 44)

Dogme 95 er et filmmanifest som ble introdusert under filmfestivalen i Cannes i Frankrike i 1995. Bak manifestet stod de danske regissørene Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Kristian Levring og Søren Kragh-Jacobsen. Et av kravene til dogmefilmene var et forbud mot bruk av kamerastativ. Kameraene som brukes skal altså være håndholdte. Kraner, spesielle katedralinsjer og lignende utstyr kan ikke brukes. Det sentrale i filmproduksjonen er skuespillerne og historien.

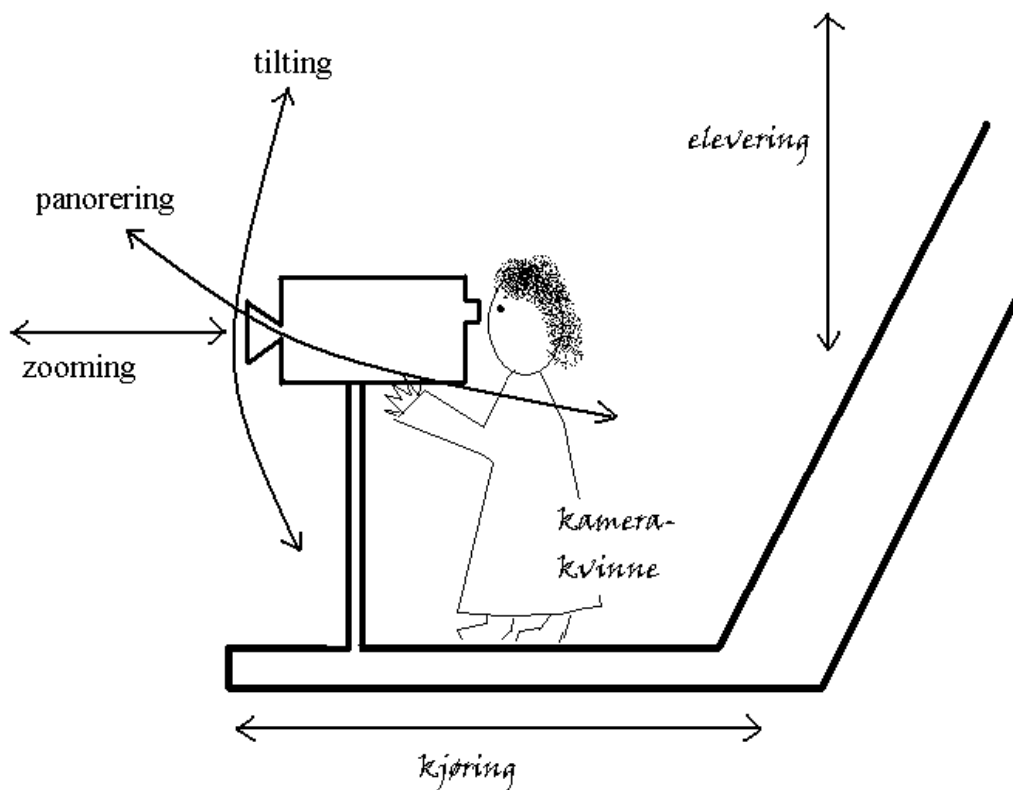
En versjon av subjektivt kamera (“perceptual subjectivity”) er det som Bordwell og Thompson kaller mental subjektivitet (“mental subjectivity”). Da får vi i tillegg (eller alternativ) til personens blick på verden også sekvenser som vi skjønner at skal gjengi personens minner, drømmer, hallusinasjoner, fantasier, narkotikarus, angst og lignende (2007 s. 91). En sekvens med utydelige konturer kan representere begge deler: f.eks. at en person ser en annen gjennom tårer og at minnet om personen samtidig blir utydelig. Konseptuelt subjektivt kamera kan altså kombineres med den mer vanlige perseptuelle subjektive kamerabruken.

Den svenske regissøren Mikael Marcimains film *Gentlemen* (2014) har en handling som foregår på fire tidsplan, og hver av dem er filmet med et eget filter for å skille dem tydeligere fra hverandre.

Filmer har blitt studert med hensyn til “*shot scale*, which refers to how agents and objects are depicted in relation to the environment (Bordwell & Thompson, 2016; Cutting & Iricinschi, 2015). It is defined by how much of characters, objects, or environments are shown in a given camera shot. [...] The second dimension was *camera dynamics*, which refers to whether there is movement of the camera. This can happen in three ways. The camera can be fixed but can pan or tilt over the course of a shot. The camera can also physically move through space. Finally, a

camera can zoom in and zoom out on a character or object. The third dimension was *camera orientation*, which refers to position of a camera relative to the lens focal point. The camera can be level to, higher than, below the focal point. However, this can change if characters move through space. For example, a camera may be initially level to the focal point of a character, but if the character moves forward and the camera stays fixed, it could end up being below the focal point. [...] *perspective*, which refers to two vantage points: viewer-centric and character-centric. Viewer-centric shots showed a vantage point of the narrative events that is independent of character, whereas character-centric shots showed narrative events from roughly the eye-line of a character (often called eye-line match [...]).” (James A. Clinton m.fl. i <https://www.jbe-platform.com/content/journals/10.1075/ssol.16019.cli>; lesedato 22.11.18)

Kamerabevegelser: tilting (kameraet vippes oppover og nedover, dvs. vertikalt), kjøring (kameraet følger et motiv i bevegelse eller beveger seg inn mot eller bort fra motivet), elevering (hele kameraet løftes), panorering (kameraet svinges til høyre eller venstre, dvs. horisontalt), zooming (forstørring eller forminsking av motiv), dolly (sidelengs bevegelse) – med mange kombinasjonsmuligheter; hastighet.



På engelsk kalles en skinnekonstruksjon for kjøring av en “dolly” (kameravogn). Såkalt kinetisk kamerabruk (“kinetic camerawork”) innebærer at kameraet beveges rundt for å skape en opplevelse av action og energi.

Bruk av filmkamera-kran skal ha blitt oppfunnet i forbindelse med innspillingen av den ungarsk-amerikanske regissøren Pal Fejos' *Broadway* (1929) (Parkinson 2012 s. 26). Den sovjetrussiske regissøren Sergei Bondarchuk bruker i filmen *Waterloo* (1970) en stor kran for å løfte kamera over en slagscene, slik at kamera imiterer en kanonkule som suser gjennom luften (Liptay og Bauer 2013 s. 49). Bondarchuk plasserte også kamera på hester som ble brukt i kampene.

Et steadycam er bruk av en teknikk som gjør at kameraet er stabilt uavhengig av kameramannens bevegelser.

I noen tilfeller blir kameraet festet til en lang kabel eller vaier der det kan styres til å bevege seg langs f.eks. en mann som løper. Slik kamerabruk blir anvendt i en løpescene på en rekke hustak i Tanger i Marokko i Paul Greengass' film *The Bourne Ultimatum* (2007). "Kabelkameraet" glir i dette tilfellet mellom to høye metallmaster som står et par hundre meter fra hverandre. Kameraet har gyroskop (en mekanisme som bl.a. kan brukes til å holde fast en gjenstand i en bestemt orientering) på hver akse og kan fjernstyres i detalj (med en joystick selv om kameraet er svært tungt).

Det norske selskapet Ultimax Aerial, grunnlagt av Milan Markovic, har funnet opp "en gyrobasert stabiliseringsteknologi, som gjør at man kan få silkemyke tagninger uansett hva slags forhold man filmer under. [...] - Filming på havet er svært utfordrende. Men vi gjør havet til et stuegulv, samme hvor mye bølger det er, sier Markovic." (*Dagbladet* 14. juli 2011 s. 46)

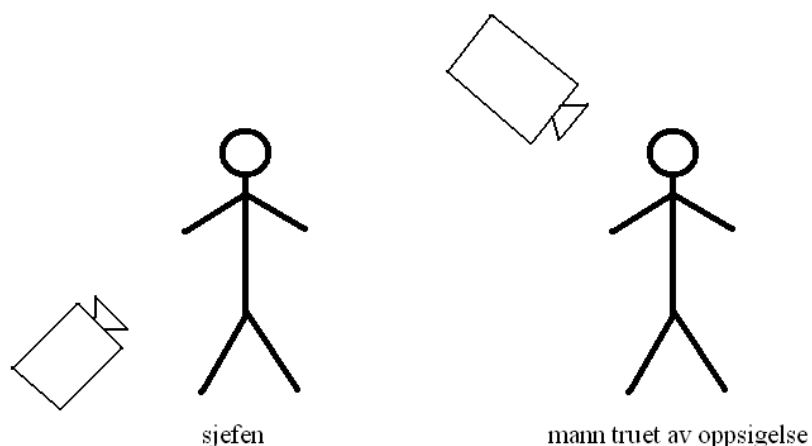
En louma er en type kran som kameraet festes til.

Den tyske regissøren Dietrich Brüggemanns film *Korsveien* (2014) "er en stilisert studie av troens forskrudde avveier. Hovedpersonen er den 14 år gamle Maria, som vokser opp i et reaksjonært katolsk miljø hvor dans, musikk og alle typer fristelser er "infisert av satan", som presten som konfirmerer henne symptomatisk formulerer det. [...] Filmens utstuderte, stilistiske soberhet gjenspeiler hovedpersonens "ofringsfetisjisme": enhver lystig og glad tilbøyelighet skal avvises for Kristus og troens renhet. Dette finner vi igjen i regissørens stillestående, enkle tablåer – og det er nettopp dette nedskårne uttrykket som gir filmen dens skjønnhet. Denne skjønnheten er riktignok blek og anemisk, tilstivnet og hard – akkurat som Marias tro. [...] I *Korsveien* befris kameraet fra bakken først i filmens finale, hvor det stiger opp mot skyene samtidig som det forsvinner i dem, lik en sjel som forlater jorden. [...] *Korsveien* har faktisk bare 14 kamerainnstillinger, og nesten ingen kamerabevegelser. Det er også lite klipping. [...] Denne kamerabruken gir kompositoriske muligheter. Hver sekvens bygges opp mot et klimaks før man, på teatervis, går til neste scene. En slik visuell nakenhet vil ikke appellere til alle, siden den forenkler og renskårer regionen tvinger betrakteren til å dvele ved hver enkelt scene. Dramaets bestanddeler synker dermed inn med større emosjonell intensitet enn det en mer konvensjonell regi tillater. Dette gir unektelig filmen en

analytisk kvalitet, siden vi må studere det vi presenteres for grundig. Men også en kjørlighet, nøytralitet og emosjonell distanse som insisterer på ikke å forføre tilskueren, men på at vi selv skal vurdere det vi ser. [...] *Korsveien* er en serie meditasjonsbilder, som ikke skal overbevise oss om troen som frelsende aktivitet, men få oss til å forstå hvor livsfornektende og destruktiv tro *kan* være.” (Ny tid 25. – 31. mars 2015 s. 13)

“Buster Keaton, the poet-laureate of reflexivity in the silent cinema, explored the production processes of film in *The Cameraman* (1928), much as he had dealt with the reception of film in *Sherlock Jr.* In *The Cameraman*, Keaton plays a journalist who buys a movie camera in order to submit some freelance footage to Hearst officials. When a violent free-for-all breaks out at a Chinatown festival, Buster exacerbates the violence to enliven his material. He lobbs exploding bulbs into the midst of the crowd, and puts a knife in the hand of a weary combatant about to abandon the fight. The film exposes documentary “truth” as the product of artifice, anticipating Godard’s *boutade* that all films are fiction films. *The Cameraman* also foreshadows Wexler’s *Medium Cool*, where media journalists are more concerned with getting exploitable footage than with helping people in pain. The film also capitalizes on cinematic “errors,” for Buster’s rushes form a compendium of the technical blunders possible to the medium. Keaton even implicitly mocks the idea of mechanical reproduction as guarantor of realism. Bazin’s claim that in cinema we enjoy the absence rather than the presence of human intervention finds hilarious confirmation in a sequence where a monkey does the filming. In a *reductio ad absurdum* of the notion that human mediation is dispensable, the simian footage far excels that of the incompetent Buster with its inadvertent double exposures and split frames.” (Stam 1992 s. 78-79)

Det går an å forsterke inntrykk av personer gjennom kameravinkling:



Froskeperspektiv (også kalt undervinkling) er tatt fra “extreme low camera”, mens fugleperspektiv (også kalt overvinkling) er et “extreme high shot”. Imellom er “low

shot”, “normal camera height” og “high shot”. “Perspektiv har med vinklingen av motivet å gjøre. Begrepene vi bruker her, er normalperspektiv, undervinkling og overvinkling. Ved ekstrem undervinkling kaller vi det froskeperspektiv, og ved ekstrem overvinkling fugleperspektiv. De forskjellige vinklingene kan blant annet fortelle oss noe om makt og posisjon.” (<http://spenn1.cappelendamm.no/c52254/tekstoppgave/vis.html>; lesedato 07.01.15) Fugleperspektiv/overvinkling kan virke dominerende, dvs. at de personene som ses, befinner seg i en dominert posisjon.

Den amerikanske regissøren og skuespilleren Orson Welles’ film *Citizen Kane* (1941) viser ofte hovedpersonen Kane sett nedenfra, og dette bidrar til å skape et bilde av han som en “larger than life”-skikkelse (Hahn og Jansen 1985 s. 85). Men aviskongen Kane ses noen ganger i froskeperspektiv med et hode som synes å stange mot taket og slik holde han nede og begrense hans vekst- eller livsmuligheter (Niney 2012 s. 124). I en scene i Sam Mendes’ film *American Beauty* (1999) blir hovedpersonen Lester Burnham vist overvinklet og hans sjef Brad Dupree undervinklet slik at sjefen virker “større og mektigere enn hans ansatte” (Schroer 2007 s. 97).

“Alle kameravinkler som gjør at vi ser karakterer (eller noe annet) i en film nedenfra og opp, omtales som en lav kameravinkel (low-angle shot). Det hele tar utgangspunkt i hvordan vi oppfatter karakterenes synspunkt i forhold til vår normal, altså øyehøyden til en normal person. Sitter en person på en stol, er vi vant til å enten se ned på den personen (hvis man står), eller man har samme visuelle referansepunkt ved at man beveger seg ned fra stående til sittende stilling. En klassisk tolkning av kameravinkler forteller oss at hvis noen filmes ovenfra og ned, ser de små og sårbare ut. Filmes noen nedenfra og opp, ser de store og mektige ut. Dette kan stemme i de fleste tilfeller, men noen ganger kan enkelte filmskaperne sette denne tolkningen ute av spill. Den japanske filmskaperen Ozu Yasujirō utviklet gjennom sin karriere en helt spesiell stil der kameravinklene ble lavere og lavere.” (Sivert Almvik i <http://montages.no/2010/05/begrepet-low-angle-shot/>; lesedato 09.02.12) Ozu brukte ukonvensjonelle bildeutsnitt og henledet oppmerksomheten på bildekantene. Han skapte nye “romkontekster” (Parkinson 2012 s. 159).

Den amerikanske regissøren George Lucas’ film *THX 1138* (1971) viser en “dystopian future in terms of stark, minimalist images. The characters are at times reduced to dark silhouettes picked out against a blinding white background suggestive of a sterile, undifferentiated world in which individuality and love are suppressed. The central characters are imprisoned in doorways and other divisions within the frame in compositions sometimes verging on the abstract; design and camerawork pushes them to the very edge of the screen to indicate the extent to which human intimacy has been marginalised.” (King og Krzywinska 2002 s. 76)

Fugleperspektiv kan gjøre menneskene små, som maur og mindre. En berømt bruk av fugleperspektiv finnes i Carol Reeds film *The Third Man* (1949). En av

hovedpersonene er kjeltringen Harry Lime, som selger fortynnet penicillin til et sykehus og dermed forårsaker at pasienter blir enda sykere eller dør. I en scene befinner Lime seg med en gammel venn oppe i pariserhjul, og Lime prøver å forsvare det han driver med. Han peker ned på bakken og spør kameratene om de små prikkene (barn i karuseller og andre) nede på bakken under dem kan kalles ofre: “Ville du følt noen medlidenhet hvis en av de små flekkene der nede sluttet for alltid å bevege seg?” Lime har regnet ut at han får 20.000 pund for hver “prikk” som stanser ...

“Search Pan” brukes som betegnelse på et “pan shot in which the camera, from a fixed position, scans the surrounding area looking for some object or person. [...] “revelation pan[:] A pan shot that suddenly and unexpectedly reveals some new information in the scene, perhaps a character, vehicle, or action. [...] reaction pan[:] A pan from some action or person to a character’s reaction to that action or person. Unlike a reaction shot, the technique calls attention to itself and is used to contrast the subjects of the two shots, frequently with comic intent.” (Ira Konigsbergs *The Complete Film Dictionary* sitert fra Fuxjäger 2007 s. 62-63)

Panorering gir ofte inntrykk av å gjengi blikket til en stillestående person, f.eks. et undersøkende blikk. Tilting kan brukes til å vise hvor høyt noe er, eller gi inntrykk av et søkende blikk oppover. I tillegg kan det forekomme f.eks. rulling (kameraet går rundt sin egen akse for å vise at en person er svimmel eller ruset) (Wharton og Grant 2005 s. 52). Det må advares mot å koble for tett den tekniske kamerabruken og hvordan vi seere tolker det vi ser. Samme filmteknikk kan brukes til forskjellige formål og tolkes på ulikt vis: “Sometimes we’re tempted to assign absolute meanings to angles, distances, and other qualities of framing. [...] To rely on formulas is to forget that meaning and effect always stem from the film, from its operation as a system. The context of the film determines the function of the framings” (Bordwell og Thompson 2007 s. 192).

“180-graders-regeln[:] Regel för placering av kameran i förhållande till motivet. Det vill säga, går man över en 180 graders båge (en tänkt linje som representerar riktningen hos ett rörligt motiv) så ser det ut som om motivet rör sig åt andra hållet.” (<http://www.voodooofilm.org/ordlista/term/180-graders-regeln>; lesedato 09.09.15). I filmen *Spartacus* (1960), regissert av amerikaneren Stanley Kubrick, blir 180-gradersregelen brutt idet den romerske slaven Spartacus innser at han har mistet kontrollen over det opprøret han leder, og slik markeres det subjektive nederlaget før det reelle, objektive nederlaget (Liptay og Bauer 2013 s. 191). Kubrick brukte det samme virkemidlet i filmen *The Shining* (1980).

“On-screen” og “off-screen” gjelder “det som til enhver enten er på skjermen eller utenfor en av de fire kantene. On-screen er når ting er i bildet, mens off-screen er når ting er utenfor bildet. Som regel benyttes dette for å skape spenning: tilskueren kan kun relatere til ting som er on-screen siden dette er alt han blir tillatt å se. Skrekkfilmer er den genren som bruker spenningen mellom on- og off-screen mest

av alle. Vi tvinges til å betrakte den fiksjonelle verden gjennom tette utsnitt som virker klaustrofobiske i forhold til store oversiktsbilder. Det er nettopp det som er utenfor skjermen som skal skremme oss. Andre ganger ønsker filmskapere å hinte til det som skjer utenfor bildet ved å tvinge oss til å se på noe annet mens lyden blir vårt eneste hint av handlingen. Man kan si at det som skjer på lydsiden iscenesettes av vår egen fantasi. Eksemplet under er hentet fra *Reservoir Dogs* og den kjente torturscenen. Legg merke til hvordan kamera panorerer sakte vekk fra torturen og tvinger oss som tilskuere å studere noe helt annet mens lydbildet angir hva som skjer utenfor bildets fire rammer – kort sagt: off-screen.” (Sivert Almvik i <http://montages.no/2009/12/begrepet-off-screenon-screen/>; lesedato 23.02.12)

Svensken Ruben Östlund regisserte i 2008 spillefilmen *De ofrivilliga*. “Östlund bruker konsekvent statisk kamera og lar store deler av handlingen foregå utenfor billedrammen. Stikk i strid med det man skulle forvente gjør det meningsinnholdet enda tydeligere. Og selv om formen aldri lar oss glemme at dette er film, føles det som skjer merkelig ekte.” (*Dagbladet* 29. januar 2009 s. 38)

I den engelske filmregissøren Alfred Hitchcocks *Psycho* (1960) blir den unge kvinnen Marion myrdet mens hun dusjer. Den 45 sekunder lange scenene er filmet fra 70 kameraposisjoner (Hahn og Jansen 1985 s. 226). I *Psycho* (1960) brukte Hitchcock “syv dager og 70 forskjellige kameravinkler for å få sammen sekvensen med det nå klassiske, og så ofte siterte, dusjmordet.” (tidsskriftet *Cinematiket* nr. 6 i 2012 s. 15)

“By refraining from employing sophisticated camera work, he [regissør Hans-Jürgen Syberberg i filmen *Hitler: En film fra Tyskland, 1977-80*] supposedly refuses to emulate Leni Riefenstahl’s techniques. Especially her films made at Hitler’s request (*Triumph of the Will* and *Olympia*) display pioneering photography. Her technical accomplishments served Hitler’s cause. Syberberg’s simple use of the camera reveals a different loyalty. He deliberately avoids the techniques and tricks she made famous, such as mobile cameras, zooming, and clever cuts, for a reason: “But once having confronted Riefenstahl and her system and her master standing behind all this [= Hitler], one would have to defeat her master and his system on her territory, if possible”.” (Olsen 2006 s. 86)

“Når en eller flere karakterer i en film reiser fra A til B brukes gjerne det som kalles transportbilder. Bildene kan på det enkleste angi en reise i tid og rom slik at handlingen naturlig kan fortsette videre. Uten disse bildene kan tilskueren lett miste oversikten over hvor handlingen nå finner sted, og dette blandes som oftest sammen med etableringsbilder. Transportbilder kan også angi en psykologisk reise som brukes aktivt i karakterbyggingen. Særlig finner vi dette i road movie-filmer der selve reisen mellom A og B er det viktige.” (Sivert Almvik i <http://montages.no/2009/12/begrepet-transportbilder/>; lesedato 23.02.12) Et etableringsbilde “er et verktøy under kontinuitetsystemet, og definerer handlingens sted eller romlige tilhørighet. Som regel vises dette som en sekvens av innstillinger der det ved hvert

klipp vises et tettere utsnitt av handlingens avgrensede område. Som navnet tilsier, gjøres dette for å etablere handlingens rom. Teknikken ble utviklet for at publikum ikke skulle bli romlig forvirret. Ideen er å hele tiden fortelle publikum hvor handlingen foregår. Typiske eksempler er oversiktsbilder av Det Hvite Hus, Empire State Building, Eiffeltårnet o.l. Eksemplet under er hentet fra *Star Wars: Episode IV*, og er spesielt i og med at etableringen starter i universets vakuum der det stadig klippes nærmere mot en planet. Til slutt ender det hele med kjente figurer i form av mennesker (Luke og Leia) i en stor romskiphangar.” (Sivert Almvik i <http://montages.no/2009/09/begrepet-etableringsbilde/>; lesedato 23.02.12)

Gjennom bruk av zooming kan det se ut som om f.eks. Superman flyr av sted og blir mindre og mindre (Hamus-Vallée 2001 s. 32).

“Dolly zoom”, “også kjent som “Hitchcock zoom”, “reverse-tracking shot” og “Vertigo shot”, “er en filmteknikk som forandrer bildets perspektiv på en spektakulær måte, men som enkelt oppnås ved hjelp av en sakte forandring av kameraets objektiv sammen med kjøring av kamera. Det klassiske eksemplet på bruken av et slikt virkemiddel er i Alfred Hitchcocks *Vertigo*. Karakterens subjektive opplevelse av høydeskrekk forsterkes ved at perspektivet forandres. Hvert enkelt objektiv har en brennvidde som igjen har en viss fordreining av perspektivet. Vidvinkelobjektiver har det som kalles en tønnefordreining som gjør at alt virker lengre fra hverandre, mens teleobjektiver har putefordreining der alt virker nærmere hverandre enn det faktisk er. Zoomlinser med vidvinkel og tele gir muligheten for å sømløst forandre brennvidde.” (Sivert Almvik i <http://montages.no/2009/10/begrepet-dolly-zoom/>; lesedato 23.02.12).

“*Vertigo shot* er en spesialeffekt hvor kamera trekkes unna objektet samtidig som det zoomes inn (eller omvendt, kamera går nærmere mens det zoomes ut) hvor objektet bevarer den samme størrelsen, mens omgivelsene endres. Å se at perspektivet endres mens objektet ikke forandrer størrelse formidler en foruroligende effekt som har en større emosjonell innvirkning enn en verbal beskrivelse kan uttrykke. Effekten har sitt navn fra en scene i et kirketårn i *Vertigo* (1958) hvor effekten brukes for å understreke John “Scottie” Fergusons (James Stewart) høydeskrekk og følelse av svimmelhet når han ser ned alle etasjene i trappetårnet.” (Stapnes 2010 s. 53)

Et annet eksempel på vertigo-kamerabruk: “the dolly out / zoom in shot of Brody in *Jaws*, which apes the shot in *Vertigo*” (Stephen Rowley i <http://home.mira.net/~satadaca/genrel.htm>; lesedato 16.11.10)

“In his *To the Distant Observer: Form and Meaning in Japanese Cinema* (Berkeley, 1979), Noel Burch talks about ‘pillow shots’ or ‘cutaway still-lives.’ ‘The particularity of these shots,’ he writes, ‘is that they suspend the diegetic flow [...] while they never contribute to the progress of the narrative proper, they often refer to a character or a set, presenting or re-presenting it out of a narrative

context.’ Pillow shots (the term is derived from Japanese poetry) most often achieve their uniquely de-centering effect by lingering unexpectedly on an inanimate object. ‘People are perhaps known to be near, but for the moment they are not visible, and a rooftop, a street-light, laundry drying on a line, a lampshade or a tea-kettle is offered as centre of attention. The essence of the pillow shot, then, lies in the tension between the suspension of human presence and its potential return.’” (<http://cracknell.blogspot.no/2009/04/pillow-shot.html>; lesedato 13.02.13) Det dreier seg ofte om at kameraet viser et still-leben, og dette virkemiddelet skal gjøre det enklere for seerne å reflektere over hva de nettopp har sett (Parkinson 2012 s. 209).

Ulike typer fordreininger av bildet kan oppnås med f.eks. fiskeøye-linse og slit-scan-teknikk.

“Skarphetsforskyvning” innebærer å endre den visuelle skarphetsgraden i en scene for å gjøre tilskuerne oppmerksomme på noe bestemt i scenen (Parkinson 2012 s. 210). En swish-pan er en så rask bevegelse med kameraet at bildet i noen sekunder er helt uklart. Dette kan gi en svimmelhets-effekt. Swish-pan kan brukes til å skjule et filmkutt.

Det skilles mellom “sharp focus” og “soft focus”: “When an image seems to have the maximum amount of sharpness and definition it is said to be in ‘sharp focus’; when the image intentionally is made to seem slightly blurred, it is in ‘soft focus’ ” (Ira Königsbergs *The Complete Film Dictionary* sitert fra Fuxjäger 2007 s. 60) Hvis bildet eller en del av bildet er uskarpt på en svært påfallende måte, kalles det “out of focus”. Den franske filmteoretikeren André Bazin hevdet at filmer med høy grad av dybdeskarphet virker realistiske på tilskuerne, fordi slike filmer ikke styrer tilskuernes blikk så tydelig, og dermed overlater til seerne hvilken del av bildet som får mest oppmerksomhet.

“Depth of field (DOF) is the distance in front of and beyond the subject that appears to be in focus. [...] With greater depth of field, more of the photo is in focus, and with shallow depth of field, less of the photo is in focus.” (<http://www.picturecorrect.com/tips/selective-focus-depth-field-background-separation/>; lesedato 12.05.16)

Betegnelsene “rack focus, select focus, shift focus, pull focus” gjelder: “To change focus from one subject to another during a shot, guiding the audience’s attention to a new point of interest while the previous one blurs.” (Ira Königsbergs *The Complete Film Dictionary* sitert fra Fuxjäger 2007 s. 61)

“Follow Focus” innebærer at det skarpe fokuset følger en person eller gjenstand, mens “focus in, focus out” gjelder “[d]irections for the camera gradually to focus on some part of the scene or to bring such an area gradually out of focus.” (Ira Königsbergs *The Complete Film Dictionary* sitert fra Fuxjäger 2007 s. 61)

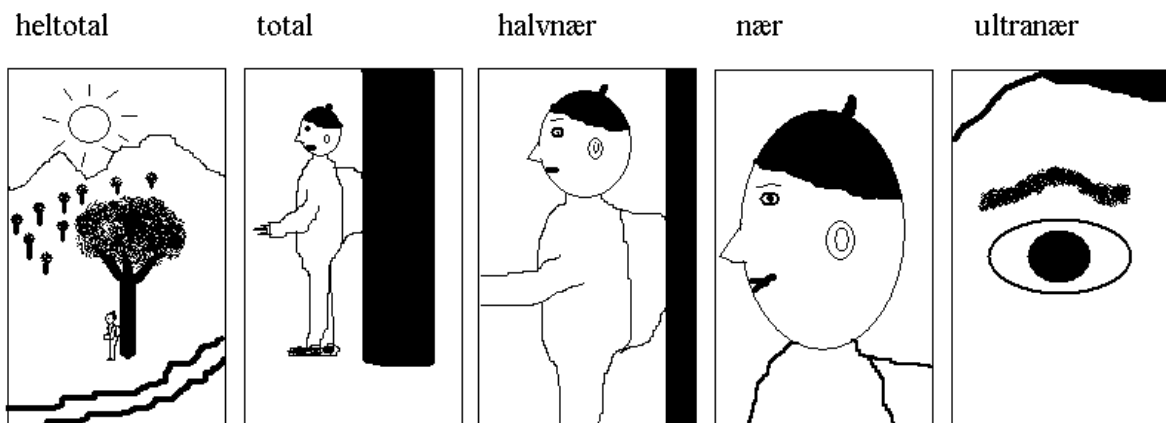
Når det er en person til stede i en scene som i filmens historie fortjener stor oppmerksomhet, kan det oppleves som om “kamera gjør narr av” denne personen hvis kameraet fanger opp likegyldig informasjon uten å ha personen i bildet (Bessières 2011 s. 448).

Håndholdt kamera brukes mye i dokumentarfilmer, men forekommer også i fiksjonsfilmer: “Because the technique originated in documentary filming, it can lend an air of authenticity to pseudo-documentaries like *The Blair Witch Project*.” (Bordwell og Thompson 2007 s. 196)

“[B]ildet rister og tilter – såkalt “tysk vinkel” – for å øke spenningsnivået” (*Dagbladet* 11. juni 2009 s. 56) “Den hollandske vinkel, også kendt som hollandsk tilt, skrå vinkel, skrå vinkel eller tysk vinkel, er en type kamera skud, hvor kameraet er vippt ud til den ene side” (www.tophoodlumentonline.com/; lesedato 27.06.14).

De franske filmene innen retningen New Wave (“La nouvelle vague” på fransk) oppstod på 1950-tallet. Regissørene anvendte i tillegg til vanlig filmkamerabruk håndholdt kamera, blant annet brukt til en lekende, humoristisk filming som utforsket filmmediet (Bordwell og Thompson 2007 s. 462). Filmretningen kan kobles til eksistensialismen.

Gjennom kamerabruken avgjør den som filmer hva som skal bli synlig og i hvilken rekkefølge. Dette er noen muligheter som kan oppnås f.eks. gjennom zooming:



Det heltotale bildet (i den ene enden av en skala) er fortellende og gir overblikk. Det ultranære bildet (i den andre enden av skalaen) er framhevende og detalj-fokuserende.

Heltotalbilde: Et avstandsbilde som viser sammenhenger i motivet, hvordan ting er plassert i forhold til sine omgivelser, årstid osv. Et bilde som gir overblikk og skaper oversikt.

Totalbilde: Et bilde som har plass til et menneske i helfigur og med nok avstand til motivet til at vi kan orientere oss og forstå hvor personen befinner seg.

Halvnærbilde: Her ser vi tydelig personenes ansiktsuttrykk og bevegelser kommer tydelig fram. Det er ikke plass til hele mennesker i bildet.

Nærbilde: Et bilde som har “én hodehøyde”. Vi kan se detaljer, som kroppsdeler og gjenstander, og disse får dermed spesiell betydning.

Ultranærbilde: viser en detalj, f.eks. en hånd eller en ring på en finger, i kjempeformat. Detaljen fyller hele bildet slik at det ikke blir plass til noen bakgrunn.

Signifier [dvs. tegnuttrykk]:	Signified [dvs. tegninnhold]:
Long shot	context, scope, public distance (depersonalized)
Full shot	social relationship
Medium shot	personal relationship (emotional engagement)
Close-up	intimacy
Extreme close-up	suspicion (reversion)

(fra Kim 1996 s. 176)

På amerikansk brukes betegnelsene “extreme close-up”, “close-up”, “close shot”, “medium shot”, “full shot”, “medium long shot”, “long shot” og “extreme long shot”. “Medium shot” blir også kalt “american shot” fordi det i en westernfilm viser kroppen både med cowboyhatten på hodet og med hoftene der colten henger (kroppen vises omtrent ned til knærne). Ofte foretar regissøren en skrittvis tilnærming til en person gjennom ulike innstillingsstørrelser.

Den danske regissøren Carl Th. Dreyers *Jeanne D’Arcs lidelse og død* (1928) blir “fortalt nærmest utelukkende i nærbilder, [og] er både rystende og fantastisk også i dag.” (*Morgenbladet* 25.–31. mai 2012 s. 29)

“Typisk for fjernsynsfilmer er, betinget av begrensningen på bildeskjermen, den sterke konsentrasjonen på personer og nærbilder av ansikter (halvtotale).” (Raible 2006 s. 271) Nærbilder brukes ofte for å vise personenes følelser og skape “en identifikatorisk nærhet” (Henzler og Pauleit 2009 s. 180). Halvnære bilder der vi ser en gruppe personer omtrent fra livet og opp, kan gi seeren opplevelsen av å være med i samtalen (som en ikke-synlig deltaker). Heltotalbilder brukes derimot f.eks. for å vise et panorama, et oversiktsbilde med mange bygninger, personer osv.

Nærbilder og ekstreme nærbilder i kampscener bidrar til at vi ikke helt får oversikt over hva som skjer, og at spenningen dermed holdes ved like. I Daniél Espinozas film *Snabba cash* (2010) bruker regissøren “ekstreme nærbilder [som] gir publikum begrenset oversikt og suger oss inn i JW, Jorge og den serbiske torpedoen Mrados verden” (*Dagbladet* 27. mai 2010 s. 42).

Den svenske regissøren Victor Sjöströms film *Ingeborg Holm* (1913) har en filmstil som “domineres av en tablåestetikk med lange tagninger, totaler og dybdeiscenesettelse” (tidsskriftet *Cinematiket* nr. 1 i 2015 s. 39).

De tidlige russiske filmregissørenes montasjer innebar fragmentering, vekslende kameravinkler og -avstander, og skapte en særegen filmatisk rom- og tidsfølelse (Pinel 2001 s. 29).

Den amerikanske regissøren Vincente Minnellis film *Madame Bovary* (1949) understreker hovedpersonens ensomhet (hun opplever seg som isolert i en banal verden) ved ofte å filme henne på avstand, innrammet av dør- og vinduskarmer. Dette gir et klaustrofobisk “titteskapsperspektiv” (Liptay og Bauer 2013 s. 105). Emma Bovary filmes også i trange ganger og i små rom, som passer til Flauberts utsagn om at “hennes framtid lignet en lang gang, med en hardt låst dør i enden”. I et par scener i filmen føres kamera gjennom en øde allé, som gir samme effekt som de trange rommene. De fleste kamerainnstillingene virker statiske og understreker slik det stille og inautentiske ved hovedpersonens tilværelse. Den franske landsbygda blir et sjangerbilde uten handling (Liptay og Bauer 2013 s. 105). I sin filmatisering av Flauberts roman fra 1933 viser franske Jean Renoir ofte Emma i halv nære kamerainnstillinger, mens franske Claude Chabrol i sin filmatisering fra 1991 ofte viser henne på en avstand som indikerer hennes ensomhet og innelukkethet (Liptay og Bauer 2013 s. 106).

Den svenske regissøren Magnus von Horns film *Efterskalv* (2015) har en mindreårig morder som hovedperson. “På samme måte som karakterene i filmen lever i en verden hvor følelseslivet deres er frakoblet, er også kameraet frakoblet situasjonene. Jo mer dramatisk det er i en scene, jo lengre avstand holder kameraet. Det skaper en slags kontrast i spenningsnivået. Men det handler også om å tvinge publikum til å være mer delaktige og observante for å få med seg hva som skjer. Kameraføringen, klipptempoet og rytmen i fortellingen skapes således av karakterenes indre konflikt. Den viktigste regelen på settet var at kameraet skulle være en katt og ikke en hund. En hund springer rundt og er aktiv, mens en katt liker å ligge i vinduskarmen og betrakter alt kjølig på avstand.” (Horn i *A-magasinet* 4. desember 2015 s. 9)

I filmen *Historien om Adèle H.* (1975; regissert av franske François Truffaut) brukes det nesten ingen totalbilder, til forskjell fra det som er vanlig i andre kostymedramaer. Effekten er bevisst klaustrofobisk (Liptay og Bauer 2013 s. 256). Seerne tvinges til å konsentrere seg om hovedpersonens emosjoner, og først på slutten, da hun er på vei hjem, “åpner” filmen seg med totalbilder.

Den amerikanske regissøren Steven Spielbergs film *Schindler's List* (1993) “går ikke så mye i nærbilder, han holder seg litt på avstand fra grusomhetene og blir dermed ikke sentimental, men respektfull overfor lidelsene. Derfor er også hans

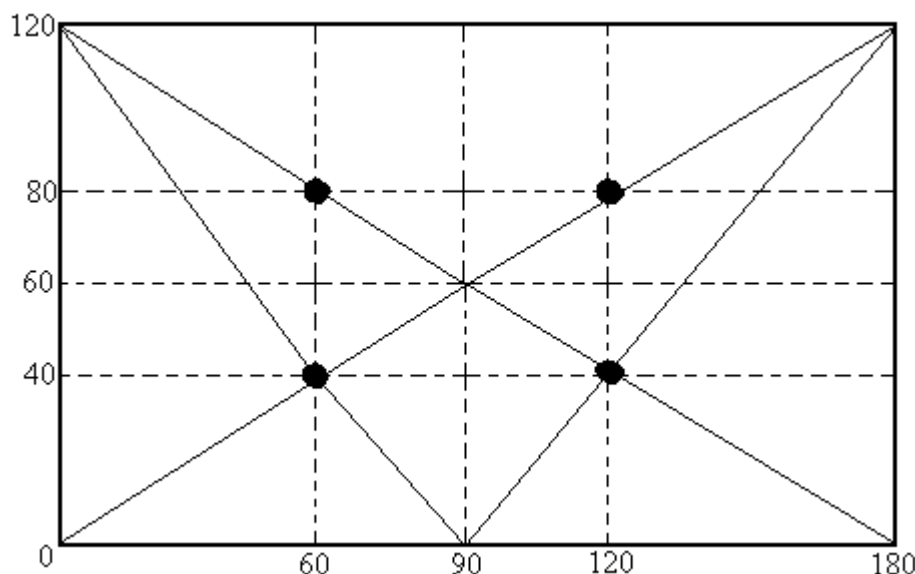
bilder i sorthvitt, de skaper en slags ydmykhet som farver ikke ville få frem.”
(*Aftenposten* 2. mars 1994 s. 20)

I regissøren Arild Østin Ommundsens barnefilm *Knerten i knipe* (2011) ser vi “verden med Lillebrors øyne, noe som understrekes ved at alle nærbilder er filmet med minimalt dybdefokus.” (*Dagbladet* 22. september 2011 s. 46)

Kameraet i den tysk-franske regissøren Max Ophüls’ film *Madame de ...* (1953) beveger seg ofte i sirkelbaner, for å signalisere hvordan den kvinnelige hovedpersonen grevinne Louise blir “projeksjonsflate for menn fra de forskjelligste sjikt” (Liptay og Bauer 2013 s. 128). Det noe søvngjengeraktig over de valgene hun tar (Liptay og Bauer 2013 s. 130).

Den mannlige hovedpersonen, Newland Archer, i amerikaneren Martin Scorseses film *The Age of Innocence* (1993) oppdager at høyborgerskapets sosiale regler er svært rigide, og dette markeres med at ansiktet hans i en scene vises bak et fuglebur (Liptay og Bauer 2013 s. 336). Ekstrem vekt på bordsettinger, interiører og klesdrakter signaliserer også hvordan de sosiale konvensjonene og overklassens livsstil innskrenker deres utfoldelsesmuligheter. Konvensjonene er lammende, de gir menneskene like lite mulighet til å puste og bevege seg fritt som deres klær gjør det (Liptay og Bauer 2013 s. 337).

Sentrale “objekter” (gjenstander, ansikter, eventuelt hele personer i heltotalbilder, osv.) plasseres ofte bestemte steder i bildet for å få en komposisjon som er behagelig for det menneskelige øye. I “det gyldne snitt” er det proporsjoner og symmetrier som filmskaperen kan utnytte. “Objekter” plasseres gjerne på eller svært nært de svarte prikkene i figuren nedenfor, dvs. i det gyldne snitt:



Det blir fire steder (fire gyldne snitt) der viktige bildekomponenter plasseres.

Det som på engelsk kalles et “film shot” brukes om forskjellige forhold, bl.a. om filmsekvensen mellom to klipp (dvs. en sammenhengende sekvens), om kamerainnstilling/-posisjon) og om tagging (det filmes oftest flere ganger for hver innstilling, og hver gang er en tagging). Et film “shot” oversettes i dette nettleksikonet med ”uklippet filmsekvens” (eller kortformen “sekvens”).

Lumière-brødrene – pionerer innen filming på slutten av 1800-tallet – arbeidet for å oppnå at filmmediet skulle gjengi virkeligheten med minst mulig mediebasert forskyvning. De representerte det som har blitt kalt “kinosannheten” (fransk: “cinéma vérité”), som ofte innebar at filmen viste én eneste uklippet filmsekvens fra en ekte, ikke-fiktiv setting. Lumière-brødrenes filmer ble delvis lagd på arbeidsplasser, i hager og lignende “vanlige” steder, og delvis på eksotiske steder rundt om i verden. De eksperimenterte også med 3D-film (stereoskopisk filmkamera). De ville altså oppnå “ekthet” og “realisme”.

En av Lumière-brødrenes kameramenn, Alexandre Promio, oppfant bruken av bevegelig kamera da han i Venezia i 1897 plasserte kameraet på en gondol som gled forbi en rekke bygninger langs en kanal (Comolli 2009 s. 39-40). (Noen mener at i en ekte “traveling” må både kameraet og det som filmes bevege seg.) Filmen ble kalt *Den store kanalen i Venezia*. Promio festet senere kameraet på en jernbanevogn, på broen på et dampskip og på en taubane ved Mont Blanc (Comolli 2009 s. 198).

Den franske filmpioneren Georges Méliès var opprinnelig tryllekunstner og ble kjent for sine filmtriks. Han lagde over 500 filmer, bl.a. *Askepott* (1899) og *Reisen til månen* (1902). I 1929 fortalte Méliès: “Et av de første kameraene jeg brukte, fikk en defekt ... [dette kameraet] skapte en uventet effekt en dag jeg brukte kameraet på vanlig måte på Operaplassen; det trengtes ett minutt for å fjerne filmnegativen og få apparatet i gang igjen. I løpet det minuttet hadde de forbipasserende, busser og biler flyttet på seg. Ved å spole til det stedet på det gjeninnstallerte filmbåndet der bruddet fant sted, så jeg plutselig Madelaine-Bastille-bussen forandret til likvogn og mennene forandret til kvinner.” (siteret fra Cadet, Charles og Galus 2002 s. 124) Dette utnyttet Méliès til å lage et filmtriks, et såkalt stopptriks. Han brukte det f.eks. til å gjøre menn om til kvinner på et blunk. Méliès er en av hovedpersonene i den amerikanske regissøren Martin Scorceses film *Hugo* (2011; også kjent som *Hugo Cabret*).

Den såkalte Schüfftan-teknikken er oppkalt etter den tyske kameramannen Eugen Schüfftan og hans arbeid med Fritz Langs film *Metropolis* (1926) (Parkinson 2012 s. 44). Teknikken går ut på å “reflecting miniatures on to glass with a magnifying surface, placed at 45°”, slik at landskapsbilder eller miniatyrbygninger ble speilet og kunne gi inntrykk av at skuespillerne befant seg i enorme rom (Parkinson 2012 s. 44).

Det finnes “subtile tegn på kameraets tilstedeværelse, og “Star Trek”-filmene har skapt hissig debatt om ett av dem: reflekser, eller *lens flare* som det heter på engelsk. [...] [H]vorfor er det de mest futuristiske filmene, som “Star Trek”, som har aller flest av disse gammelteknologiske feilene? Forklaringen ligger i film-skapernes utnyttelse av den såkalte “kokosnøtteffekten”: I gamle dager, når hester skulle framstilles på film eller hørespill, fant lydfolkene fram kokosnøtter delt i to, og slo skallene mot hverandre for å etterlikne hovslagene. Etter hvert som teknologien modnet, ble det mulig å fange mer realistiske hestelyder fra forskjellige omgivelser. På dette tidspunktet hadde imidlertid publikum blitt så vant til kokosnøttene at de ekte lydene hørtes merkelige ut, og brøt illusjonen mer enn de kunstige. I løpet av film- og TV-historien er vi blitt så vant til lysreflekser at vi ikke lenger legger merke til dem på det bevisste plan. Men underbevisstheten kobler dem med noe spesifikt: De mest “virkelige” mediene, som dokumentar, reality og amatørøptak har tradisjonelt hatt lavest produksjonsverdi og billigst utstyr, dermed oppfatter vi skjønnhetsfeilene som tegn på at bildene ligger et hakk nærmere virkeligheten. [...] Sci-fi serier som “Babylon 5”, “Battlestar Galactica” og “Firefly”. Regissørene brukte håndholdt kamera, de lot fokus bevisst bomme før de fikk fanget inn en karakter, eller ga inntrykk av at de ikke helt klarte å følge romskipene, så de falt inn og ut av bilderammen som i amatørvideoer av flykrasj. Og selvfølgelig: reflekser.” (*Dagbladet* 22. mai 2013 s. 56)

“Da refleksbonanzaen “Star Trek” kom på kino, irriterte de medievante i publikum seg over at regissør Abrams hadde trykket på “lens flare-knappen” i cgi-programmet. [...] Refleksene var ikke digitalt juks. Regissøren hadde ansatt assistenter med kraftige lyskastere for å danse rundt kameraene, så vidt ute av syne, og blende dem mens filmingen pågikk, for å “skape følelsen av at noe spektakulært hele tiden skjedde like utenfor bilderammen”. Mye prøving og feiling hadde gått med til å finne ut hvilke vinkler og hva slags koreografi som ga de beste motlyseffektene, og alt ble gjort live *in camera*. Det som tidligere hadde vært en feil, så en fiffig illusjon, og deretter et standardisert grep, var nå blitt en egen kunstform. [...] digital teknologi lar oss se fantastiske framtidsvisjoner – samtidig som de må ha litt rusk og glimt i maskineriet om de skal berøre oss. [...] Mange moderne filmer legger på falske reflekser av den typen som kjennetegner anamorfe linser i CinemaScope-systemet. Selv om denne widescreenteknologien ikke har vært i bruk siden 70-tallet, vekker fortsatt refleksene “storbudsjettfølelsen” hos dagens seere, fordi alle de gamle mammutproduksjonene brukte CinemaScope, og filmskaperne har holdt assosiasjonen ved live.” (*Dagbladet* 22. mai 2013 s. 56-57)

Den britisk-amerikanske regissøren Alfred Hitchcocks film *Rope* (1948) ble filmet med lange tagninger og godt skjulte filmkutt for å fremstå som ett langt opptak. “When an entire scene is rendered in only one shot, the long take is known by the French term *plan-séquence*, or *sequence shot*. [...] Hitchcock’s *Rope* is famous for containing only eleven shots, most running between four and ten minutes. [...] With digital video, however, it is possible to shoot for over two hours on a single tape, and the Russian director Aleksander Sokurov seized this opportunity in his *Russian*

Ark. The film consists of a single shot nearly 90 minutes long, as a Steadicam follows over 2000 actors in period costume through St. Petersburg's immense Winter Palace." (Bordwell og Thompson 2007 s. 209)

Den italienske regissøren Michelangelo Antonionis film *Yrke reporter* (1975) "slutter med en av filmhistoriens mest berømte tagninger. Kameraet begynner inne på et hotellrom, går ut gjennom gitteret foran vinduet, ut på plassen foran, der det så foregår en masse nøye koreograferte bevegelser, før bildet dreier helt rundt og ser tilbake på hotellet og politiet som ankommer. Scenen varer i sju minutter uten klipp – en hel evighet i filmsammenheng." (*Dagbladet* 26. september 2012 s. 56-57)

"Det langvarige såkalte "long shot"-opptaket har en egen status i filmens verden. Altså en uavbrutt enkeltscene, der det ikke skiftes kamera, men der ett og det samme opptak fanger inn alt som skjer. Alexander Sokurov sprengte alle rekorder med "The Russian Ark" i 2003 [...]. Filmen følger en ferd gjennom museet Ermitasjen i St.Petersburgs overveldende vinterpalass. Historien er bygd på boka "La Russie en 1839" av franskmannen Marki de Custine. Den er forvandlet til en film som varer i over halvannen time i en eneste jafs. Et selskap ankommer Vinterpalasset hvoretter de vandrer gjennom 33 rom mens de snakker om kunst og historie, før det ender i en gigantisk ballscene. 2000 mennesker er med, pluss tre store orkestre. En kostymefest av dimensjoner, og en filmhistorisk bragd. Her er flere, historiske long-shots: Legendarisk er innledningsscenen til Orson Welles' "Touch of Evil" (1958). Den blir diskutert i en lang scene i åpningen av Robert Altman's "The Player" (1992). Martin Scorsese bruker teknikken både i "Raging Bull" (1980) og "Goodfellas" (1990)." (*Dagbladet* 1. desember 2013 s. 50)

Den tyske regissøren Sebastian Schippers film *Victoria* (2015; norsk tittel *En natt i Berlin*) er 140 minutter lang, men "er spilt inn i en eneste tagging, uten et eneste klipp. [...] Under innspillingen av én av scenene holdt det på å gå galt da forbigående ville gripe inn. [...] Det var en scene i filmen der den ene av guttene får et panikkanfall, og to fulle russere kom gående og trodde det var ekte, og ville hjelpe. Det ville ødelagt scenen fullstendig hvis de hadde brutt inn, men regissøren klarte å overbevise dem om at det bare var en film" (<http://www.nrk.no/kultur/berlin-pris-til-norsk-filmfotograf-1.12212392>; lesedato 11.05.15).

"*En natt i Berlin* er laget i bare én tagging, uten noen kutt. Dermed gir den oss en form for realisme som knapt har vært fanget så godt på film før: tid i sann utfoldelse. [...] Entagningsfilmen det kanskje er mest naturlig å sammenligne med, er *Russian Ark* fra 2002 – en gjennomgang av hele Russlands historie fremført av 867 skuespillere i Vinterpalasset i St. Petersburg. Filmen er nesten en time kortere enn *En natt i Berlin*. [...] *En natt i Berlin* er filmet på et åpent sett i Friedrichstraße, noe som betyr at folk – politimenn, fulle russere, britiske klubbkids – hele tiden kunne komme i brennvidden. Kameraet måtte kunne filme 360 grader overalt. Det krever en enorm tilstedeværelse og improvisasjonsevne. Særlig av skuespillerne.

[...] Det er noe klaustrofobisk ved denne filmen, på grunn av hvor hvileløs den er. Og jeg tror også folk ser bort, at de gjør sine egne kutt. [...] Schipper innrømmer at handlingen nok ville tatt fire-fem timer i virkeligheten.” (*Morgenbladet* 4.–10. september 2015 s. 38)

“Lange tagninger med kompliserte kamerabevegelser og endatil hele spillefilmer uten klipp har blitt gjort forut for *En natt i Berlin*. Noen slike scener har fått sin plass i filmhistorien, som når hovedkarakteren i Martin Scorseses *Goodfellas* (1990) tar med sin nye venninne til en nattklubb hvor han kjenner alle og får satt ut et eget bord i mangel av ledige sitteplasser. Den over tre minutter lange steadicam-tagningen blir ytterligere komplisert av at paret entrer stedet gjennom det travle og folksomme kjøkkenet, og den tekniske bravuren gjør at vi som publikum føler noe av det samme som den påtakelig imponerte kjæresten. Det er nærmest så man holder pusten. Aleksandr Sukorovs *Russian Ark* fra 2002 er et eksempel på en spillefilm som i sin helhet er filmet i en lang steadicam-sekvens. Filmen skildrer en moderne filmskaper, med Sukorovs fortellerstemme på lydsporet, som våkner opp i Vinterpalasset i St. Petersburg, uten at noen kan se ham, bortsett fra en fransk diplomat fra 1800-tallet. Her gir den mer enn 90 minutter lange ubrutte tagningen en fremmedgjørende effekt hos tilskuerne, hvor vi i likhet med hovedpersonen ser handlingen og dens ulike tidsperioder fra en drømmeaktig distanse. Det motsatte var tilfelle i fjorårets *Birdman*, regissert av Alejandro G. Iñárritu, som også var laget som om den var en eneste lang tagning – selv om dette i realiteten var gjort gjennom digital bearbeiding og tilnærmet usynlige klipp. Opplevelsen av en ubrutt tagning skapte like fullt en helt spesiell intensitet, som gjenspeilte nervøsiteten hovedkarakteren føler frem mot premieren av teaterstykket han både regisserer og spiller i. I tillegg førte dette grepet filmen nærmere teaterets estetikk, med umiddelbarheten og nærværet som følger med at noe utspiller seg her og nå. Og med dette gikk *Birdmans* form og innhold opp i en høyere enhet – i motsetning til hvordan lange tagninger og annen teknisk *bravado* kan stå i fare for å lede for mye oppmerksomhet mot seg selv.” (Aleksanser Huser i *Ny tid* 20. august 2015 s. 23)

Blindsone (2018; regissert av Tuva Novotny) er filmet i én tagning. “*Blindsone* er et intenst drama om et barns psykiske lidelse og foreldrenes sjokk, sorg og fortvilelse når noe totalt uventet skjer. Man får vondt i magen av å være vitne til det som utspiller seg, alt innspilt i en eneste tagning, en teknikk med høy risiko og fare for dødpunkter. Hvert sekund teller i denne imponerende filmen, som man ikke slipper uberørt fra. [...] Vi har sett flere filmer som har benyttet seg av dette formgrepet med stort hell, blant annet *En natt i Berlin*, filmet av norske Sturla Brandth Grøvlen og Erik Poppes *Utøya 22. juli*, som riktignok har noen skjulte klipp, men er uansett fantastisk filmet av Martin Otterbeck. *Blindsone* lar oss også ta del i en uavbrutt hendelse som skaper sterke inntrykk og gripende øyeblikk. Logistikken bak innspillingen må ha vært en utfordring, der alt må ha vært planlagt ned til minste detalj, uten særlig rom for uventede hindre. Akkurat som de nevnte filmene, skal *Blindsone* ha hatt flere innspillingsdager, og så har de valgt den beste tagningen.” (Birger Vestmo i <https://p3.no/filmpolitiet/2018/08/blindsone/>; lesedato

04.09.18) “For meg handler det om å skape autensitet og realtidfølelse, ikke “bruke” denne histories til en teknisk utforskning.” (Novotny i *Kinomagasinet* august-september 2018 s. 14)

Spillefilmen *Utøya, 22. juli* (2018; regissert av Erik Poppe) er “en film tatt opp i én kontinuerlig tagning, som forsøker så nøyaktig som mulig – men like fullt fiktivt – å formidle ungdommenes egen opplevelse av de 72 minuttene da en fredfull øy ble omskapt til en blodig slagmark. Resultatet er teknisk imponerende og overbevisende realistisk. En rekonstruksjon der kamera blir våre øyne, den heseblesende pusten og redselsfulle desperasjonen til ungdommene – som etter hvert aner hva slags avsidig situasjon de befinner seg i – blander seg med vår egen. [...] Et slags øyenvitne, som om en overlevende utrolig nok hadde et Gopro-kamera montert på pannen. Slik fremstår *Utøya 22. juli* mindre som en historisk fortolkning, enn en spillefilm utkledd som historisk rådata. [...] Ved å bruke én tagning oppnår filmen to ting: en virkningsfull følelse av tid og tilstedeværelse, men også frigjøring fra anklager om manipulasjon og misbruk. Dette er den verste kritikken en film om Utøya kan få: at man utnytter en tragedie til å lage en spennende film. Ved å unngå klipp (riktignok har filmen noen maskerte sammenvevinger, men disse er omtrent umerkelige), blir det vanskeligere å få øye på spenningsoppbygningen, filmens temposkifter og narrative konstruksjon. Alt fremstår mer tilfeldig. Som om det var akkurat slik det skjedde. [...] Men spørsmålet melder seg: er det mindre manipulerende – og derfor etisk mer høyverdig – å unngå klipp og de mulighetene montasjen gir for effektiv komposisjon og forløsning?” (Ulrik Eriksen i *Morgenbladet* 9.–15. mars 2018 s. 40-41)

Såkalt “ ‘one-take cinema’ [was] pioneered in films such as *Timecode* (Dir. Mike Figgis, 2000), *Russian Ark* (Dir. Aleksandr Sokurov, 2002) and *Victoria* (Dir. Sebastian Schipper, 2016) – released with the promotional tagline: ‘One City. One Night. One Take’. [...] The critically acclaimed *Birdman* (Dir. Alejandro González Iñárritu, 2014) was famously produced *as if* in one take – such is the appeal of this particular style – due to its claim to realist authenticity and temporal verisimilitude, the origins of which can be traced to Hitchcock’s *Rope* (1948) which broke with narrative convention by disguising cuts to create the illusion that it was filmed in real time.” (Sarah Atkinson i <http://www.participations.org/Volume%2014/Issue%202/36.pdf>; lesedato 08.05.19)

“Den lange tagningen gir deg følelsen av at tiden går og at situasjoner faktisk tar den tiden de tar. Slik ligner filmene mer på livet selv, og publikum får følelsen av å se noe som føles realistisk og derfor også familiært.” (den rumenske regissøren Christian Mungiu i *Morgenbladet* 10.–15. mai 2014 s. 26)

Den franske filmregissøren Robert Bresson fikk sitt gjennombrudd under 2. verdenskrig. “Etter *Gatens engler* [1943] og *Damene i Boulogne-skogen* [1945] utviklet Bresson en knapp, minimalistisk stil som endret seg lite med årene, selv

om hans motiv og kilder har variert mye. [...] Skruppelløst unnlater han å bruke etableringsbilder, han minimerer bevegelse i både kamera og aktører, han begrenser antall kameravinkler og -avstander, han kutter drastisk ned på antallet og typen opptakssteder og holder seg for enhver pris borte fra all visuell forskjønnelse og det tradisjonelle landskapsbildet. [...] dørene som han regelmessig fester oppmerksomheten på – de er aldri bare dører i Bressons filmer, men portaler for sjelen. [...] Bressons klippestil legger vekt på kraft, rytme, kompakthet og kompresjon. Overganger utelates ofte helt, narrative “klimaks” holdes nede og viktige hendelser blir ofte bare registrert eller referert til. Utvalgte gåtefulle bilder – bordet som veltes og skjerfet som daler ned fra et vindu i *Et kvinnesinn* (1969), for eksempel – representerer nøkkelhendelser (i dette tilfellet, kvinnens selvmord) som seeren bare forstår ved å dekode sammensetningen av bilder. Denne elliptiske stilen krever en form for åndeliggjøring av publikum. [...] På samme måte som han fokuserer på “ledige” rom ved å la kamera dvele etter at en person har forlatt bildet, legger Bresson sterk vekt på stillhet – ikke bare stillhet i seg selv, men fraværet av lyd: “Vær sikker på å utnytte til det fulle alt som kommuniseres gjennom stillstand og stillhet.” [...] Bressons bestemte visjon og stil ga seg utslag i en paradoksal type film, hvor selve fornektelsen av følelser skaper følelsesmessig overveldende filmer, hvor minimalisme blir til overskudd, hvor tilbakeholdelsen av informasjon skaper en narrativ tetthet, og hvor all den oppmerksomheten som er viet “verkets overflate”, som Bresson kaller det, skaper en uuttømmelig dybde. Det indre manifesterer seg i et “tingenes språk”, en intens materialisme gjør gjenstander og gester til indikatorer for det transcendentale og den dokumentariske naturalismen blir en slags abstrakt formalisme.” (James Quandt i tidsskriftet *Cinematiket* nr. 5 i 2013 s. 16-17)

Den av italieneren Roberto Rossellinis filmer som på engelsk har fått tittelen *The Flowers of St. Francis* (1950) handler om den kjente helgenens liv. “Throughout the film, Otello Martelli’s lens flattens perspective, and his long focus squeezes together foreground, midground, and background. Wide-angle would distance elements: close objects would appear much larger than distant ones. The director would invite protagonists to the exaggerated foreground, which would make them tower over secondary characters. In the Hollywood tradition, this simple choice of lens selection would venerate main characters over others, the setting, and the rest of the filmic world they inhabit; but *Flowers* does the opposite, actually reducing spatial differences. Peter Brunette notes how objects in the film appear to occupy relatively similar space in the frame regardless of their distance from the camera. He claims the lens selection causes “pictorial flattening,” which eliminates perspective and equalizes everything in the frame. Because of this compression of planes, viewers of the film see sky, animals, and Francis as visually equal. According to Sandro Bernardi, this leveling makes all creation equally glorious and presents a worldview that sees “God in all the world.” In this way, the cinematography grants Francis no primacy, humbling the saint into the background, using lenses to place him on an equal visual plane and, implicitly, existential plane

with the world around him.” (Justin Ponder i <http://digitalcommons.unomaha.edu/cgi/>; lesedato 20.10.14)

Filmkritikere har omtalt stilen i *The Flowers of St. Francis* som “ydmyk” og “have implicitly defined the film’s “humble style” as one that refuses to grant its main character the kind of primacy seen in most films. Traditional cinema would shroud protagonists in elaborate sets, lavish costumes, and selective focus. These stylistic choices would thrust primary subjects into the foreground and denigrate everything else, but, in a film about a humble saint, Rossellini uses a humble style – an aesthetic that humbles the protagonist into the background. Using locations that make Francis seem bland, costumes that make the friar resemble his brothers, and lenses that flatten him into the same planes as dirt and grass and sky, Rossellini represents the saint as he would probably want to be represented – without adornment, exaltation, or veneration. Therefore, one can define the film’s “visual humility” as a set of cinematographic devices that refuse to privilege the protagonist and, instead, make him equal with other visual elements. [...] By visually representing the saint, Rossellini’s stylistic choices suggest assertions about Francis, and the director’s humble style can be read for theological arguments about the notion of humbleness itself.” (Justin Ponder i <http://digitalcommons.unomaha.edu/cgi/>; lesedato 20.10.14)

“In these conversations, reverse-editing is defined as a trio of shots: the first depicts a character looking, the second shows what the character sees, and the third shows the character reacting to what he has seen. These kinds of triads create a relationship between the character and the object he sees. [...] offering many trios of shots without the traditional character-view-reaction triad that would formally constitute reverse-editing. [...] Traditional reverse-edits imply that the subject and the camera look at the same thing at the same time. This synchronicity requires the subject’s eyes remain still while the camera remains still, but in this trio of shots the camera pans before Francis does.” (Justin Ponder i <http://digitalcommons.unomaha.edu/cgi/>; lesedato 20.10.14)

En kortfilm med lengde 12 minutter er den “norske filmen “Året gjennom Børfjord” (1991), der regissør Morten Skallerud har fulgt den 2,5 kilometer lange veien gjennom et fraflyttet fiskevær i Finnmark i ett bilde. Han følger året i bygda i en hastighet som er 50 000 ganger real time. Det loves en enestående filmopplevelse – i glitrende 70 millimeter og til musikk av Jan Garbarek.” (*Dagbladet* 3. januar 2013 s. 48)

“An ordinary Hollywood film typically contains between 1000 and 2000 shots; an action-based movie can have 3000 or more” (Bordwell og Thompson 2007 s. 218). I perioden 1930-1960 hadde en gjennomsnittlig film derimot 300-500 kutt (Bordwell og Thompson 2007 s. 246). “The average shot in *The Bourne Supremacy* [en film fra 2004 av regissør Paul Greengrass] lasts less than two seconds”

(Bordwell og Thompson 2007 s. 246). Baz Luhrmanns film *Moulin Rouge* (2001) består av over 4000 uklippede filmsekvenser og tilsvarende mange filmkutt.

“The Hollywood rule is that a dissolve indicates a brief time lapse and a fade indicates a much longer one.” (Bordwell og Thompson 2007 s. 250) Tidsforkortet opptak (time-lapse) blir ikke bare brukt i dokumentar- og naturfilmer. Helt i begynnelsen av den meksikanske regissøren Carlos Reygadas’ dramafilm *Silent Light* (2007) får vi se overgangen fra natt til morgen i løpet av noen minutter. I motsetning til mye annen bruk av tidsforkortet opptak, er sekvensen her så langsom at det vi ser nesten virker som den reelle tiden som hendelsene tar.

Kamerabruken og iscenesettingen kan gjøre seeren til en slags konstruktør av bildesekvenser: “film scholars call the *Kuleshov effect* any series of shots that *in the absence of an establishing shot* prompts the spectator to infer a spatial whole on the basis of seeing only portions of the space.” (Bordwell og Thompson 2007 s. 228)

Det engelske uttrykket “ramping” brukes om glidende overganger mellom ulikt filmtempo (f.eks. normalt tempo og langsom film). “Slow motion”-effekt ble opprinnelig oppnådd ved å bruke 48-96 bilder i sekundet og deretter vise bildene med 24 bilder i sekundet, dvs. normalt tempo (Cadet, Charles og Galus 2002 s. 124). Filmpionerene brukte oftere det omvendte knepet, for å få så hurtige bevegelser på filmen at publikum lo. Ved å øke bildetempoet i filmen i f.eks. slapstick-komedier fikk filmene et raskt tempo som fungerte humoristisk (Parkinson 2012 s. 44). I langsom film (“slow motion”) gjøres handlingen i filmen langsommere for å oppnå en komisk, dramatisk eller analytisk effekt (Parkinson 2012 s. 210). Oppnås gjennom at det vises flere enn 24 bilder i sekundet.

I “bullet time” vises noe som skjer i en scene i svært langsom film, mens kameraet noen ganger beveger seg rundt scenen i relativt raskt tempo. “Bullet Time (sometimes referred to as time-slice photography) is a visual effect introduced in recent films and computer games whereby the passage of time is slowed down so that an observer can see individual bullets flying throughout the scene at a conceivable rate, or any fast-moving object, sometimes with streaks and trails made visible. It is a convenient way to depict Super Reflexes, by allowing the audience to experience the same powers of enhanced perception that the protagonist is using. It is often used to stop action at a dramatic point, and some variations involve rotating the camera view around the frozen scene in an Orbital Shot so that the audience can see a panoramic or surround view around objects or events.” (<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BulletTime>; lesedato 06.01.15) Vi får tid til å beundre aktørenes overmenneskelige reaksjonsevne og deres nesten koreografisk bevegelser når de bøyer seg unna kuler som kommer susende.

“As policeman Takeshi Kaneshiro chases a man through the streets of Tsim Sha Tsui in the opening scene of *Chungking Express* [1994; regissert av Kar-Wai Wong], Wong and Doyle heighten the bustling atmosphere by printing the same

frame of films multiple times in a row in a process known as “step-printing”. The final effect is almost like watching a flip book animation. Some people have likened Wong’s films to flipping through an art magazine” (Martin Cavannah i <https://www.quora.com/What-is-the-cinematographic-technique-Christopher-Doyle-uses-in-Wong-Kar-Wai-movies>; lesedato 30.07.18).

“Because the films’ visual elements are so important, [Kar-Wai] Wong’s most crucial collaborator is the Australian-born cinematographer Christopher Doyle, who has shot all of Wong’s films to date since *Days of Being Wild* and is now regarded as a world-class master of the movie camera. [...] Wong and Doyle have developed a visual motif that appears in all of their films together: some strategic scenes are shot at a slower film speed (“undercrank” in Hollywood jargon), so the action is speeded up; then, the frames are step-printed at a slower speed onto the finished film, so the action is restored to its real-time duration. The undercrank/step-printing method gives these scenes a haunting sense of simultaneous animation and suspension. Stephen Rowley describes the visual result as “a lurching style that proceeds at (or close to) normal speed but smears between moments of clarity: the effect is somewhat like viewing freeze frames and fast motion in rapid alteration.” Together, the director and the cinematographer have fostered a visual style that is self-reflexive without being completely alienating [...] Wong’s repeated use of images that call attention to themselves – that acknowledge their own creation and thus destabilize the diegetic illusion – is as heretical to Hong Kong as it is to Hollywood. [...] Due to his visually disruptive approach, Wong’s films would be virtually impossible to follow if it weren’t for the disembodied voices drifting from their soundtracks, voices that help us interpret what transpires on the screen. But the voice-overs do more than merely hold the stories together: they comment on the action, vocalize what’s happening inside the characters’ heads, and affirm the presence of what the camera can’t capture – providing a parallel narrative of the intangible.” (Robert M. Payne i <https://www.ejumpcut.org/archive/jc44.2001/payne%20for%20site/wongkarwai1.html>; lesedato 06.08.18)

Noen filmer bruker “freeze frame”. “Teknikken går ut på å “fryse” et gitt bilde i en innstilling slik at det ser ut som et fotografi, og la dette bildet være i en gitt tidsperiode. Dette gir nesten en fotografi-effekt som kan benyttes i filmfortellingen på flere måter. Den klassiske måten er å la det frosne bildet være et lykke-bilde; et tegn på seier eller lykke. En karakter fryses i det han eller hun smiler, hopper av glede o.l. og dette kan tolkes som at lykken varer evig. Andre grep som kan gjøres er å fryse bildet i bestemte situasjoner for å la tilskueren betrakte ansiktsuttrykket til karakteren, eksempelvis rett før han blir skutt eller ser noe forferdelig. Man kan også ha en filosofisk tilnærming til det frosne bildet ved å la en scene i filmen, eller hele filmen i seg selv, slutte med et frossent bilde og la det være opp til publikum å tolke hva som skjer videre.” (Sivert Almvik i <http://montages.no/2010/09/begrepet-freeze-frame/>; lesedato 23.02.12)

Et stillestående bilde i en film kalles et fotogram (Comolli 2009 s. 46).

På slutten av *El Cid* (1961; regissert av amerikaneren Anthony Mann) stivner bildet av hovedpersonen, som om han allerede har blitt et spansk nasjonal-ikon eller “steinskulpturen av seg selv” (Liptay og Bauer 2013 s. 196).

Et frosset bilde – slik som på slutten av Ridley Scotts *Thelma & Louise* (1991) – kan gi et emosjonelt løft selv om vi er sikre på at hovedpersonene dør (Mai og Winter 2006 s. 64).

Når bildet i en film plutselig står stille, kan det fungere som et signal om at den personen vi følger blir grepet av øyeblikkets intensitet (Esquenazi 2017 s. 23). Et bilde som seeren først tror tilhører filmen i nåtid, kan vise seg å være et fotografi og tilhøre fortiden (Boneva 2015 s. 222).

Den såkalte Ken Burns-effekten “adds a smooth pan and zoom to your static photos in a video. A tilt is a sweeping shot captured up and down, a pan is a sweeping shot recorded moving from left to right. Slight movement brings images to life and adds dimension to photographs in a video.” (<http://blog.wevideo.com/business/being-ken-burns/>; lesedato 21.01.16) Det er kamerabevegelser foran et foto eller maleri.

“Stillbildefilmer kan sies å være alle filmer som er laget med utgangspunkt i stillbilder, dvs. at det ikke er gjort videoopptak. Slike filmer kan deles inn i to kategorier. [...]

1. Filmsekvenser som lages ved å bevege “kameraet” i forhold til stillbildet, såkalt “Ken Burns”-effekt. Dette er kanskje det de fleste forbinder med “stillbildefilm”.

2. Filmsekvenser som lages ved å sette sammen en rekke stillbilder til en sammenhengende sekvens.

Prinsipielt er jo alle levende bilder basert på dette prinsippet, at bilder i rask rekkefølge fremstår som levende [...]. Ken Burns er blant de som har utnyttet stillbildefilm mest innenfor dokumentarsjangeren, men stillbildefilm har en lengre historie. Et tidlig eksempel er den franske “science fiction”-filmen *La Jetée*, laget av Chris Marker i 1962. Dette er en eksperimentell film [...] en ren “foto-fortelling”, kommentert av en enkel fortellerstemme.” (<http://sites.google.com/site/multimediejournalistikk/fagst/veiledninger/video/stillbildefilm>; lesedato 12.01.18)

En estisk film fra 2015 som på norsk fikk tittelen *Der vindane møtes* (regissert av Martti Helde) bruker spesielle filmatiske virkemidler. “I 1940 invaderte Sovjetunionen de baltiske statene, og sendte over 590 000 mennesker enten til arbeidsleire eller rett i døden. Estiske Erna og hennes datter ble deportert til de sibirske skoger, mannen hennes til en Gulag-leir. Vi får høre Ernas historie gjennom brevene hun skrev til sin mann, uten å vite hvor han var, både under og tiden etter 2. verdenskrig. Debutregissør Martti Helde har valgt å iscenesette det hele med en serie uavbrutte tablåer som kameraet kan bevege seg fritt rundt i. Når

filmen i tillegg er i svart/hvitt, får man som publikum følelsen av å trå rett inn i et fotografi fra 40-tallet, hvor man blir gitt muligheten til å studere de kritiske situasjonene på nært hold. Dette er ikke bare en ny og spennende måte å behandle historie på, men også en bragd på det rent tekniske nivået. Kameraet flyter forbi titalls av oppstilte statister på en suggererende måte. Innimellom hopper vi i tid i løpet av samme shot, noen ganger bare et par sekunder fram, andre ganger flere år, uten at noen på skjermen har beveget seg. Fotoet er stødig, og det hele holdes sammen av Ernas fortellerstemme.” (Johanne S. Rognlien i <http://filmmagasinet.no/movies/der-vindane-motes/>; lesedato 14.07.16)

“Time-lapse” er ekstremt hurtig visning av noe som i virkeligheten tok lang tid, f.eks. at vi kan se solen gå ned på 10 sekunder eller en plante vokse opp på ett halvt minutt. Slike sekvenser er lagd ved at et kamera tar et bilde per minutt, time eller dag.

“Begrepet “long take” brukes om kamerainnstillinger som er lengre enn normalt og der handlingen foregår sammenhengende over en gitt periode uten klipp. I nesten alle tilfeller er det både enklere og mest økonomisk å kombinere flere klipp i en og samme scene slik at man får et knippe nærbilder av ansikter, oversiktsbilder, shot/reverse shot o.l., og i mange tilfeller kan hvert klippes lengde være på alt fra 2-3 sekunder opp til noen få minutter. Eksemplet under er hentet fra filmen *The Man from London* av Béla Tarr. Her ser vi hvordan det hele starter i det små med noen biljardkuler til deretter en sakte beskrivelse av rommet til at handlingen kommer i fokus. Alt er gjort i en innstilling der kamera kjøres elegant rundt i rommet.” (Sivert Almvik i <http://montages.no/2010/05/begrepet-long-take/>; lesedato 23.02.12)

“Not content with creating a revolution in filmmaking by spearheading the Dogme 95 movement, Lars Von Trier is now experimenting with how his films are shot and how viewers engage with them. His new film, *The Boss Of It All* [2006], is filmed using a new camera control technique developed by Von Trier called Automavision. The system removes the need for a human camera operator, replacing them with a computer which randomly selects camera shots and movements based around an initial camera position selected by the director. The system removes the usual control the director and cinematographer have over the composition of each shot and, specifically it’s framing. [...] However, the natural instinct for framing is hard to overcome and it appears that Von Trier realised that his desire for completely un-framed shots would not be possible so long as he or his camera operator were controlling the camera. A hand-held camera is often described as a visual prosthesis: an extension of the camera operator’s eye; seeing what they see. The movement of a hand-held camera may be rough and the framing imperfect but, like the human eye it will always eventually settle on the most important parts of a scene. If Von Trier is to create shots in which viewers are unable to predict what is the most significant part of a scene or how the camera is going to move he needs to take the human camera operator out of the equation.

Hence, Automavision.” (Tim J. Smith i <http://continuityboy.blogspot.no/2006/12/it-lookey-like-lars-von-trier-is-at-it.html>; lesedato 11.02.13)

CGI = computer-generated imagery. Noen filmer, f.eks. science fiction-filmer ville vært umulige å produsere uten spesialeffekter og CGI.

Det har i mange år vært eksperimentert med tredimensjonale filmer (3D-filmer). Det finnes ulike typer briller som har vært brukt for å la publikum oppleve den tredimensjonale effekten. “Nå er brillene blitt mye bedre. De har et lite batteri som får hvert brilleglass til å blinke 24 ganger i sekundet. Når filmen blir spilt av med 48 bilder i sekundet, og dette synkroniseres opp mot brillene, får man 3D-effekten.” (*Aftenposten* 20. juli 2007 s. 6)

Alle artiklene og litteraturlista til hele leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>