

**Aarhus School of Architecture // Design School Kolding // Royal Danish Academy**

**Digital iscenesættelse og visuel fortælling i David Finchers Zodiac**

Jon Wille, Jakob

*Publication date:*  
2010

*Document License:*  
Ikke-specificeret

[Link to publication](#)

*Citation for published version (APA):*  
Jon Wille, J. (2010). *Digital iscenesættelse og visuel fortælling i David Finchers Zodiac*. Paper præsenteret ved Emotion, Media and Crime, Aarhus, Danmark.

**General rights**

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

**Take down policy**

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Digital iscenesættelse og visuel fortælling  
i David Finchers spillefilm Zodiac

af

Jakob Ion Wille

Ph.d.-studerende

Copenhagen Business School / Danmarks Designskole



I afsnittet om digital film i den efterhånden klassiske *The Language of New Media* bemærker Lev Manovich at diskussionerne om de levende billeder i den fagre computeralder har det med at fokusere på mulighederne for interaktive og/eller transmediale fortællinger. Forklaringen kunne være at man i den grad tænker filmen som et fortællende medie, at opmærksomheden mod forandringer i det narrative potentiale har tendens til at overskygger forandringer i det visuelle parameter<sup>1</sup>. Hvordan det end forholder sig kan man for eksempel ved at kaste et blik på seneste nummer af *Kosmorama* om det ny medielandskab her snart ti år senere, konstaterer at selvom temanummerets forside prydes af James Camerons blå kriger fra 3D eventyret *Avatar*, handler få af artiklerne om den digitale films billedæstetik. Derimod omhandler de netop emner som nye fortælleformer, formater og distributionskanaler. Den krise eller forandring digitaliseringen har påført filmen gælder imidlertid ikke kun disse områder, men omfatter andre og ikke mindst dem, der står i forbindelse med bevægelser i den visuelle æstetik. Hvor man som regel tænker digitaliseringens forandring af de levende billeder i retning af rene computeranimerede film eller værker, præget af fokuserede og/eller spektakulære effekter, som fotorealistic animerede karakterer og computergenererede katastrofelandskaber, har denne artikel først og fremmest til hensigt at undersøge digitaliseringens indflydelse på den realismeforbundne konventionelle fiktionsfilms billedudtryk. Jeg fokuserer dermed på det visuelle udtryk i de filmhybrider, der fremstår som konventionelle *live-action* film, men i realiteten og i udstrakt grad er konstruktioner sammensat af forskelligt optaget og digitalt skabt materiale. David Finchers seriemorderthriller *Zodiac* fra 2007 er et godt eksempel på en sådan film.

Der er flere grunde til at interessere sig for *Zodiac* i en artikel om digitaliseringens indflydelse på realfilmen. Det er for det første en fordel at filmen udfolder sig i en relativt stabil genre. *Zodiac* er en kriminalfilm og det er en biopic. Den knytter sig desuden til subgenerer som avis- og som nævnt seriemorderfilmen. Det væsentlige er at disse genreforhold skaber forventning om og forbinder filmen til realismen. David Fincher er desuden en af de etablerede instruktører der ikke bare interesserer sig for nye teknologier, men både undersøger dem produktionsmæssigt og tematisk. Hans film tematiserer således ofte skyggesiderne af teknologierne. Mest direkte i *Alien<sup>3</sup>* (genteknologi), *Panic Room* (sikkerhedssystemer), *The Game* (spil) og senest *The Social Network* (facebook). På den anden side fremstår han som en af de mere eksperimenterende brugere af digitale virkemidler inden for rammerne af mainstreamfilm. Overbevisende i *Fight Club* og mere monumentalt i *Benjamin Bottom*. Fincher har instrueret *Seven*, der af mange opfattes som den ultimative seriemorderfilm, men som i lige så høj grad huskes for Kyle Coopers stildannende titelsekvens. Set med skandinaviske øjne er Fincher måske særlig aktuell og spændende som instruktør af *The Girl with the dragon tattoo* som den amerikanske version af Stieg Larssons *Mænd der hader Kvinder* kommer til af hedde. Filmen er i skrivende stund i forproduktion. Når *Zodiac* er valgt i denne forbindelse skyldes det ikke kun, at det er en film præget af en overbevisende visuel stil, brug af digitale effekter og et

gennemarbejdet *production design*, hvad alle Finchers film er, men også at den som nævnt både som kriminalfilm og biopic står i et særligt forhold til den dominerende filmiske realisme.

\* \* \*

Før jeg begiver mig ud i forklaringer og eksempler på hvordan det digitale arbejde yder indflydelse på en film som *Zodiac*, er et par præciseringer vedrørende digital film nødvendig. Digital film er eller vil snart være synonym med alle film og termen er dermed tæt på at være meningsløs. Celluloidens regime er i hastig opløsning efterhånden som stadig flere film optages på stadig bedre digitale kameraer. Den digitaliserede film adskiller sig nok i materialet, men ikke nødvendigvis længere i kvalitet fra den analog. Selvom man muligvis hurtigt tænker på for eksempel *Dogme*- og andre film optaget på lette digitale kameraer med relativ dårlig opløsning, behøver dette ikke være tilfældet. Det er eller vil snart være umuligt at skelne. Store dele, men ikke alle, *Zodiacs* live-action indstillinger er således optaget digitalt. Dertil udskifter biograferne i den kommende tid deres spolefremvisere med nyt udstyr. Selvom filmen er optaget analogt vil den snart kun kunne vises i digitaliseret form. Og hvad der er nok så væsentligt: Det vil ikke være muligt at se forskel. Det er det ene. I den modsatte ende af det brede spektrum man omtaler som digitale film findes 3-D computeranimerede film. Disse film består som bekendt af rent digitalt materiale, der udfolder sig i gennemdesignede universer og i så forskelligartede værker som *Final Fantasy*, *Toy Story*, *Ice Age* eller *Beowulf*. Mellem disse to yderpunkter findes en store gruppe af levende billeder, der reelt er hybrider sammenstykket af en bred vifte af digital optagelser og effekter, omfattede live-action. Disse film som ligne almindelige live-action- "kød-film", består da også hovedsagligt af optaget materiale, men er dertil præget af en lang række digitale effekter som fotorealitisk digital animation, digitale baggrundsmalerier (mat painting) og virtuelle sets, altså effekter, der under et optales som CGI (*Computer generated imagery*) Den form for levende billeder, der her er på tale passer med andre ord godt til Manovichs definition den digitale film som: "*live action material + painting + compositing + 2-D computer animation + 3-D computer animation.*"<sup>ii</sup>

At benytte en kriminal- eller seriemorderfilm som materiale i denne undersøgelse skyldes som nævnt realismeforventningerne, der knytter sig til genren. Men forhold der peger i mere formalistisk retning gør sig også gældende. For det første er forbrydelsen ved siden af kærlighedsakten i den kyniske dramaturgi den mest opmærksomhedstiltrækkende og interessante gerning. Den sceniske eller filmiske forbrydelse knytter sig i det dramatiske forløb til de mest intensive og afgørende momenter. Forbrydelsen er et vendepunkt. Den voldsomme handling er af samme grund ofte - men ikke altid - præget af stor visuel intensitet. Genren kaster dermed taknemmeligt tydelige eksempler af sig, hvor flere høre til filmkunstens mest beundrede. Hitchcocks badeværelsesscene i *Psycho* er et af dem. Badeværelsesscenens visuelle

intensitet, skyldes ikke kun den opskruede klippefrekvens. Sekvensen forstærkes også i kontrasten til de efterfølgende to langsomme næste statiske indstillinger. Den visuelle intensiteten skyldes dertil den tonale kontrast mellem den badenes nøgne hvidhed og den forklædte morders skygge. Modsætningen fordobles og forstærkes da blodet ses mod bades emaljerede overflade. Der er formmæssig kontrast mellem på den ene side brusehovedets, øjets og afløbets cirkler og knivens vinklede spids. Der er det kontrast i synsvinklerne, der først kubisk indrammer den badende kvinde i flade billeder (fra flere vinkler) for til sidst, at trække sig tilbage i dybden i den lange indstilling, der snor sig fra den dødes øje og ud i rummet. Mordet er dramaets højdepunkt, karaktererens grundaktion og filmens signaturscene. Ved siden af dette lader Hitchcock scenen udspille på det der fremstår som en af filmhistoriens mest ikonografiske arenaer eller sets. Her er det modsætningsforholdet mellem Bate motellets moderne flade lyse horisontale design mod hjemmets victorianske vertikal mørke, der gør sig gældende<sup>iii</sup>. Det er naturligvis umuligt at finde kriminal- eller serimorderfilm uden forbrydelser. De definerer genren og bliver derfor præsenteret med en særlig omhu. Dertil er der ofte i det mindste i voldsscenerne, tale om teknisk krævende optagelser afhængig af løsninger i form af avancerede fysiske, optiske og/eller digitale effekter. Det er dermed særligt interessant at undersøge hvordan en genre der bygger på realismekonventioner arbejder med scener eller sekvenser, der knytter sig til forventninger om stor visuel intensitet. I forbindelse med *Zodiac* vil jeg forholde mig mest til formgivningen af filmiske elementer som bevægelse, tid og rum og mindre til de blodige effekter filmen også er rig på. Jeg vil imidlertid som begyndelse forsøge at indkredse hvordan digitaliseringen påvirker den filmiske iscenesættelse.

Hvis man skal forstå den forandring digitaliseringen af filmmediet har for tænkningen eller formgivningen og iscenesættelsen af dennes materiale, er det nødvendigt at forholdes sig til den forandrede relation i forbindelsen mellem kameraet og rummet. Forestillingen om kameraets mekaniske optagelse og filmens indexikale gengivelse af rummet har længe dannet grundlaget for forståelsen af filmkunsten og dens historie. Man har på samme måde som fotografiet opfattet filmens som tilhørende optagelsens kunstarter<sup>iv</sup>. Meget forenklet forklaret, har fiktionsfilmen været synonym med det *Photoplay*, der var en af dens første betegnelser. Digitaliseringen af filmen betyder imidlertid at der ikke længere nødvendigvis er forskel på kameraets og rummets materiale. Der findes med andre ord ikke længere nødvendigvis noget der *optages* af et kamera. Denne afgørende forandring har størst betydning for den del af den digitaliserede film, der udfolder sig i rene computer skabte 3-D universer, men forandringen har som vi skal se også betydning for eller afsmitning på den samlede tilgang til filmisk formgivning.

Mike Jones foreslår i en artikel om det virtuelle kamera og den rumlig komposition, at med digitaliseringen af filmen sker en forskydning i kamerametaforen, der ikke mindst er påvirket af computerspilsæstetikken. Hvor kameraet tidligere har været opfattet som et øje (*eye*) er det nu et jeg (*I*). Tankegangen er at det virtuelle kamera er del af og kan bevæge sig frit i det helt eller delvist digitaliserede rum. Dette påvirker

igen tanken om filmisk iscenesættelse. Vi bevæger os fra en tænkning i iscenesættelse *for* kameraet til iscenesættelse *med* kameraet<sup>v</sup>. Jones fører ligesom Manovich filmen tilbage til dens pre-cinematisk rødder for at bestemme dens genesis og særkende. De levende billeder er ikke længere et produkt af kameraet, men atten hundredtallets optiske legetøj med vidunderlige videnskabelige navne som *zootropen*, *phenakistiscopen* eller *thaumatropen*. Ikke mindst Reynauds bør *Praxinocope*, lysbilledfilm på håndmalede glasplader fra de tidlige 1890'erne fremhæves. I denne kontekst vil det også give mening, at føre det filmiske ophav længere tilbage og muligvis også geografisk væk fra Vesten for at genfinde det i teater-effekter som projektioner og spejlinger eller i former som skyggespil, hvad både Jones og Manovich imidlertid undlader. Fælles for de animerede billeder er, at de som den digitale film kan fremstilles uafhængig af det fysiske kameras apparatur. Dette har dels betydning for vægtningen af filmhistorien, hvor præ-cinematisk former og animation typisk er blevet behandlet som noget for sig ved siden af den underforstået rigtige kamerabaserede film. Vigtigere i denne sammenhæng er imidlertid hvordan denne tilbagevenden til en tænkning af filmen som animation påvirker arbejdet med filmisk formgivning nu. Manovich konkluderer for eksempel at filmen som sådan ikke længere klart kan afskilles fra den animerede film. Filmen er ikke længere en indexikal medieteknologi, men nærmere en subgenre til maleriet<sup>vi</sup>.

Jones forsøger i det narrative system at knytte det virtuelle kamera til bestemte fortællepositioner. Men mens hans opmærksomhed på det virtuelle kamera som en enhed, der transcenderer tiden og rummet (i stedet for at mediere den) er befrugtende synes han her at ende i unødvendige, omend ikke uinteressante selvmodsigelser. Det omnipotente virtuelle kamera, der bevæger sig uden restriktioner i tid og rum sidestilles således med det ikke-diegetiske kameras fortællerposition. I filmteorien bruges skelnen mellem diegetiske og ikke-diegetiske niveauer oftest i forbindelse med lyd. Man skelner således mellem diegetisk og ikke-diegetisk lyd som mellem lyd, der stammer fra handlingsplanet og lyd, der kommer fra fortælleplanet.<sup>vii</sup> Mens det diegetiske kamera knytter sig til filmens fysiske verden og bevæger sig inden for denne verdens begrænsninger, flytter det ikke-diegetiske kamera sig udenfor. Jones nævner som eksempler Scorseses steadycam i restaurant-scenen fra *Goodfellars*. Kameraet bevæger sig kun øjensynligt frit og må flytte sig uden om karaktererne og forhindringer på sin vej. Det må for eksempel vente på at døre åbnes for det. Det virtuelle kamera begrænses ikke af scenens fysik og står derfor ifølge Jones uden for diegesen. Han bruger den lange flyvetur fra San Francisco til New York i indledningen af *Angels in America* som eksempel på det virtuelle ikke-diegetiske kameras ubegrænsede muligheder. Den analog film ville sandsynligvis vise turen i montage, mens den digitale kan gengive den som en ubrudt bevægelse i tid og rum. At knytte det virtuelle kamera entydigt til det ikke-diegetiske fortællende kamera virker imidlertid ikke hensigtsmæssigt. Dels findes der talrige historiske eksempler på filmisk bevægelser over og gennem fysisk materiale konstrueret ved hjælp af fysiske eller optiske special effects. Dertil er den sekvens, der gennem montage viser for eksempel en bevægelse fra eksteriør til inferiøre og dermed ofte fra netop

fortælleplanet til handlingsplanet en filmisk konvention. Fortekster og de første indstillinger i en film bærer ofte, som David Bordwell rigtigt skriver, spor af åbenlys narration, mens narrationen dækkes når personer og handlinger overtager videregivelsen af informationer<sup>viii</sup>. Et eksempel til sammenligning er de to forskellige indledninger i henholdsvis Alfred Hitchcocks *Psycho* og Gus Van Saints genindspilning. Filmenes indledninger gengiver begge en bevægelse fra etablerende oversigtsbilleder af byen Phoenix til hotelværelsets interiør med de to elskende på sengen. Hitchcock må klippe turen op i flere indstillinger, mens Van Saint kan afvikle sin i en tilsyneladende ubrudt glidende bevægelse. Det betyder imidlertid ikke at de ikke begge bevæger sig fra det ikke-diegetiske til det diegetiske. På den anden side og i en anden forståelse af det diegetiske, knytter Jones det virtuelle kamera til *mimesis* som det plan, der viser handling og hvor fortælleren er fraværende.

*Put simply, when the camera flies through a wall or into a door lock we are immediately presented with an obvious affectation of non-reality and, as such, a greater opportunity to connect with the idea of being mimetically 'shown' a story rather than diegetically narrated one.<sup>ix</sup>*

Den samme effekt i det frie kamera ender altså med at blive både fortællende, ikke diegetisk og ikke-fortællende, mimisk. Det mudre unægtelig. Brugbar er imidlertid den sensibilitet, der bemærker at det virtuelle kameras særlige eller problematiske relation til den konventionelle fiktionsfilms virkelighed. Karakteristisk for det virtuelle kamera er blandt andet det forhold at det kan skabe usædvanlig ubrudte tidsrumlige enheder. Dermed er der muligvis opstået en ny slags filmisk kronotop, der er afgørende mere modelerbar eller elastisk i sin tidslige og rumlige dimension end sin analog forgænger. Jeg låner her den russiske litterat Mikhaik M. Bakhtins term<sup>x</sup>. I min forståelse henviser Kronotopen til det i filmens centrale forhold Erwin Panofsky formulerer som ”*rummets dynamisering og tidens rumligørelse*”<sup>xi</sup>. Bakhtins term er dertil brugbar fordi han knytter den til bestemmelser af genre. Denne nye smidige kronotop kan i fotorealistisk computeranimation eller compositing gengive billeder, der ikke ville være mulige for det fysiske kameras apparatur. Den har dermed lettere ved at knytte sig til fantastiske eller uvirkelige oplevelser. Kameraet derimod producere så at sige realisme af sig selv. I den konventionelle film opleves den digitale figur også selvom den ligner realisme (hvis den bemærkes) oftest som noget uvirkeligt eller ubehageligt. Noget der ligner noget der virkelig kunne eksistere eller være sket selvom det virkelig ikke kunne.<sup>xii</sup> Denne over- eller undervirkelige effekt kan muligvis skyldes tilsigtede excesser. Man ønsker for eksempel at overdrive stiltræk, for tydeligt at fremvise beherskelse af *state of the art* teknologi og/eller at låne fra computerspilsæstetik for mere eller mindre tilsløret at reklamere for spilprodukter med relation til filmen. I forbindelse med digitaliseret karaktergenerering kan virkningen tilsigtet eller utilsigtet skyldes fænomenet *uncanny valley*, som igen muligvis også influerer ridsrumlige forhold. Uncanny valley er som bekendt et fænomen hentet fra den japanske robotdesigner Masahiro Mori og henviser til et knæk på den kurve, der beskriver menneskers forhold til menneskelignede robotter<sup>xiii</sup>. Kurven beskriver hvordan robotter i stigende grad opleves som uvirkelige, skræmmende og ulevende i takt med at de nærmer sig en

realistisk gengivelse. Paradoxet forklares ved at henvise til antropomorfisme. Besjælingen af de menneskelignende robotter kræver en åbenhed, der ikke er til stede i den tilnærmelsesvis komplette menneskekopi. Robotterne synes uhyggelige zombilignende og frastødende livagtige. Fænomenet er efter fremkomsten af fotorealistiske 3-D computeranimerede fiktionsfilm som *Final Fantasy* og *The Polar Express* genstand for udbredte diskussioner i animationskredse. Mens karakterer som Woody i *Toy Story* eller egernet i *Ice Age* i al deres uvirkelighed er medrivende levende, styrter karaktererne i fra før omtalte film dybt i uvirkelighedens uhyggelige dal.<sup>xiv</sup> Om effekten muligvis kan være tilsigtet, som f. eks Lisa Bonde foreslå, skal stå hen i det uvisse.<sup>xv</sup> Det er den givetvis ikke altid.

William Brown karakteriserer i sin analyse af *Beowulf*, den 3-D computeranimerede gestaltning af heltegedigtet, som en film, der ikke kun viser monstret. Den er også i sin form, præget af lange hurtige kamerature, der uhindret overkommer store landområder og penetrerer menneskekroppe, et eksempel på den digitale films æstetiske monstrøsitet.<sup>xvi</sup> Det Brown hylder kunne i en mindre begejstret eller fascineret optik netop karakteriseres som en form for utilsigtet tidsrumlig fremmedhed.

Hvordan den end forholder sig, er det afgørende stadig, at vi har at gøre med et forandret filmisk materiale af stor fleksibilitet. Den beslutning instruktører, fotografer, grafikere og production designere står over for med dette materiale minder således i produktionssammenhæng om det valg der findes mellem enten at optage på location eller i studie. Hvad der vindes i smidighed omkring studieoptagelserne risikerer man at miste i autenticitet. Hvad der vindes i autenticitet ved locationbrug, mister man i smidighed og kontrol over scenes design. I forbindelse med brug af CGI skal der på den ene side arbejdes for udtrykkets sammenhæng i forhold til den omkringliggende film, men det skal også overvejes i hvilken udstrækning man ønsker at benytte de muligheder den digitale animation stiller til rådighed. Disse er som vi har set det muligheden for at transcendere tid og rum. Professor ved Loughborough University School of Art & Design Paul Wells fremhæver mellem flere beslægtede animationsvirkemidler metamorfose og visuel penetration<sup>xvii</sup>.

I det følgende vil jeg på tværs af disse kategorier opholde mig ved tid, rum og bevægelse. Filmkunsten har som bekendt altid formet disse parametre, men digitaliseringen har som vi skal se på forskellig vis intensiveret mulighederne.

#### Tiden:

Den lange ubrudte indstilling er flere steder blevet beskrevet som en funktion af den digitaliserede film. Billedet af tidsmanipulationen i den digitaliserede film som den kommer til udtryk gennem *editering* er dog mere sammensat. Her spiller to åbenlyse forandringer ind. Disse er overflødiggørelsen af 10 minutters filmspolen og fremkomsten af digitale redigeringsprogrammer. Mens William Brown forudsiger en fremtid med uklippede film<sup>xviii</sup> tæller David Bordwell en stigende klippefrekvens. Hvor den gennemsnitlige skudlængde ASL (Average Shot Length) for spillefilm i tiden fra 1930 til 1960 ifølge Bordwell lå på mellem



8 og 11 sekunder - selvom film med væsentlig højere ASL ikke var ualmindelige - faldt tallet omkring årtusindeskiftet til mellem 3 og 6 sekunder. Samtidig var film med intensiveret klipning og en ASL ned til 1,8 er ikke ualmindelige.<sup>ix</sup> Selvom f.eks. *Beowulf* har en relativ høj ASL på 9,24 sekunder overskrider den ikke hvad der ofte sås i film fra perioden mellem 1930 og 1960. Det skal da også bemærkes at *Rope*, den første (simulerede) one-shot film i spillefilmslængde jo ikke var et resultat af CGI men af Hitchcocks fantasi og tekniske mesterskab. Den digitaliserede tidsmanipulation er derimod tydelig i de såkaldte *bullet-time* sekvenser introduceret i *Matrix*-filmene, hvor kameraet drejes omkring genstande, der bevæger sig i slow-motion eller i skiftende hastigheder. Her står oplevelsen af en bøjelig tid tydelig tilbage.

#### Rummet:

Da den digitale film ikke længere er afhængig af den fysiske virkelighed som noget der optages, er det som nævnt nærliggende også at anskue rummets muligheder fra et animationssynspunkt. Det vil sige, at man arbejder med en rumlighed, der er lader sig besjæle eller forvandle. Dette er muligvis baggrunden for det voksende udbud af spektakulære katastrofefilm, hvor netop rumlige forvandlinger provokeret af destruktive vejr-fænomener står i centrum for handlingen og symptomatisk indgår i titler som *Twister*, *Vulcano* eller *Perfect Storm*. Disse film er præget af animation også på manuskriptplan ved netop at tage udgangspunkt i elementernes konkrete funktionalitet og opbygge handlingen omkring den. Af andre film der på anden og måske mere kunstnerisk tilfredsstillende måde forholder sig frit til det rumlige, kan nævnes et par Charlie Kaufman-filmatiseringer som; *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, eller *Being John Malkovich*. Af David Finchers film er fænomenet fremtrædende i *Fight Club*, hvor bygninger og flyvemaskiner pludselig omformes. Igen skal det bemærkes, at lignende manipulationer historisk har kunne lade sig gøre i analog film. Tænk for eksempel på de rumlige transformationer i Murnaus *Sunrise* eller i talrige musicals, hvor virkningen er forventelig og konventionel.

#### Bevægelsen:

Det virtuelle kamera kan frit bevæge sig gennem eller blive en del af et hvilket som helst materiale. Det kan uhindret penetrere bygninger, møbler og kroppe i forløb, der ikke begrænses af fysiske forhold. Finchers kamera bevæger sig således gennem mure og nøglehuller i begyndelsen af *Panic Room* og gennem hovedpersonens krop i *Fight Club*. Brugen af det omnipotente kamera er dog heller ikke ny. Filmhistorien indeholder eksempler på kamerature der bevæger sig gennem vinduer, mure og tage i lange indstillinger realiseret gennem skjulte klip eller flytbare dekorationen. Mandalay i Hitchcocks *Rebecca* er parade eksemplet på en bygning, der dels penetreres og personificeres. Volker Schlöndorffs fødselsscene i begyndelsen af *Bliktrømmen* og Hamlets pulserende hjerne i Olivies filmatisering af tragedien, er et par prominente eksempler på realfilm, der bevæger sig gennem en krop.

Sammenfattende kan der i de tre dimensioner tales om effekter som: elastisk tid, spatial animation og visuel penetration og/eller ubegrænset bevægelighed.



### *Zodiac:*

Efter filmatiseringen af *Se7en* var det nærliggende, at David Fincher på et tidspunkt overtog filmrettigheder fra Disney til Robert Graysmiths beretning om Zodiac drabene. Robert Graysmith var i slutningen af 1960'erne en ung vittighedstegner, der arbejdede for San Francisco Chronicle på det tidspunkt hvor de første såkaldte Zodiac mord fandt sted. Filmatiseringen bygger på hans selvbiografi. Plottet tager fart, hvor gerningsmanden sender politiet og pressen krypterede beskeder som det lykkes Graysmidt at afkode. Graysmidt bliver sammen med kriminalredaktøren Paul Avery dybt optaget af opklaringsarbejdet, der også involverer den legendariske kriminalinspektør David Toschi<sup>xx</sup>. Billedet af gerningsmanden bliver undervejs stadig mere diffust og opløses. Selvom Graysmidt og filmen til sidst udpeger en sandsynlig morder falder der aldrig dom i sagen og gerningsmanden forbliver til dato en gåde.

*Zodiac* er dermed ikke en kriminalfilm i almindelig forstand. Den er udelukkende generisk i den udstrækning den handler om forbrydelser og opklaringsarbejde. Men den handler ikke om eventuelle motiver eller ondskabens ubegribelige omfang. Derimod tematiseres spørgsmål af mere eksistentiel art. Hvornår kan nogen for eksempel siges at have gjort tilstrækkeligt. Selvom filmen i hænderne på en så ferm fortæller som Fincher ikke mangler spænding, forskyder det uforløste element det narrative fokus, og opmærksomheden rettes mod stilelementerne. Her er der da også noget at komme efter. Filmen hviler således på et meget detaljeret tidsbillede af San Franciscos. Fincher bruger i udstrakt grad CGI til at genskabe forankrende locations som tiden i virkeligheden har forandret. På den ene side er disse computergenererede billeder tro mod et ønske om at genskabe et virkelighedstro San Francisco som det *var* i en stil, der fremstår homogent i forhold til det omkringliggende fysiske production design. På den anden side afskærer denne tilbageholdenhed fra digitale excesser ikke filmen fra digitaliseringens billedskabende muligheder.

I *Zodiac* har Production designer Donald Bird med få men effektfulde greb ændret stilen i filmens hovedlocation; kontorlandskabet på San Francisco Chronicle efterhånden som filmen bevæger sig fra slutningen af tresserne til halvfjerdserne. Det elektroniske udstyr skifter, loftet sænkes og der males i signalfarver. Rummets hovedfarve skifter fra gul til blå. Direkte rumlig animation eller metamorfose forekommer i tidsforkortende sekvens i på avisredaktionen. Animeret grafik med udgangspunkt i Zodiacs krypterede breve kryber i sekvensen henover redaktionens vægge, tager delvist form efter disse og danner

sine egne strukturer i rummet. Sekvensen er et godt eksempel på brug af motion graphics, der ikke knytter sig til hverken titelsekvens eller credits, men som peger på forandringer i filmens fortælling af tidslig og tematisk karakter. Sekvensen redegører for et tidsforløb men viser samtidig tydeligt hvordan bevidstheden om Zodiac påvirker ikke kun redaktionen men også Graysmiths sind.

Tiden har afgørende både tematisk og visuelt organiserende funktion i Zodiac. Filmen tager ligesom sin mystiske seriemorder navn efter et ur. Dets sigtekornglignende logo er morderens signatur og et grafisk motiv i filmen. Filmens fabulatid spænder over tre årtier. Zodiac-morderen beskrives som en hvid kortklippet mand. En figur fra halvtredserne. Charles Mansons modsætning. Tiderne kolliderer. Tiden har en forbindelse til filmens hovedtema eller grundspørgsmål om hvor lang tid man bør blive ved. Hvordan viser sådan en film tiden ? Her må man naturligvis skelne mellem det periodisk forankrede tid og tiden som forløb. Flere usædvanlige greb springer i øjnene. Gerningsstederne er det første. Gerningssteder er afgrænsede områder frosset i tid. De er blevet undersøgt, gennemfotograferet og opmålt i detaljer og er altså mulige at genskabe relativt præcist. Selvom Fincher ikke er konsekvent tro mod bevismaterialerne i sine rekonstruktioner af gerningsstederne, er han det dog et par afgørende steder. Han vælger således kun at vise forbrydelser, hvortil der er overlevende vidner. I overensstemmelse med vidneforklaringer lader Fincher gerningsmanden spille af forskellige skuespillere. Dette lille *Rashomon*-tema er en bemærkelsesværdig sprække i filmens virkelighedsgestaltning. Store dele af San Franciscos periodiske tidsbillede genskabes i CGI. Byen etableres i filmens første skud efter prolog og titelsekvens. Indstillingen viser først havoverfladen i et topskud, hvorefter der tiltes op så byens havnefront afsløres før der klippes væk. Fincher afholder sig fra den fristelse det kunne have været at fortsætte flyveturen gennem byen og ind i for eksempel San Franciscos Croicls kontor. En andet 100 % computergenereret indstilling er et svimlende skud fra toppen af Golden Gate og man forestiller sig kameraet fastgjort til en af broens piller. En række andre scenerier er realiseret ved hjælp af blandingsteknologier. En scene optages for eksempel on location, hvorefter bygninger, køretøjer eller karakterer tilføjes digitalt. I sig selv er scenerne konventionelle og bruges primært til realistisk gengivelse af byen. Mere interessant er imidlertid brugen af elastisk tid. Her skiller særligt en tidsforkortende sekvens, der viser bygningen af Trans American pyramiden sig ud. Vi ser konstruktionen af tårnet mens kameraet tilter op, så vi til sidst ser den færdige bygning mod himmelen. I filmens tid, forstået som værkets temporale udstrækning, varer sekvensen under et minut, mens den fabulatid, der forkortes er mange måneder eller muligvis år. Samtidig redegøre sekvensens tidsrytme som den indikeres af solens bevægelse og skiftende belysning, et forløb der svarer til en dag. Tiden bevæger sig altså samtidigt i mindst to hastigheder. Det er usædvanligt, men det opleves ikke nødvendigvis som exces. Dette skyldes muligvis, at sekvensen mimer den måde hvorpå en sådan tidsforkortende sekvens ville være realiseret i realfilm som stop motion og at sekvensen ikke ”stikker af” tematisk, men tværtimod står i tæt forbindelse med værkets interesse for tid.

I et andet bemærkelsesværdigt topskud følger vi en taxa sno sig gennem byens gader, øjensynligt filmet direkte oppefra. Mens motivaafstanden varierer er de linjer, der beskrives af bilens for- og bagende konstant parallel med billedets over og underkant. Bilen, der bevæger sig, er med andre ord placeret nøjagtigt og bestandig midt i billedet. Dette er umuligt at konstruere uden brug af fotorealistisk CGI. Det skæbnesvangre og ironiske, der konventionelt knytter sig til topskuddet forstærkes ved at fryse taxaen til billedets midte - som var den holdt fast af det sigtekorn, der er morderens banale logo. Taxachaufføren viser sig da også at køre sit endeligt i møde. Effekten er dermed en variation af filmens første skud. Her ser vi Zodiacs første ofrer gennem og indrammet af vinduet i en bildør. Indstillingen opleves som uvirkelig jævn, næsten svævende. Kameraet påvirkes åbenbart hverken af vejens fysik eller bilens bevægelser. Denne gentagede skæbnesvangre effekt er her skabt uden CGI, men er tilrettelagt som en fysisk effekt ved at fastgøre kameraet til den bildør, der filmes igennem, og ved igen at lade bilen køre på skinner.

\* \* \*

Jeg har i denne artikel søgt at belyse hvordan digital film eller levende billeder, der delvist formes af digitaliserede effekter påvirkes af tænkning og æstetik med rod i animationsfilmen. De virkemidler, der her er lagt vægt på, er fænomener som spatial animation, temporal elasticitet, visuel penetration og ubegrænset bevægelse. David Fincher benytter sig i stor udstrækning af digitale effekter i Zodiac, men knytter dem med få undtagelser til realfilmens visuelle konventioner. De steder, hvor dette princip afviges, som fx den elastiske tid i Trans American-sekvensen og det omnipotente kamera i taxa-indstillingen komponeres billederne med en så stærk tematisk forankring, at de synes at indtage ikonografisk karakter.

De digitaliserede virkemidler og værktøjers indflydelse på det vi opfatter som realfilm viser sig ikke kun i sekvenser som disse, men også i filmens produktionsdramaturgi som her kort skal berøres.

Den meget adskilte produktionsdramaturgi, der karakteriserer opdelingen i præ-produktion (udvikling og planlægning), produktion (optagelse) og post-produktion (redigering) er under opløsning. *Zodiac* er således et eksempel på en produktion, der i forberedelsen af filmen brugte animerede prævisualisering. Selvom disse små film især blev brugt som præsentationsmateriale i forbindelse med finansieringen af filmen, er det et eksempel på hvordan det bliver stadig vanskeligere at skelne de forskellige produktionsfaser fra hinanden. Den fotografiske film blev primært til i produktionsfasen, i kameraet. De digitale værktøjer kan nu mime produktionen i præproduktionen. Samtidig bliver filmen forstået som *live action material + painting + compositing + 2-D computer animation + 3-D computer animation* i høj grad til i post-produktionen hvor dens elementer monteres og samles til et hele. Tiden vil vise om dette på sigt resulterer i en stivnet filmkunst.

---

Noter:

<sup>i</sup> Manovich, Lev. *The Language of New Media*. S. 293.

<sup>ii</sup> Manovich, Lev. *The Language of New Media*. S. 301.

<sup>iii</sup> Se for eksempel: Sveven Jacobs: *The Wrong House*.

<sup>iv</sup> Den indflydelsesrige franske filmkritiker André Bazin er ikke den eneste til at se og pointere forbindelsen mellem film, fotografi og realisme, her er det Siegfried Kracauer: "As in photography, everything depends on the "right" balance between the realistic tendency and the formative tendency; and the two tendencies are well balanced if the latter does not try to overwhelm the former but eventually follows its lead": Siegfried Kracauer: I Marst, Choen & Braudy: *Film Theory and Criticism* s 19.

<sup>v</sup> " Here we have not only a creation of space as primary compositional framework (above and beyond the cinematic frame) but the camera, as an agent of perspective, becomes a compositional 'element' rather than a compositional 'tool'. Through the virtual camera, and constructed or composited 3D spaces, digital cinematic forms no longer stage for the camera but stage and compose the camera itself as a form of specific purpose scenic content. The constructed space becomes the macro-frame work, what I've termed the mise-en-space, whereby camera 'objects' are composed into the space to serve as a viewer-aware spatial-frame, extending well beyond the momentary framed window." Mike Jones :*Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera*.

<sup>vi</sup> " Seen in this context, the manual construction of images in digital cinema represents a return to the pro-cinematic practices of the nineteenth century, when images were hand-painted and hand-animated. At the turn of the twentieth century, cinema was to delegate these manual techniques to animation and define itself as a recording medium. As cinema enters the digital age, these techniques are again becoming commonplace in the filmmaking process. Consequently, cinema can no longer be clearly distinguished from animation. It is no longer an indexical media technology but, rather, a subgenre of painting." Manovich, Lev. *The Language of New Media*. S. 295.

<sup>vii</sup> Bordwell / Tomson *Film Art* s 312.

<sup>viii</sup> David Bordwell: *Den klassiske Hollywoodfilm. Fortællermæssige principper og procedure*. I *Trylleygten 2*, 1995. S. 63.

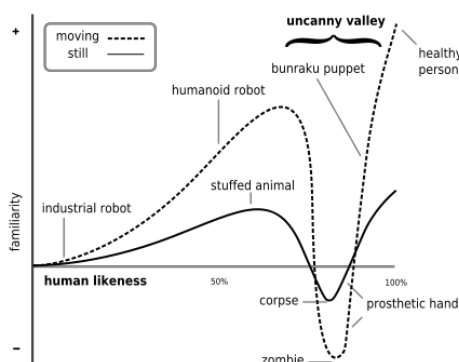
<sup>ix</sup> Mike Jones : *Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera*. S 240

<sup>x</sup> Mikhail M. Bakhtin: *Rum, Tid og Historie – krontopens former i Europæisk Litteratur*.

<sup>xi</sup> Edwin Panofsky. *Billedkunst og Billedtolkning – udvalgte artikler* s 155.

<sup>xii</sup> Manovich, Lev. *The Language of New Media*. S. 301.

<sup>xiii</sup> Masahiro Mori, *Uncanny Valley*, 1970 *Energy*, 7(4), s. 33-35:



<sup>xiv</sup> Lisa Bode *From Shadow Citizens to Teflon Stars: Reception of the Transfiguring Effects of New Moving Image Technologies*. *Animation 2006* Nr. 1. s. 176-177.

---

<sup>xv</sup> Lisa Bode From Shadow Citizens to Teflon Stars: Reception of the Transfiguring Effects of New Moving Image Technologies. *Animation* 2006. Nr. 1

<sup>xvi</sup> William Brown Beowulf: The Digital Monster Movie. *Animation* 2009 nr. 4. s. 157.

<sup>xvii</sup> Se for eksempel Paul Welles: *Understanding Animation*: s. 68-122.

<sup>xviii</sup> William Brown Beowulf: The Digital Monster Movie *Animation* 2009 nr. 4. s. 167.

<sup>xix</sup> Bordwell, D. (2002) 'Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film', *Film Quarterly* nr. 55: s. 16-17.

<sup>xx</sup> Både Clint Eastwoods *Dirty Harry* og Steve McQueens *Bullitt* er løselig inspireret af Toschis karakter.

---

Litteratur:

Mikhail M. Bakhtin: Rum, Tid og Historie – krontopens former i Europæisk Litteratur. Klim 2006.

Lisa Bode: From Shadow Citizens to Teflon Stars: Reception of the Transfiguring Effects of New Moving Image Technologies. *Animation* 2006 nr 1.

David Bordwell: Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film', *Film Quarterly* 55(3) 2002.

David Bordwell: Den klassiske Hollywoodfilm. Fortællermæssige principper og procedure. I Tryllelygten 2, 1995.

David Bordwell: *Figures traced in Light – on Cinematic Staging*. University of California Press. 2005.

David Bordwell & Kirstin Thompson: *Film Art. An Introduction*. International Edition. 6th edition. The McGraw-Hill Higher Education 2001.

Bruce Block: *The Visual Story – Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. Focal Press. 2008.

William Brown: *Beowulf: The Digital Monster Movie Animation* 2009 nr. 4.

Sveven Jacobs: *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. 010 Publishers. 2007.

Mike Jones : *Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera*. *Animation* 2007 nr. 2.

Eva Jørholt (red.): *Kosmorama – tidsskrift for filmkunst og filmkultur* nr. 245. *Filmen I det ny medielandskab*. DFI. 2010.

Lev Manovich. *The Language of New Media*. MIT Press. 2001.

Marst, Choen & Brady: *Film Theory and Criticism*. Oxford University Press. 1992

Masahiro Mori, *Uncanny Valley*, *Energy*, 7(4), 1970

Edwin Panofsky. *Billedkunst og Billedtolkning – udvalgte artikler*. Nyt Nordisk Forlag. 1983.

Paul Welles: *Understanding Animation*. Routledge. 2002.

---

Film:

Jan de Bont: Twister: 1996.  
James Cameron: Avatar. 2009.  
David Fincher: The Girl with the Dragon Tattoo. 2011 (pre-produktion).  
David Fincher: The Social Network. 2010 (post-produktion).  
David Fincher: The Curious Case of Benjamin Button. 2008.  
David Fincher: Zodiac. 2007.  
David Fincher: Panic Room. 2002.  
David Fincher: Fight Club. 1999.  
David Fincher: The Game. 1997.  
David Fincher: Se7en. 1995.  
David Fincher: Alien<sup>3</sup> 1992.

Michel Gondry: Eternal Sunshine of the Spotless Mind. 2004.  
Alfred Hitchcock: Psycho. 1960.  
Alfred Hitchcock: Rope. 1948.  
Alfred Hitchcock: Rebecca. 1940.  
Spike Jonze: Being John Malkovich. 1999.  
Mice Jakson: Volcano. 1997.  
Akira Kurosawa: Rashomon. 1950.  
John Lasseter: Toy Story. 1995.  
F.W. Murnau: Sunrise. A song of Two Humans. 1927.  
Mike Nichols: Angels in America. 2003.  
Laurence Olivier: Hamlet. 1948.

Wolfgang Petersen: The Perfect Storm. 2000.  
Gus Van Sant: Psycho. 1998.  
Volker Schlöndorff: The Tin Drum. 1979.  
Hironobu Sakaguchi: Final Fantasy: The Spirits Within. 2001.  
Martin Scorsese: Goodfellas. 1990.  
Don Siegel: Dirty Harry. 1971.  
Chris Wedge & Carlos Saldanha: Ice Age. 2002.  
Andy & Lana Wachowski: The Matrix. 1999  
Peter Yates: Bullitt. 1968.  
Robert Zemeckis: The Polar Express. 2004.  
Robert Zemeckis: Beowulf. 2007.



---