

En scenes anatomi: Having Fun With the Long Take

Af [JAKOB ISAK NIELSEN](#)

Ét af de centrale stilistiske valg enhver filminstruktør og klipper står over for er spørgsmålet om, hvorledes filmen skal redigeres. Skal den enkelte scene indeholde én, ti eller tyve indstillinger? Hvis man vælger den ene indstilling, slutter valgene naturligvis ikke her, for skal denne ene indstilling så mime et konventionelt kontinuitetsklippet billedforløb ved hjælp af kamerabevægelse og figurbevægelse som i Hitchcocks *Rope* (1948) eller skal kameraet holde sig i ro i lange tableau-indstillingerne som i *Sange fra anden sal* (2000)? Den lange uklippede indstilling rummer uhyre mange forskelligartede iscenesættelsesstrategier. Denne udgave af en scenes anatomi føjer et ekstra kapitel til den efterhånden lange historie om den lange indstilling ved at undersøge en anvendelse, som er underbelyst i litteraturen: den lange indstilling som komisk henvendelsesform.

Forhistorie

Hvad enten der er tale om en romantisk komedie eller en hæsblæsende actionfilm, så vil en nutidig mainstreamfilm typisk have en gennemsnitlig indstillingslængde på mellem tre og seks sekunder. Det vil fx sige, at der i en film som *Blow* (2001) gennemsnitligt falder et klip hvert femte sekund. Kombineret med andre faktorer såsom øget anvendelse af nærbilledæstetik og en stadigt stigende anvendelse af kamerabevægelser i alle afskygninger udmønter det sig i et hastigt foranderligt visuelt udtryk. Klip og kamerabevægelser er særligt centrale pga. den måde, hvorpå de styrer vores opmærksomhed. Hvert klip og hver kamerabevægelse producerer nye synspunkter, hvorfra vi iagttager handlingen, og selv tilsyneladende små justeringer har stor effekt. Genkald dig en film, som du kender godt, og forestil dig dernæst, at klippet falder to sekunder før, at det rent faktisk indtræder. Selv om dette lille eksperiment er en anelse kunstigt, så giver det alligevel et indtryk af, hvor bestemmende klippehastigheden er for rytmen i filmens fortælle-mæssige forløb.

Naturligvis ligger der en stilhistorisk udvikling til grund for disse betragtninger. Det er veldokumenteret, at klippetempoet i spillefilm har været støt stigende siden sidste halvdel af halvtredserne (Salt, 'The Shape': 67-8). Det understøtter den almene fornemmelse, som vi sikkert alle går rundt med: Mainstreamfilmens audiovisuelle udtryk er blevet mere intensivt, pågående og dynamisk i løbet af de sidste halvtreds år. Denne udvikling stiller os dog også et spørgsmål om andre stilistiske ressourcer. Hvilke grunde kan filmskabere have til at modstå denne trend ved ikke at klippe, men i stedet vælge en henvendelsesform, som har basis i den lange uklippede indstilling?

I den klassiske film og i nutidig mainstreamfilm findes den lange indstilling fortrinsvist som enkeltstående ekvilibristisk paradeindstilling, mens den har en mere gennemgående og permanent plads i kunstfilmen. Klippehastighed er naturligvis et meget upræcist redskab, hvis det betragtes i isolation, og der er adskillige undtagelser til denne noget firkantede udlægning. De færreste kritikere vil fx hævde, at Pier Paolo Pasolinis *Oedipus Rex* (1967) er tættere mainstream end M. Night Shyamalans *Unbreakable* (2000), fordi førstnævnte har et klip hvert syvende sekund (Salt, 'Statistical': 17), mens *Unbreakable* har ét hvert attende (Bordwell, 'Intensified Continuity': 21). Alligevel er



Fig. 1. *The General* (1927).



Fig. 2. *The General* (1927).



Fig. 3. *The General* (1927).

Klippehastighed - generelt betragtet - en forbausende præcis indikator på, om vi har med en mainstreamfilm eller en kunstfilm at gøre. Utroligt få nutidige mainstreamfilm har fx en gennemsnitlig indstillingslængde på over 10 sekunder.

Den i Danmark bosatte kritiker Mark Le Fanu har sågar foreslået, at dette stilistiske skel er *den* væsentligste forskel på kunstfilmsbiografernes og mainstreambiografernes filmudbud ('Mizoguchi': 2). Det centrale i denne sammenhæng er naturligvis, at der er en oplevelsesmæssig forskel. Når man tager i kunstbiografen for at se *long take cinema* - eksempelvis en film af Mikael Haneke - så *fordrer* fravalget af et klippeintensivt billedsprog, at man virkelig omstiller sig og engagerer sig i billederne på en mere tålmodig, afsøgende og eftertænksom måde. Omvendt har *long take cinema* også et ry for at skræmme tilskuere væk. Den britiske filmhistoriker Barry Salt mener sågar, at klippehastighed er omvendt proportional med kunstneriske præstationer: "[T]he higher the pretensions, the longer the take" ('Film Style': 283).

Mangt og meget er blevet skrevet om den lange indstilling som æstetisk ressource i kunstfilmen - især i bøger, kapitler og artikler om relevante *auteurs* som Kenji Mizoguchi, Andrei Tarkovsky, Theo Angelopoulos m.v. Til gengæld har den eksisterende litteratur overset en interessant anvendelsesmulighed. Når instruktører anvender den lange indstilling er det nemlig ikke blot været et spørgsmål om at lade virkelighedens nærvær trænge igennem til tilskueren, at appellere til tilskuerens tålmodige og intense blik, at fremmane en gryende og overvældende erkendelse, at imponere med kameraekvilibrisme, at fremmane abstrakte betydninger, at inddrage tilskueren i filmens konstruktionsprincipper osv. Den lange indstilling har også tjent et ganske andet ærinde: at fremkalde morskab og latter! Det følgende vil fremhæve forskellige 'morskabsstrategier', som beror på den lange uklippede indstilling. De udgør ikke en typologi som sådan, men kan ses som en tentativ afsøgning af feltet.

Rumlig komik

Buster Keatons film beror sig ikke gennemgående på lange uklippede indstillinger. Hans effektive rumlige orkestrering af komik videregives typisk i et hurtigt klippet forløb. Totalindstillingen er et uhyre vigtigt redskab for Keaton, og derfor kunne man hævde, at der i hans film snarere er tale om 'having fun with the long shot' end 'the long take'. Alligevel bør Keaton nævnes her, fordi visse af hans visuelle *gags* behøver en vis tidsmæssig udstrækning for at generere morskab.

Noël Carroll har på overbevisende vis beskrevet forskellige typer af visuelle *gags* i tyvernes stumfilm generelt såvel som i Buster Keatons film specifikt (se Faktaboks). Store dele af *The General* (1927) handler om, hvorledes togfører Johnnie (Keaton) forsøger at generobre sit elskede tog *The General*. I jagten på toget gør Keaton gentagne gange brug af en form for visuel *gag*, der i samme indstilling inkorporerer to eller flere handlinger for at vise, hvorledes én begivenhed kan tilskrives flere betydninger afhængigt af hvilket perspektiv, man ser den fra. Eksempelvis ser vi i forgrunden Keaton rode med kugler og krudt til den kanon, som han har taget med sig i jagten (fig. 1). I baggrunden ser vi en bombe eksplodere (fig. 2). Vi som tilskuere ser samtidigt, at Johnnie har blikket fæstnet mod vognladet og *ikke* kan se, at beskydningen kommer fra et sted uden for billedrammen. I samme indstilling ser vi dernæst, hvorledes det for Johnnie er plausibelt at drage den fejlagtige slutning, at eksplosionen kom fra den kanon, som han skal til at fylde med pulver og kugle (fig. 3).

I sin artikel 'Notes on the Sight Gag' kalder Noël Carroll ovennævnte for *mutual interference sight gags*, fordi de beror på sammenvoksningen af to eller flere begivenheder eller scenarier, hvor kun tilskueren overskuer scenens inkongruente elementer. Der optræder adskillige i løbet af *The General*, fx da Johnnie er så travlt optaget af at hugge brænde til sit tog, at han ikke opdager, at hans sydstatsfæller er i færd med at trække sig tilbage og - lidt senere - at nordstatshæren trænger frem, alt imens han hugger afsted og bevæger sig længere og længere ind på fjendens territorium (fig. 4-5).*

En anden type visuel *gag* der ofte beror på en lang uklippet indstilling er den, som Carroll kalder for *the switch image*. Her ser tilskueren en handling eller begivenhed, som man tillægger én betydning. *Dernæst* afsløres det, at man ikke har set begivenheden i det rigtige lys.



Fig. 4. *The General* (1927).



Fig. 5. *The General* (1927).

Margin: *Carroll gør opmærksom på, at denne form for komik ikke *kræver* den uklippede indstilling. Fx *klipper* Harold Lloyd i den forrygende morsomme *The Freshman* (1925) til et nærbillede af den kåre, som Speedy (Lloyd) uvidende er i færd med at jage ned i et strømskik, mens han holder tale for hele universitetet.



Fig. 6-7. *Wild and Woolly* (1917). *The switch image*.

*På dette tidspunkt i *Annie Hall* ved vi endnu ikke, om det er stand-up'eren Woody Allen der taler, eller - som det viser sig ved replikskiftet "Annie and I broke up..." - en karakter, der hører til fiktionsuniverset, nemlig Alvy Singer.



Fig. 8-9. *Boogie Nights* (1997). Alt imens kameraet cirkler rundt om bordet, diskuterer Dirk (Mark Wahlberg) og Todd (Thomas Jayne) i al alvor sidstnævntes MEGET uigennemtænkte plan om at sælge

Afsløringen er altså sekventiel og ikke simultan. Et *switch image* opnås ofte ved hjælp af et *pull-back*, hvor kameraet indledningsvis fæstner sig ved en detalje for dernæst at udvide billedudsnittet. Ét af de tidligste eksempler optræder i *Wild and Woolly* (1917), hvor et *pull-back* afslører, at Jeffs (Douglas Fairbanks) westernlandskab med tepee, bål og cowboyhat faktisk er opført i en lejlighed i Manhattan (fig. 6-7).

Dialog og performance

Ét af de vægtigste argumenter for at generere komik i en kontinuerlig indstilling er at flytte den komiske timing fra redigeringen til spillet. Det vil sige, at den tidlige orkestrering af et komisk forløb placeres i hænderne på komikeren eller skuespilleren. Det er for så vidt en logisk strategi, fordi man bibeholder den tidlige og rumlige kontinuitet, som vi kender fra andre medieplatforme såsom vaudeville, teateret eller stand-up.

Den enkle variant er naturligvis at lade komikken udfolde sig i en statisk komposition, der kan rumme den relevante mimik og gestik m. v. Det siger sig selv, at når der i gennemsnit falder et klip hvert femte sekund i en nutidig mainstreamfilm, så vil redigeringen i mange sammenhænge benyttes til at orkestrere komik. Det ser man fx, når der klippes direkte fra politimandens forestående 'redningsaktion' i *There's Something About Mary* ("And one, and-a-two, and-a...") til ambulanceudrykning og kaos ("We got a bleeder!!"). Man ser det også i andre sammenhænge såsom i *Drengene fra Angora*, når Baunes (Simon Kvam) fatsvage ansigtsudtryk holdes lige nøjagtig et par sekunder længere end ventet og derved overbevisende kommunikerer, at der *vitterligt* ikke foregår noget på første sal. Men når Woody Allen fortæller sine vittigheder direkte til kameraet i indledningen af *Annie Hall* (1977), så er det diktionen og mimikken, som bestemmer udviklingen og timingen i vittighedens forløb - ikke klippene.*

Kontinuerlige latterfremkaldende konversationsindstillinger fås naturligvis i alle mulige afskygninger: statiske indstillinger, cirkulende kamerakørsler (fig. 8-9) som fx under planlægningen af bagepulverfinten i *Boogie Nights* (1997) eller Woody Allens velkendte *walk and talk*-indstillinger,* hvor et bagudkørende kamera følger to konverserende karakterer i bevægelse. Vi kender disse *walk and talk*-indstillinger fra talrige Allen-film såsom *Manhattan* (1980).

Ophavsmanden til denne form for iscenesættelse er dog ikke Allen, men snarere Preston Sturges. I *The Miracle of Morgan's Creek* (1944) lader Sturges (producer, instruktør og manuskriptforfatter) ved tre lejligheder sine skuespillere fremføre hans glimrende dialog i lange kontinuerlige kamerakørsler. Eksempelvis følger vi Trudy (Betty Hutton) og Norval (Eddie Bracken) i over to minutter, idet de bevæger sig fra Kockenlocker-huset til biografen, alt imens Trudy på forskellig vis forsøger at overtale den naive Norval til at tage i biffen alene, mens hun drager til afskedsballet for soldaterne (fig. 10-11). Norval forsikrer hende om, at han næsten håber, at hun vil komme i vanskeligheder, så han kan bevise, hvor opsat han er på at hjælpe hende. Han skulle bare vide... Senere i filmen gentager Sturges *walk and talk*-princippet, idet Trudy inddrager den Norval i de vanskeligheder Trudy påføres i løbet af ovennævnte bal: intet mindre end et ægteskab med én person hun ikke kan huske (han hed vist noget med Ratskivatski) og en graviditet, hvis oprindelse hun naturligvis heller ikke erindrer noget om!

Komikken i disse *walk-and-talk*-indstillinger ligger fortrinsvist i replikvekslingen og det medfølgende kropssprog, så hvad opnår filmskabere i det hele taget ved karakterernes og kameraets bevægelse? For det første udmønter det sig oftest i et mere levende og dynamisk billedsprog end det stationære toskud eller konventionel samtaleredigering med klip frem og tilbage mellem to karakterer. For det andet så kan der være et formål i selve bevægelsen. I det ovennævnte eksempel fra *The Miracle of Morgan's Creek* bevæger Trudy og Norval sig ikke kun bort fra Papa Kockenlockers hørevidde, de bringer os også frem til biografens indgangsparti, således at en senere scene på stedet er lettere at etablere. Den korte distance mellem lokationerne underbygger tilmed et præg af *small town America*. Hos Woody Allen kan man sige, at han ved at lade sine karakterer tale og vandre igennem autentiske New York-bylandskaber formår at integrere dem i disse miljøer.

Disse indstillinger er først og fremmest dialogbaserede, men det kan lige såvel være et spørgsmål om performance, som når Chaplins mimende gestikulationer giver os lejlighed til se objekter i deres

et pund bagepulver som kokain til en bekendt rigmand. Reid (John C. Reilly) sidder med ved bordet, men i stedet for at spørge ind til planens talrige faldgruber, så kommer han med spørgende indskud som "har du hans telefonnummer?" og "kender du hans adresse?"



Fig. 10. *The Miracle of Morgan's Creek* (1944).



Fig. 11. *The Miracle of Morgan's Creek* (1944).

**Walk and talk* kender vi efterhånden bedst fra tv-dramaserier som *Præsidentens mænd* eller *E.R.*, hvor et Steadicam følger to konverserende karakterer i hastig bevægelse på vej mod et ærinde eller blot for at antyde, at de har for travlt til at samtale stående. Men *walk and talk* var også populære i Hollywoodfilm fra begyndelsen af trediverne (fx *Rain*, 1932), hvor nye dollyer såsom The Bell & Howell Rotambulator gjorde det lettere at kombinere kamerabevægelse og lydoptagelse.

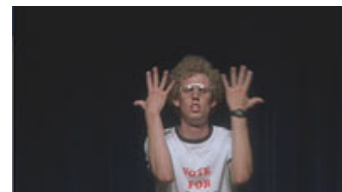


Fig. 12. *Napoleon Dynamite* (2004).



Fig. 13. MC Hammer møder Flashdance i *The Office*.

bogstavelige forstand såvel som i en re-funktionaliseret forstand, fx som som fiskeben i *The Gold Rush* (1925). I nyere film får en komisk performance sjældent lov til at udspille sig i *real time*. Se fx John Heders ellers uforglemmelige kitch-cool danseshow i slutningen af *Napoleon Dynamite* (2004), som er klippet sammen af adskillige kortere indstillinger (fig. 12), eller Ricky Gervais' ikke mindre mindeværdige fusionsdans i *The Office*, som er afbrudt af *cutaways* til forbløffede vidner (fig. 13).

Planimetrisk morskab

I visse situationer er det ikke blot performance som genererer komik, men et samspil mellem performance og en overordnet kompositionel strategi. Et eksempel på dette er den såkaldt planimetrisk indstilling, hvor det bagerste billedplan står vinkelret på kameraets akse. Billedkompositionen kan derved antage et nøgternt tableau-præg, og man kan sige, at der er tale om en art inkongruens, hvor det kompositionelle armatur agerer *straight man* til de mere eller mindre vanvittige karakterer og handlinger, der befinder sig i billedrammen. Ovennævnte *Napoleon Dynamite* benytter sig jævnligt af disse indstillinger, men sjældent over længere tid (fig. 14). Wes Anderson derimod er storforbruger af denne form for planimetrisk morskab i såvel korte som lange indstillinger og sandsynligvis en inspirationskilde for Jared Hess, instruktøren af *Napoleon Dynamite* (fig. 15-17).

Parodien

Ud over at have manifesteret sig som et grundlæggende iscenesættelsesprincip i kunsten så har der længe været en sideløbende tradition, som også rummer klassiske film, hvor *tour de force*-kamerakørsler, eller (som jeg kalder dem) *paradeindstillinger*, anvendes i mere begrænset omfang.* Selvom disse kan være fortælmæssigt motiveret, bærer de også et præg af virtuositet. I den klassiske film vil man oftest finde sådanne såvel fortælmæssigt som kunstnerisk motiverede kamerakørsler i indledningen af filmen, hvor den narrative tilstedeværelse stadig er ganske synlig: Vi er måske blevet mødt med titelsekvensen, tekstbeskeder fra fortællerinstansen osv. Når en sådan tradition er lanceret, består muligheden naturligvis også for, at den kan blive parodieret. Den virtuose indledningsindstilling i Robert Altman's *The Player* (1992) rummer absolut dette parodiske aspekt - nogle af karaktererne diskuterer sågar forløbere i traditionen såsom *Touch of Evil* (1958) og *Absolute Beginners* (1984) - men parodien i indledningen af *Team America: World Police* (2004) smører tykkere på: Filmens første billede viser en titelgrafik af Eiffeltårnet og Triumfbuen, før en svævende kamerabevægelse afslører, at der er tale om et baggrundstæppe til et dukkeshow opført i en park i Paris. Alt imens et brusende symfonisk John Williams-lignende *score* toner frem, glider kameraet gennem parken, og et par sommerfugle flyver ind i billedfeltet, næsten lige så mirakuløst som da kameraet følger en svævende fjer i indledningen til *Forrest Gump* (1994); kameraet fortsætter sin svævende bevægelse over en gade, passerer to cyklister og en bil, før en urolig mor går ind i billedfeltet og råber efter sin søn, der uforvarende støder ind i et par terrorister iført flagrende gevandter og hovedklæde.

Tidslighed som integreret komisk virkemiddel

Nogle af den lange indstillings mest interessante anvendelsesmuligheder er de som vitterligt gør det tidlige forløb til en central medspiller i komikken. Tag fx den første indstillingen i *Stranger than Paradise* (1984). På sort baggrund hører man lyden af flytrafik; herefter klippes der til en indstilling, hvor en ung kvinde står i forgrunden på en bakketop med ryggen mod kameraet, en kuffert på én side af sig og en pose på den anden (fig. 18). I baggrunden står et fly på en landingsbane. Er hun ankommet eller skal hun afsted? Vi ved det ikke. Et fly lander, og hun tager sine ting og går ud af billedrammen. Måske var det hendes fly, der landede, men hvorfor bevæger hun sig så i den modsatte retning? Det var omtrent de tanker, som løb igennem denne tilskuers hoved, da disse billeder og lyde løb over lærredet.



Fig. 14. *Napoleon Dynamite* (2004).
Planimetrisk komposition.



Fig. 15. *The Royal Tenenbaums* (2001).
Iblandt det uhorst høje antal af planimetrisk kompositioner i Wes Andersons film er der et ligeledes uhorst højt antal symmetriske indstillinger. Introen til denne film har med stor sandsynlighed dannet grundlag for introen i *Napoleon Dynamite*.



Fig 16-17. *The Life Aquatic* (2004).
Planimetrisk kompositioner.

* Enkelte exceptionelle film som den russisk-kubanske propaganda film *I am Cuba* (1964) rummer stort set ikke andet end sådanne paradeindstillinger.



Fig. 18. *Stranger than Paradise* (1984).

Instruktør og klipper Anders Refn har engang fortalt mig, at han aldrig tømmer et billede,* og det er efterhånden blevet gængs praksis i nutidige mainstreamfilm: Karaktererne får sjældent lov at forlade billedrammen, fordi det simpelthen tager unødigt lang tid. Men det er netop lige det, som Jarmusch gør her. Efter at kvinden har forladt billedrammen, bliver der ikke klippet til et nyt billedudsnit. I stedet står der nu blot et fly på åben mark. Det er Jarmuschs drilske modstykke til de virtuose kamerabevægelser, vi efterhånden er blevet forvante med i begyndelsen af mainstreamfilm (for et nyere eksempel se fx *Poseidon*, 2006). På den baggrund er det en pudsigt iscenesættelse, som Jarmusch har valgt. Hvorfor ser vi stadig på dette billede? Intet sker. Efterhånden som tiden går trækker man mere og mere på smilebåndet. Til sidst ser det så alligevel ud til, at der måske sker en udvikling: Flyet begynder minsandten at røre på sig, men det når dog knap nok at bevæge sig 10 meter, før det brat klippes til sort. Selv dette lille løfte om betydningsbærende handling bliver kortslettet. Den komiske funktion er her et spørgsmål om elegant timing og om at lege med tilskuerens forventning til åbningsindstillinger på film.

Tidslighed er et komplekst fænomen, som griber ind i mange forskellige forskningstraditioner, men tidslighed kan også ses som et materiale, der kan formgives og benyttes til specifikke ekspressive formål. Den britiske mockumentary-serie *The Office* indeholder adskillige lange indstillinger, og den er faktisk klippet væsentligt langsommere end situationskomedier som *Friends* eller *Will & Grace*. En af grundene er de adskillige længere interviewsekvenser. En anden er, at den uklippede indstilling har det fortrin over for et opklippet forløb, at den mere effektivt kan fastholde tilskueren ved de næsten uudholdeligt pinlige situationer, der etableres i serien. Pinligheden bliver altså mere effektiv af, at indstillingerne ikke 'punkteres' og 'afløses' af et klip til en anden indstilling. Det skyldes selvfølgelig også, at kameraets tilstedeværelse er af en helt anden karakter end i fx *Stranger Than Paradise*. *The Office* er jo en fingeret doku-soap, og derfor er der investeret en helt anden værdi i kameraets tilstedeværelse end den usynlige voyeuristiske position, som er den mest gængse i fiktionsfilm og -serier. *The Office* udstiller karakterernes forsøg på at sætte sig selv i scene i forhold til kameraet. Dette spil-for-kameraet er naturligvis også *spillet*, men alligevel bliver noget af pinligheden siddende i tilskueren. Tag fx første episode i anden sæson, hvor kontorchefen David Brent (Ricky Gervais) møder sin tidligere kollega Neil fra søsterafdelingen i Swindon. Ved sammenlægningen af Brents afdeling i Slough og Neils i Swindon er Neil nu blevet Davids chef – og det har han mildest talt svært ved at acceptere. David og Neils samtale udvikler sig, og den pinefuldt lange ubrudte indstilling forstærker det pinagtige i Davids forsøg på at overbevise kameraholdet om, at han nyder en ligeværdig status i firmaet (fig. 19-21).

Absurd teater

Roy Anderssons *Sange fra anden sal* (2000) benytter også udstrakte tidsmæssige forløb, men til at styrke situationernes absurditet. Filmen indledes fx med en samtale om nedskæringer. Det er for så vidt ikke spor morsomt, men måden samtalen bliver præsenteret på gør det morsomt. Lyset fra solariet tilsætter den leverpostejsfarvede farvepalette et sygeligt skær, kameraet står naglet til gulvet, og i en totalindstilling ser man den ene af de to samtalepartnere – en tyk og ligbleg mand i sit stiveste puds, iført plastikposer på fødderne (fig. 22). Han står fastgroet og akavet ved siden sin chef, der insisterer på at føre den ca. to minutter lange samtale, mens han ligger i et solarium (på den anden side af filmoplevelsen fremstår det i sig selv som en joke, da karakterernes ansigter næppe er set blegere i nogen anden film).

I 2002 instruerede Gus van Sant filmen *Gerry* (2002), som han også skrev manuskript til sammen med Matt Damon og Casey Affleck. I sin helhed er det næppe, hvad man ville kalde en komedie, men der optræder en fabelagtig scene en halv time inde i filmen, som er så absurd, at den også bliver morsom.* Damon og Afflecks karakterer er på en vandretur med en uklar destination (omtalt "the thing"). Deres vandretur foregår i et uspecificeret ørkenlandskab, som ligner Mojave-ørkenen, og filmen kan sine steder minde om en mærkværdig hybrid af Michelangelo Antonioni-film som *Zabriskie Point* (1970) og *The Passenger* (1975) samt Andrei Tarkovskys *Stalker* (1979). Da de beslutter sig for at droppe deres i forvejen løst definerede forehavende, finder de gradvist ud af, at de er faret vild. De skilles for at spejle omkring på ene hånd og laver aftaler om, hvordan de skal mødes igen.

* Læs [interviewet med Anders Refn](#) i nummer 16 af 16:9 (april 2006).



Fig. 19. *The Office* (2002/UK). "I'm David's boss." David angiver hvor stor forskellen iflg. ham er på deres magtforhold i firmaet.



Fig. 20. *The Office* (2002/UK). "Obviously, my branch closed down," siger Neil, hvilket David vælger at kommentere mimisk.



Fig. 21. *The Office* (2002/UK). David introducerer sig "good to meet you", selvom de faktisk har mødt hinanden tidligere på en konference i Ipswich. Her var David ifølge eget udsagn "a liiittle bit drunk". "For most of the week as I remember", korrigerer Neil.



Fig. 22. *Sange fra anden sal* (2000).



Fig. 23. *Gerry* (2002).



Fig. 24. *Gerry* (2002).

Aftalerne falder dog igennem, og da de mødes igen senere, står Casey Afflecks karakter ikke – som forventet – på en bakketop, men på en klippe, som han ikke kan komme ned fra! Hvorfor og hvordan han kravlede derop er ligeså løseligt forklaret som formålet med hele vandreturen, men ned kan han ikke komme (fig. 23). Hele scenen varer knap ti minutter, og det eneste der reelt sker er, at de smågrinende kommer frem til, at han må *hoppe* ned, hvorefter Damons karakter laver en såkaldt *dirt mattress* for at afbøde landingen (fig. 24). Scenen afsluttes med et vellykket spring. Alt i alt er der blot tre indstillinger i scenen, hvoraf den første på godt syv minutter og sidste på ca. halvandet minut er taget fra nøjagtig samme vinkel og afstand. Van Sant lader altså stort set hele denne ti minutter lange scene udspille sig i en supertotal, og tiden bare går og går. Der er en verden til forskel fra den lynhurtige og velsmurte handlingsmaskine Jason Bourne. Faktisk man kan på denne afstand ikke engang se, at det er Matt Damon.

Et sidste eksempel på den absurditetsforstærkende lange indstilling finder man naturligvis i Jean-Luc Godards *Week End* (1967), hvor en syv-et-halvt minut lang kamerakørsel langs en landevej kun afbrydes af tre lynkorte tekstskilte ('13 h 40' – 'WEEKEND' – '14 h 10'). I modsætning til den nøgterne, statiske indstilling og en dvælen ved og udstrækning af den *samme* situation, er det i *Week End* kameraets gradvise modstilling af inkongruente handlinger som forstærker absurditeten: nogle steder i bilkøen spilles der med badebold, et andet sted støder vi på abekatte i et bur og en lama på et vognlad, og andre steder igen ligger der døde trafikofre på gaden, alt imens børn tilsyneladende løber upåvirket rundt og leger kort derfra (fig. 25-26).

Konklusion

Mange af de scener og indstillinger jeg her har fremdraget har naturligvis mere end blot komiske funktioner. Mange af eksemplerne kommer ikke engang fra komediefilm. Ikke desto mindre er denne afsøgning af den lange indstilling som komisk henvendelsesform lang fra fuldendt. Jeg har fx undveget det meget komplicerede spørgsmål om, *hvad* det er som får os til at le, og de forskellige teorier som kan mobiliseres til at besvare det spørgsmål, fx overlegenhedsteori, forløsningsteori og inkongruensteori.* Ligeledes er der hovedværker inden for *long take comedy* såsom Jacques Tatis *Play Time* (1967), der ikke engang er nævnt i artiklen. Alligevel håber jeg at have givet en introduktion til spændvidden i en henvendelsesform, som ikke er blevet belyst særligt grundigt inden for den eksisterende litteratur. Om ikke andet håber jeg at have overbevist læseren om, at vi bør føje endnu et kapitel til historien om den lange indstillings stilistiske funktioner.

*Jeg vil gerne takke mine studerende Anders Pødenphant, Jonas Kangas og Miran Mataradzic for at gøre mig opmærksom på denne scene.



Fig. 25-26. *Week End* (1967). Sekventiel sammenstilling af inkongruente elementer.

* Se Dirk Eitzens "The Emotional Basis of Film Comedy" for en fin introduktion til disse tre væsentlige komedieteorier.

Fakta

Litteratur

Bazin, André. *What is Cinema? I*. Berkeley: Univ. of California Press, 1967.

Bazin, André. *What is Cinema? II*. Berkeley: Univ. of California Press, 1971.

Bazin, André. *Jean Renoir*. London: W.H. Allen, 1974.

Bazin, André. *Orson Welles: A Critical View*. London: Elmtree Books, 1978.

Bordwell, David. "Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film." *Film Quarterly* 55, 3 (Spring 2002): 16-28.

Bordwell, David. *The Way Hollywood Tells It*. Berkeley: University of California Press, 2006.


Carroll, Noël. "Notes on the Sight Gag" in Andrew Horton (red.). *Comedy/Cinema/Theory*. Berkeley: University of California Press, 1991.

Carroll, Noël. "Visual Intelligibility" in Peter Lehman (red.). *Close Viewings*. Tallahassee: Florida State University, 1990.

Eitzen, Dirk. "The Emotional Basis of Film Comedy" in Plantinga, Carl og Smith, Gregory M. (red.). *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1999.

Henderson, Brian. "The Long Take." *Film Comment* 7, 2 (Summer 1971): 6-11.

Le Fanu, Mark. "Metaphysics of the 'Long-Take': Some Post-Bazinian Reflections," *p.o.* v. no. 4 (December 1997): 7-21.

 [Udskriv denne artikel](#)

 [Gem/åben denne artikel som PDF](#)

 [Gem/åben hele nummeret som PDF](#)

Le Fanu, Mark. *Mizoguchi and Japan*. London: BFI, 2005.

Lightman, Herb A. (1968). "The Director-Cameraman Relationship." *American Cinematographer* 49, 5 (May 1968). Et interview med Edward Dmytryk.

MacDougal, David. "When More is Less." *Film Quarterly* 46, 2 (Winter 1992-3): 36-46. Genoptrykt i Brian Henderson & Ann Martin, red. *Film Quarterly: Forty Years - a Selection*. Berkeley: University of California Press, 1999: 290-306.

Salt, Barry. "Statistical Style Analysis of Motion Pictures." *Film Quarterly* 28, 1 (Autumn 1974): 13-22.

Salt, Barry. *Film Style and Technology: History and Analysis* (2. ed.). London: Starword, 1992.

Salt, Barry. "The Shape of 1999." *New Review of Film and Television Studies* 2, 1 (May 2004): 61-85.

Salt, Barry. *Moving into Pictures: More on Film History, Style, and Analysis*. London: Starword, 2007.

Sconce, Jeffrey. "Irony, Nihilism and the New American 'Smart' Film." *Screen* 43, 4 (Winter 2002): 349-69.

16:9 - april 2007 - 5. årgang - nummer 21

Udgives med støtte fra Det Danske Filminstitut samt Kulturministeriets bevilling til almenkulturelle tidsskrifter.
ISSN: 1603-5194. [Copyright](#) © 2002-07. Alle rettigheder reserveret.