

Torun Spånberg Slettan

SOL, Filmvitenskap, FIVM01

2010-06-04

Veileder: Lars Gustaf Andersson

3D-filmens bildespråk

om stereoskopiske bilder på film

Innhold:

| | |
|--|-----------|
| Innledning..... | 3 |
| 3D-filmens historie | 4 |
| Estetikkens utvikling i 3D-film | 8 |
| Avatar og nye 3D-bilder | 9 |
| 3D-film og estetikk..... | 12 |
| 3D som spesialeffekt..... | 13 |
| 3D-film og bildekomposisjon..... | 13 |
| Depth Cues - dybdereferanser | 15 |
| Nytt bildespråk? | 16 |
| Myter om stereoskopisk filmskaping..... | 18 |
| Diskusjon | 19 |
| Analyse av bildespråket i Up | 20 |
| Bildeutsnitt og vinkler | 21 |
| Kamerabevegelser og zoom | 22 |
| Klipp | 23 |
| Objektiv | 23 |
| Location..... | 24 |
| Scenografi | 25 |
| 2D-bilder representert | 26 |
| Resultat..... | 27 |
| Sammenfatning | 28 |
| Kildehenvisninger: | 30 |

Innledning

3D-film er film med bilder som gir en dybdeillusjon. For å kunne se bilder i 3D, må hvert øye se ett litt annerledes bilde enn det andre. Når dette er gjort riktig vil hjernen tolke de to bildene på en måte som skaper *stereoskopi*, eller dybdeperspektiv i bildet.

2009 har på mange måter vært året for 3D-filmens tilbakekomst, med *Avatar* (James Cameron) som årets høydepunkt i desember. Og kinotrenden har holdt det gående siden. Filmene som vises i 3D og også 2D, har mesteparten av sin inntjening fra 3D-filminntektene. For øyeblikket er det storfilmer som vises i 3D, men trenden gjør at flere vil hive seg på. I august 2010 starter innspillingen av den første svenske 3D-filmen, *Kronjuvelerna*, i regi av Ella Lemhagen.¹ Den norske filmen *Kon-Tiki* er nå også bestemt at skal lages i 3D. Filmen blir den første fiksjonsfilmen om Thor Heyerdahl og Kon-Tikis reise over Stillehavet i 1946.²

3D-film skaper nye muligheter for hvordan film kan se ut. Forutsetningene for 3D-film er noe annerledes enn for flat film, og dette krever at estetikken tilrettelegges. Så hvordan skiller estetikken i 3D-film fra den i 2D? Og blir en film bedre av å være i stereoskopisk 3D?

I denne oppgaven skal jeg presentere den stereoskopiske 3D-filmens utvikling med fokus på bildespråk og estetikk. Oppgavens hovedvekt vil ligge på en diskusjon rundt ulike teser om hva som fungerer og hva som ikke fungerer i stereoskopisk 3D-film. Til slutt vil jeg vise et eksempel på hvordan dette kan komme til uttrykk, gjennom å gjøre en analyse av bildespråket i animasjonsfilmen *Up* (Pete Docter, 2009), som ble vist i stereoskopisk 3D på kino. Hvordan ser bildespråket i *Up* ut? Skiller bildespråket seg på noen som helst måte? Og i tilfellet den gjør det, er det for å tilrettelegge bildene til et 3D-

¹ SF Nyheter (10.05.2010): *Ella Lemhagen gör 3D-film*:
<http://www.sf.se/nyheter/nyhet/137169/Ella-Lemhagen-goer-3Dfilm>

² NRK Kultur og underholdning (19.05.2010): *"Kon-Tiki" blir Norges første 3D-film*:
http://www.nrk.no/kultur_og_underholdning/1.7130313

format? Hvordan ser dette ut i så fall? Dette er hovedsakelig de spørsmålene jeg vil finne svar på i min analyse.

Det er lite forskning som omhandler 3D-filmens bildespråk, noe som gjør dette til et uetablert felt innenfor filmvitenskapen. I oppgavens hoveddel skal jeg presentere en sammenfatning av det materiale jeg har funnet. Det finnes lite trykt materiale som omhandler og beskriver hvordan estetikken og bildespråket i 3D-film fungerer. Derfor er mye av materialet mitt hentet fra internettkilder, der jeg har funnet mange spennende og interessante tekster om emnet. Mange av forfatterne er profesjonelle 3D-filmskapere. I oppgaven skal jeg gjengi flere kilder, for å gi et innblikk i variasjonen av teorier og inngangsvinkler. Jeg har også tatt med noen filmkritikers synspunkter på 3D-film, for å vise hvordan 3D-filmen blir mottatt og sett på.

3D-filmens historie

3D-filmer er omtrent like gammelt som filmen i seg, men de har aldri fått noe festet i mainstreamfilm. 3D-film hadde sin såkalte gullalder på 50-tallet, og senere en popularitetsperiode på 80 tallet. Med digitaliseringen av kinoene som nå foregår, har 3D-filmen igjen fått mye oppmerksomhet, og nå ser trenden ut til å være mer langvarig enn sine eldre popularitetsperioder på 50 og 80-tallet. Dette er det flere grunner til. En veldig stor del av det visuelle i dagens filmer er dataanimert og digitale. Mange animasjonsfilmer blir laget i 3D-animasjon og kan derfor lett konverteres til stereoskopisk 3D³. Kanoniseringen av stereoskopisk 3D bruker en annen og bedre teknikk enn den som har blitt brukt før. Kvaliteten er blitt betydelig bedre, og publikum blir ikke lengre kvalme eller får hodepine av å se filmene. Overgangen til digitale kinoer gjør at 3D-film kan få en betydelig bredere distribusjon enn før.

Eksperimentering med stereoskopiske 3D-bilder har blitt gjort siden 1800-tallet. På midten av 1890-tallet laget den britiske filmpioneren William Friese-Green

³ Stereoskopisk 3D er selve visningen av film i 3D, stereosyn, to bilder man ser samtidig med hjelp av ulike teknikker. Jeg bruker begrepet for å unngå misforståelsen at jeg snakker om 3D-animert film. De stedene jeg nevner 3D-film er det stereoskopisk 3D film jeg snakker om.

muligens⁴ verdens første stereofoniske kamera. Kamera tok opp to parallelle opptak, ett for hvert øye. Denne opptaksteknikken ligner den vi har i dag. Han fant imidlertid ikke opp noen måte å prosjektere filmene på lerret. Folk måtte stå over et stereoskop – og bare en om gangen kunne se. På 20-tallet kom teknikken som gjorde at man kunne vise 3D-filmer for publikum. En av de først kjente er *The Power of Love*, som ble vist på Ambassador Hotel i Los Angeles september 1922 (Zone, 2007:112). De første 3D-filmene ble vist i *anaglyfisk 3D*, som betyr at de ble prosjektert fra to fremvisere hvor den ene hadde et grønt filter og den andre hadde et rødt filter. Publikum ble utstyrt med briller med tilsvarende farger på venstre og høyre øye. Resultatet ble en svart-hvitt-film med dybdeeffekt. Flere filmer ble vist med denne teknikken under 20-tallet. I 1934 gjorde Lumiere-brødrene en 3D-testfilm, som inneholder blant annet en 3D-versjon av deres velkjente film *Toget ankommer perrongen (L'Arrivee du Train)* (Lumierebrødrene, 1922). Det var svært vanskelig å se filmene uten å bli kvalm eller få vondt i hodet, allikevel ble mange av filmene tatt imot med stor begeistring av publikum (Zone, 2007:146). Mot slutten av 20-tallet mistet folk interessen for 3D-filmen, og filmskaperne konsentrerte seg om å utvikle andre aspekter ved filmskaping.

I 1952 kom den studiouavhengige filmen *Bwana Devil* (Arch Oboler, 1952) og banet vei for det som senere skulle bli kalt 3D-filmens *gullalder*. *Devil Bwana* ble den første 3D-filmen vist i farger. Den benyttet seg av *polariserende* teknikk, som senere skulle bli det vanlige på kinovisninger av stereoskopisk 3D-film. Med denne teknikken begrenses lyset som når hvert øye gjennom bruk av filtre. To bilder projekteres parallelt på samme skjerm gjennom *ortogonale* (vinkelrette) polariserende filtre. Tilskueren har på seg briller som også har vinkelrette polariserende filtre. Gjennom begge filtre passerer lyset på samme måte som på ett av de prosjekterte bildene. Resultatet blir at hvert øye ser et litt annerledes bilde, dette skaper en 3D-dydeffekt.

⁴ Om han var først ute er usikkert. Omtrent samtidig kom også Fredrick Henry Varley med en patent på lignende kamera. Kilden som sier at Friese-Green var først ute, er hovedsaklig basert på intervjuer med hans familie (Zone, 2007: 59).

De fleste 3D-filmene som ble produsert konsentrerte seg på sensasjonseffekten som kunne oppnås i 3D – objekter stikkende ut av skjermen. Filmens historie fikk lavere prioritet. Skrekkfilmen *House of Wax* (André De Toth, 1953) ble en stor kassasuksess, og 3D-filmens popularitet vokste så fort at studioene masseproduserte 3D-filmer. Mer enn femti stereoskopiske filmer ble sluppet mellom 1953-1955 (Zone, 2007: 2). Både opptaks –og visningsteknologien var svært dårlig. Ofte stoppet filmene midt under visning på grunn av tekniske problemer. Det skulle lite til før de to bildene ble usynkroniserte med hverandre og som resultat ble publikum sjøsyke og kvalme. Produksjon og framvisning var mye dyrere enn ved vanlig film. Alt dette og fraværet av kvalitet gjorde at folk mistet interessen for 3D-film, og hypen forsvant nesten like raskt som den hadde kommet. I stedet kom Hollywoods satsning på Cinemascope – et bildeformat som ikke egnert seg for stereoskopisk 3D-film. (Zone, 2007:2)

På 80-tallet fikk 3D-film en ny liten bølge. Storstudioene kom med 3D-filmer som *Jaws 3-D* (Joe Alves, 1983), *Friday the 13th Part III* (Steve Miner, 1982), *Comin' at Ya!* (Ferdinando Baldi, 1981). Men 3D-film fikk ikke rotfeste i mainstream-film denne gangen heller. Etter hvert ble 3D-gimmicken ansett som enkel og ukultivert underholdning, som ingen med respekt for seg selv ville rote seg bort i. På midten av 1980-tallet åpnet IMAX armene for 3D-teknologien, når ingen andre ville. IMAX baserte seg allerede på sensasjonsunderholdning, og 3D-effekten passet godt med deres varemerke og på det kjempestore lerretet. IMAX viste filmer om dinosaurer, monstre fra havdypet, andre sensasjonsfilmer og populærvitenskaplige filmer. IMAX forsøkte seg på mainstreamfilm i 1996 med *Terminator 2: Battle Across Time* i 3D (John Bruno og James Cameron, 1996). Men siden de hadde et begrenset visningsvindu med bare et fåtall kinoer, forble populariteten nokså lav.

Utover 2000-tallet har det skjedd en voldsom utvikling av teknologien, og 3D har kommet tilbake til mainstreamfilmen. Med digitaliseringen av kinoene, og utvidelsen av kinoer som har 3D-filmvisninger, kan dagens 3D-filmer nå ut til mange flere enn for bare noen få år siden. Etter storfilmen *Avatar* (James Cameron, 2009) har kinoene for alvor begynt å satse på 3D-kino. I dag har SF Bio

12 faste 3D-kinosalonger rundt om i Sverige⁵, og flere kommer. Teknologien er mer avansert, kvalmen hos publikum er borte og kvaliteten er mye bedre.

I år introduseres også 3D-tv, og skribenter overalt spår en utvikling innenfor sportsproduksjoner i 3D og også satsninger på porno for 3D.⁶ Teknologen for 3D-tv baserer seg på briller med en aktiv lukkermekanisme, i motsetning til de passive brillene vi nå finner på kino. Det kan nok ta en stund før 3D-tv er dagligkost hjemme oss folk, siden blue-ray fortsatt er det formatet som gir den beste bildekvaliteten. Det finnes heller ikke et tilstrekkelig tilbud til 3D-innhold for tv ennå, men allerede nå satses det på å filme store begivenheter i 3D, som er tenkt å vises på tv eller direktesendt på digital kino.

Selv om mange skaffer seg hjemmekino med surround-lydanlegg og skjerm som kan vise film i høyoppløst bildekvalitet kvalitet, har kinobesøkstallene holdt seg stabile siden midten av 80-tallet står det i Film & Kinos årbok for 2009 "Tallenes tale".⁷ Og for første gang passerte billettinntektene på norske kinoer én milliard kroner, som er en økning på 13,6 prosent fra 2008. "Vel halve inntektsveksten kommer av økt besøk, opp 7 prosent fra 2009. De øvrige 6,6 prosentene skyldes høyere billettpriser. 3D-filmene står for noe av dette, men det har nok også vært en generell økning i prisene i 2009."⁸ For SF Bio har 2009 også vært et bra kinoår, skriver Anna Bodin i en rapport for SF Bio. "T o m augusti 2009 har biobesøken økat med 18 % jämfört med 2008"⁹

Det finnes mange filmer som ikke behøver å vises i 3D, eller som rett og slett ville bli dårlige. Det blir spennende å se hvordan filmene utvikler seg. Jeg tror ikke 3D kommer til å overta det vanlige kinoformatet, men bestå som et tilbud ved siden av. Det er allerede en økning i ulike visningsvinduer for film og rørlige bilder, og mangfoldet vil forhåpentligvis fortsette å utvikle seg.

⁵ SF Bio (10.05.2010): *3D på SF Bio*: <http://www.sf.se/3d>

⁶ Nordby, Geir Gråbein – Lyd og Bilde.no (10.01.2010): *Pornobransjen kaster seg på 3D-bølgen*: <http://www.lydogbilde.no/pornobransjen-kaster-seg-paa-3d-boelgen.4683396-45380.html>

⁷ Film & Kino (10.05.2010) *Tallenes tale, årsrapport for 2009*: <http://www.kino.no/incoming/article240695.ece>, s 71

⁸ Ibid, s 41

⁹ SF Media (20.05.2010): *Velkommen til høsten på SF Media*: www.ihr.se/SF_Media_IHR-dagen%202009.pdf, s 5

Estetikens utvikling i 3D-film

“The only hope for 3-D is that someone will come along with taste and understanding and do a good story without regard for the extremes of 3-D, using it in terms of story itself. It’s so easy to get seduced by the wonders of going into space that you forget about the story.”

- Arch Oboler, director of 1952s *Bwana Devil*. (Zone, 2005:6)

“If you try to stick things out of the screen at every opportunity it’s like asking a musician to always play loud. You know, ‘It’s always gotta be loud’. It’s really crazy.”

- Lenny Lipton, inventor of CrystalEyes and DLP 3-D technology, COO of Real-D. (Ibid:23)

Ulike teknikker har gitt ulikt utseende på filmene i 3D. Dagens 3D-kino viser en helt annen estetikk enn den som ble vist på 50-80-tallet. Bilder konsentrert i rommet mellom tilskueren og skjermen, med objekter stikkende ut av lerretet, har vært den vanligste 3D-estetikken helt til de siste årene. I den nye digitale visningsteknologien RealD viser bildet i 3D-filmer et mye større dyp, og det meste foregår i dybden av skjermen. Storfilmen *Avatar* ble vist med RealD, og James Cameron har jobbet i mange år med å forfine denne teknologien og ikke minst estetikken. IMAX-kinoen med sitt kjempestore lerret viser bilder der mye kommer ut av skjermen.¹⁰ Siden publikum ofte sitter så de ikke ser rammen på bildet, lures man til å overse når det som stikker ut bryter med rammen. Duken på RealD-kino er mye mindre en IMAX-duken, men RealD har løst dette problemet med å bruke et *floating window*, en ekstra ramme rundt bildet, som flytter på seg for å forhindre at 3D-effekten i bildet skal oppleves som at den bryte med rammen.¹¹ Dette har vist seg å være et effektivt virkemiddel.

Blant alle monsterfilmene og actionfilmene på 50-tallet, var det en som skilte seg ut i estetikken, nemlig *Dial M for Murder* (Alfred Hitchcock, 1954). Her er ingen overdreven bruk av 3D-effekter for publikumsattraksjonens skyld. Denne filmen

¹⁰ Lipton, Lenny (21.05.2010): Compositional differences: Real D vs. IMAX: <http://lennylipton.wordpress.com/2008/03/20/compositional-differences-real-d-vs-imax/#more-40>

¹¹ Disney Digital Cinema (20.05.2010): Film om hvordan floating window fungerer: <http://digitalcinema.disney.com/dc3dFloatWinMov.aspx>

kan sees på som et forsøk og bruke 3D mer subtilt, men forfatteren på 3Drevolution.com er uenig¹². Han mener fraværet av 3D-effektene ligger mer i at regissøren ikke orket å legge noe krutt på filmen. Han sier at han ikke synes denne filmen benytter seg av 3D på en engasjerende måte. Hitchcock ble "tvunget" av Warner til å lage den i 3D, etter kassasuksessen *House of Wax*.¹³ Noen roser dette som den beste 3D-film noensinne laget, nettopp på grunn av raffinert bruk av effektene, men forfatteren tror dette mer kommer av respekt for Hitchcock som regissør enn av filmen i seg. Han går hardt ut mot filmen og kaller den fantasiløs og uengasjerende.

(...) One of the greatest strengths of stereoscopic cinematography is that it can draw its audience into a story and put them amidst the suspense and drama. '*Dial M*' does not actively do this if only for one shot - not unsurprisingly used as the poster art - the protagonist reaching into the audience for a pair of scissors to ward off her attacker. However, the film does create a sense of unavailability, of inescapability and the 3rd dimension is employed to accomplish this. Perhaps all this can be classified as a cool Hitchcock intellectual approach to a medium that demands a more physical engagement. Did Hitchcock attempt to play down the dimensionality of this film or did he use it in such a subtle way that it appears to be bland when compared to most 3-D films?¹⁴

Avatar og nye 3D-bilder

Med RealD-teknikken og *Avatar* i spissen for den, har filmskaperne vist en videreføring av ønsket om å gjøre 3D film til noe mer enn en publikumsattraksjon, eller i alle fall vil de lage en riktig bra publikumsattraksjon. Teknikken gjør det mulig for filmskaperne å utnytte dybden mer, og med det binde effektene og historien sammen på en særegen måte. James Cameron snakker om den nye måten å bruke stereoskopisk 3D på i et intervju med Variety:

When most people think of 3-D films, they think first of the gimmick shots -- objects or characters flying, floating or poking out into the audience. In fact, in a good stereo movie,

¹² 3dRevolution.com (20.04.2010): 3D Anatomy:
<http://www.the3drevolution.com/3danatomy.html>

¹³ Ibid

¹⁴ 3dRevolution.com (20.04.2010): 3D Anatomy:
<http://www.the3drevolution.com/3danatomy.html>

these shots should be the exception rather than the rule. Watching a stereo movie is looking into an alternate reality through a window. It is intuitive to the film industry that this immersive quality is perfect for action, fantasy, and animation. What's less obvious is that the enhanced sense of presence and realism works in *all* types of scenes, even intimate dramatic moments. Which is not to say that *all* films should be made in 3D, because the returns may not warrant the costs in many cases, but certainly there should be no creative reason why any film could not be shot in 3-D and benefit from it.¹⁵

Avatar står som et vendepunkt i 3D-historien når det gjelder estetikken, og filmen er et godt eksempel på hvordan denne nye 3D-estetikken kommer til uttrykk. 3D-effekten brukes mer subtilt, for å skape dybde og lokke tilskueren mer inn i filmuniverset. *Avatar* ble som kjent en kjempesuksess og skapte en ny interesse for 3D-film.

For tiden er det mye penger i 3D-film, og pengekaa blir bare større og større. Familiefilmindustrien har i stor grad gått over til 3D film, for eksempel vises alle filmene som kommer fra Pixar og Dreamworks i 3D nå for tiden. Og filmene tjener inn 2 til 4 ganger så mye som sine tvillingkopier i 2D.¹⁶

Filmer som allerede er animert i 3D kan lett konverteres til stereoskopisk 3D-kanonisering. Også andre filmer kan konverteres. Dette betyr derimot ikke at de blir passende som filmer vist i 3D. *The Polar Express* (Robert Zemeckis, 2004) var ikke opprinnelig tenkt for 3D, men var laget med 3D-animasjon, så den kunne lett konverteres til 3D. I nesten alle klipp er objekter stikkende ut av skjermen. Dette gjør at øynene raskt blir slitne og at de virkelige visuelle godbitene med objekter stikkende ut av skjermen ikke blir særlig imponerende.¹⁷ Uten planlegging av 3D, vil man også miste referanseknaggende man behøver for å skape dybdefølelsen.

I et intervju forteller Rob Engle, veileder for digitaleffekter på filmen *The Polar Express* (Robert Zemeckis, 2004), om hvordan de tenkte når de gjorde om formatet fra 2D til 3D:

¹⁵ Cohen, David S. – Variety.com (10.04.2008): *James Cameron supercharges 3-D*: <http://www.variety.com/article/VR1117983864.html?categoryid=1043&cs=1>

¹⁶ Thompson, Kristin (28.08.2009): *Has 3-D already failed?*: <http://www.davidbordwell.net/blog/?p=5334>

¹⁷ 3dRevolution.com (20.04.2010): 3D Theory: <http://www.the3drevolution.com/3dtheory.html>, <http://www.the3drevolution.com/3dtheory2.html>

It's a testament to the way that Robert Zemeckis makes films, the fact that he uses a very deep canvas. He likes to use very long shots, and his average was 7-8 seconds which means you can really soak in the environment. If you went into an IMAX 3D movie with MTV-style rapid cutting you would walk out very tired. *Polar Express* was well-suited to 3D.¹⁸

Et annet eksempel på konvertert 3D-film er *Clash of the Titans* (Louis Leterrier, 2010), som i utgangspunktet var laget for kanonisering i 2D, men som konvertertes til 3D for å tjene på 3D-populariteten. Filmen inneholder mange raske klipp og mye kamerabevegelser, for eksempel diagonale tiltninger. Noen scener minnet mer om en karusellbane enn en film. Det finnes noen pusterom innimellom all action, og noen av actionscenene blir veldig engasjerende. 3D-effekten fungerer veldig bra på de store bildene, med enorme landskap, (mest sannsynlig dataanimerte), og horisontbilder med havet. Det største problemet, synes jeg, er at det blir veldig mange uklare bilder, særlig når karakterer står med ulik avstand til kamera. Det blir uklar fokus på midtnivåene i bildet, dette oppleves som veldig forstyrrende og dårlig arbeid.

Manohla Dargis skriver i sin anmeldelse av *Clash of the Titans* i New York Times:

Given (at filmen hovedsaklig er dataanimert) it's interesting that the 3-D in the "Clash of the Titans" remake, which was added after it was shot, has none of the immersive quality of "Avatar" and instead segments the image into discrete planes, bringing to mind the unintegrated levels of a pop-up book.¹⁹

Filmen har blitt kritisert for at den er konvertert til 3D for bare å øke inntjeningen, uten å bry seg om at den blir dårligere i 3D. Konverteringsjobben er dårlig og hastig utført og resultatet deretter. Dette er veldig synd, siden den er fantastisk i 2D sier Robert Ebert i sin anmeldelse for Chicago Sun Times.²⁰

Fordi 3D-film er så populært og inntjeningsrikt for øyeblikket, kan det virke som det finnes en nesten ukritisk utvelging av hva som skal vises på kino. Det er

¹⁸ Digital Media World (16.02.2010): *Remaking the Polar Express* (hentet fra utg. 51, nov): <http://www.the3drevolution.com/3dgfx/3darticleQA.pdf>

¹⁹ Darghis, Manola – New York Times (02.04.2010): Beware of Greeks Bearing Buzz Cuts: <http://movies.nytimes.com/2010/04/02/movies/02clash.html>

²⁰ Ebert, Roger – Chicago Sun Times (31.03.2010): *Clash of the Titans – review*: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20100331/REVIEWS/100339986>

viktig at 3D-effektene integreres med filmens historie, slik at publikum ikke skal bli lei. Dette betyr ikke at en film ikke kan inneholde den type 3D-effekt som objekter-stikkende-ut-av-skjermen. Attraksjonen kan være det viktigste poenget med en 3D-filmopplevelse for mange. Men skal 3D-film kunne bestå som et format, er det avhengig av at filmene som vises ikke blir stygge og kjedelige. Det burde være en bedre kvalitetssikring på de filmene som slippes gjennom så ikke formatet blir en gimmick i seg selv. Men denne ønskesituasjonen er langt fra den kinovirkelighet vi har i dag. Det er pengene som bestemmer, og at det er penger i 3D er det ingen tvil om. Avatar nådde i februar 2010 en totalomsetning på 2,68 milliarder amerikanske dollar.²¹

For øyeblikket lages det få filmer spesielt for stereoskopisk 3D. Det kan være viktig å ha noe å fylle programmet med mener James Cameron, slik at interessen for 3D-film holdes oppe. "I support dimentalization because it ensures a steady flow of content."²² Men han understreker at det er viktig å gjøre kvalitetsfilm – "a true 3D movement needs to be driven by content, not format." Cameron vil skape film som er best på kino – ikke i mobilen.

3D-film og estetikk

"Stereopsis is more like a feeling than a perception"

- Josh Greer, administrerende direktør for RealD. (Mendiburu, 2009:25)

3D-film gir nye muligheter for hvordan bildespråket i film kan utnyttes. Formatet har egne kvaliteter og særegenheter. Jeg skal nå se på hvordan bildespråket bør tilrettelegges. Hvordan skiller estetikken i 3D-film fra den i 2D? Hva kan 3D bidra med for å gjøre en film bedre eller annerledes? Hvilke muligheter finnes i stereoskopisk 3D og hvordan skal 3D-bildespråket finne sin form?

Mendiburu innleder i sin bok om skaping av stereoskopisk 3D-film, hva stereoskopisk 3D kan tilføre filmen:

²¹ Imdb.com (19.05.2010): *Box office – Avatar*: <http://www.imdb.com/title/tt0499549/business>

²² Giardina, Carolyn – SHOOT vol.47, Issue 10 (26.05.2006): *James Cameron Examines The Future Of Cinema, Promotes 3D Digital*.

(...) Because 3D is our natural way of seeing, it brings a feeling of realism to the audience. With 3D, we no longer have to rebuild the volume of objects in the scene we are looking at, because we get them directly from our visual system. By reducing the effort involved in the suspension of disbelief, we significantly increase the immersion experience. When it comes to close-ups, the effect is even stronger. The actor's head fills the room, and this dramatically increases the emotional charge of the shot. If a person were as flat as a cardboard puppet, we would notice it immediately when we met him face-to-face. We naturally prefer the fine details of flesh structures, the volume and movement of underlying bones and muscles. The increased realism of human figures in 3D movies positively affects the identification and projection processes. (Mendiburu, 2009:3)

3D som spesialeffekt

På samme måte som overbruk av spesialeffekter har fått kritikk, har 3D-filmer fått kritikk for å benytte seg av 3D-effekter som gimmick. 3D er på mange måter en effekt. I likhet med filmer med mye spesialeffekter, kan man ikke avfeie en film som dårlig på grunn av effektene i seg. Kritikere har tendens til å fokusere på det spektakulæres forhold til det narrative, og kinematografien får skylda for en dårlig historie. Selvfølgelig finnes det eksempler på filmer som prøver å dekke over et dårlig manus med spesialeffekter, men da er det ikke spesialeffektene i seg som er problemet. I innledningen til sin bok *Digital Storytelling* skriver Shilo T. McClean at i filmteorien har det lenge vært en tro om at narrativ integritet alltid blir ofret til fordel for det spektakulære når effekter brukes. (McClean, 2007:5) Under sin forskning på hvordan visuelle digitaleffekter innvirker på tradisjonell filmproduksjon, uttalte så godt som alle effektkunstnerne hun hadde intervjuet, at effekter alltid går ut ifra filmens historie. (McClean, 2007:5)

3D-film og bildekomposisjon

2D-bilder i film kan sees som en konstant komposisjonsinnramming, der komposisjonen er mer basert på malertradisjon enn på en teatertradisjon. Regler for teater gjelder bare konstruksjonen av karakterene og det narrative. Så hvordan skal stereoskopisk 3D-film finne sin form? Skal man leke med de unike mulighetene spesifikke for formatet, eller skal man satse på å forsterke den tradisjonelle filmfortellingen?

Først skal vi se litt på hvordan bildekomposisjon brukes til å skape dybde.

Bordwell and Thompsons forklarer sammenhengen mellom mise-en-scene og dimensjonalitet slik:

The image projected on a screen is flat, of course, and it displays a composition within a frame, just as a still photograph or painting would. The arrangement of the mise-en-scene creates the composition of the *screen space*. That two-dimensional composition consists of the organization of shapes, textures, and patterns of light and dark. In most films, though, the composition also represents a *three-dimensional space* in which the action occurs. Since the image projected on the screen is flat, the mise-en-scene must give the audience cues that will enable us to infer the three-dimensionality of the scene. The filmmaker uses mise-en-scene to guide our attention across the screen, shaping our sense of the space that is represented and emphasizing certain parts of it. In cinema, our vision is attuned to changes of several kinds: *movement, colour differences, balance of distinct components, and variations in size*. Our sensitivity to these changes allows the filmmaker to direct our notice across the two-dimensional space of the frame.

(Bordwell&Thompson, 2004:208)

Bildekomposisjon og innramming er med å framhever filmens fortelling og å skape narrativ kvalitet. Spørsmålet er hvordan kan 3D-innramming tilføre noe til filmens narrativ. I 3D får man bruke andre metoder for å skape mening i bildene. Enten ved å forsterke bilder som allerede har narrative kvaliteter, eller så kan den også fortelle på nye måter særegne for stereoskopisk 3D. En kvalitet ved flate bilder er at de presenterer en geometrisk orden, som kan brukes til å tiltrekke oppmerksomhet gjennom bildekomposisjon. Dette fungerer annerledes i en stereoskopisk presentasjon. "Added depth draws the attention to the depth itself, attracting the eye away from the overall composition of the picture. The stereoscopic image makes looking at its overall composition difficult, since the brain is compelled to scan into the depth."²³

Når 3D-film tar bort behovet for å tolke volum og rom, kan tilskueren konsentrere seg mer på detaljene av dette volumet. I teksten på 3Drevolution.com sammenligner de 2D film og 3D-film, med en bok og en adaptasjon av boka. I 3D-film har publikum ingen mulighet til å bruke fantasien

²³ 3dRevolution.com (20.04.2010): 3D Theory: <http://www.the3drevolution.com/3dtheory.html>, <http://www.the3drevolution.com/3dtheory2.html>

når det gjelder tolkningen av rom og volum, på samme måte som det i en filmatisert bok ikke finnes mulighet til å skape en egen verden i sin egen fantasi. Dette kan frarøve noe av moroa. "Turning a painting into a statue is not the way forward. Moulding the statue from the very beginning using the power and beauty of a volumetric art form is. This power has not yet been harnessed; it has so far only been touched upon briefly by 3-D film makers."²⁴

Videre skriver de på www.the3drevolution.com om muligheten 3D-film har til å skape nye meninger i bilder, som er spesifikke for 3D. Gjennom lek med representasjon, tegning og mulighetene til abstrakte bilder, kan man skape nye måter å vise sannhetsbilder av volum, størrelse og rom. "An actor or object can be given special meaning by changing its volume or size and where this would not show in a 2-D film at all, in a 3-D film this would mean a new semiotic tool."²⁵

Depth Cues - dybdereferanser

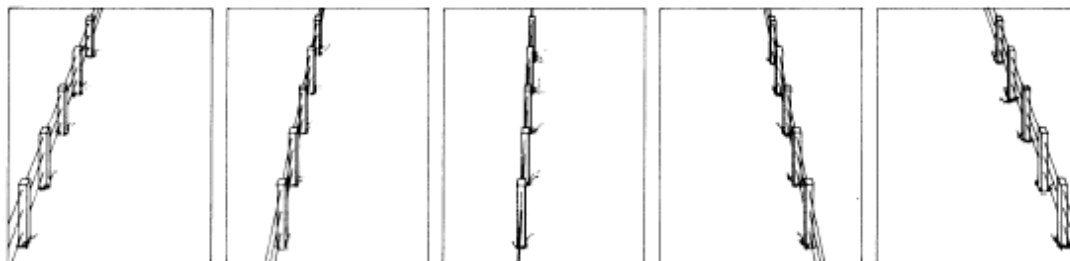
Lenny Lipton er filmskaper, oppfinner av 3D-teknologi og har jobbet med utviklingen av det digitale 3D-systemet RealD. I sin bok fra 1982 forklarer han hvordan 3D-film fungerer og skapes. Boken inneholder en mengde matematiske formler, som jeg ikke skal grave så mye i, men han presenterer også hvordan tredimensjonalitet fungerer i bildekomposisjon. Lipton skriver at all filmskaping er tredimensjonal, i den forstand at rørlige bilder gir flere såkalte *depth cues* – dybdereferanser, som hjelper oss til å tolke den visuelle verden som blir presentert for oss. (Lipton, 1982:53)

Større objekter tolkes som nærmere er en mann liten er det fordi han står lengre bort. Lineært perspektiv viser avstand, for eksempel ser vi et togspor blir lengre og lengre unna, ikke smalere. Overlappende objekter forteller at det som blir overlappet er lengre bak. Det som er langt borte for eksempel fjell og natur, blir lysere enn det som er nærmere. Lyssetting og skygge viser volum og form. Teksturer blir mer og mer detaljrike jo nærmere de kommer. Alle disse

²⁴ 3dRevolution.com (20.04.2010): 3D Theory: <http://www.the3drevolution.com/3dtheory.html>, <http://www.the3drevolution.com/3dtheory2.html>

²⁵ *ibid.*

dybdereferansene kan man se i stillfoto. Derimot er det én dybdereferanse som bare kan sees i rørlige bilder – *motion parallax*. *Motion parallax* kan også sees i stereoskopisk 3D-stillbild. Illustrasjonen nedenfor viser dette:



Motion parallax. Movie frames of a fence as the camera moves by.

Men selve effekten av dybdesyn, stereopsis, får man bare gjennom å se stereoskopisk 3D-bilder. Film har betrodd seg utelukket på monoskopiske dybdereferanser i et århundre, skriver Berard Mendiburu. "2D depth cues are part of the visual grammar we grew up with, and they are now hardwired into our image reading processes." (Mendiburu, 2009:26)

Han skriver videre at for å forstå 3D-film, må man først anse at 2D-film ikke er flat, men monoskopisk. Først da kan du lage plass til faktisk 3D i en diskusjon om dybde. Noen ganger vil det hensiktsmessige utseendet på stereoskopisk 3D-film og tradisjonell 2D-film kolliderer, for eksempel når det gjelder fokus. Grunn dybdeskarphet hjelper til å isolere et subjekt og tvinge publikums oppmerksomhet mot det. Når man leser stereoskopiske bilder, vil man automatisk kjenne et behov for uendelig dybde, slik at man får lov til å granske 3D-rommet ubevist for så å kunne konsentrere seg på subjektet. Helhetlig vil kinematografiske monoskopiske dybdereferanser være sterkere enn stereoskopiske. (Mendiburu, 2009:26) Stereoskopisk dybdeperspektiv minsker asymptotisk inntil en maksimumsavstand på omtrent 30 til 60 meter. Etter dette, slår de monoskopiske dybdereferansene inn.

Nytt bildespråk?

3D-teknologiens nye oppsving i fjernsyn og film vil forandre hvordan regissører forteller historier. Det mener Rafe Neeldeman som skriver om ny teknologi for

cnet.news.²⁶ Han mener typiske effekter som tiltrekker seg oppmerksomhet til 3D, vil bli erstattet med mer subtile virkemidler for å integrere teknologien med historien, som for eksempel saktere panoreringer, mindre klipp og mer bevisste kamerabevegelser. Disse nye 3D-filmene, sier han, vil kanskje se kjedelige ut i 2D, men de vil føles desto mer engasjerende i 3D.

I sin artikkel har Rafe Needleman intervjuet Sandy Climan, administrerende direktør for et firma som jobber med å skape 3D-teknologi. Hun forteller at for øyeblikket ser utviklingen av 3D-film uunngåelig. Climan tror teknologien vil bli enkel nok i framtiden til at det er trolig at neste steg etter familiefilm og fantastiske blockbustere, vil for 3D-film være independent-film og håndverksfilm.

Videre skriver Rafe Neeldeman om 3D-billedspråket. Å vite hvordan man skal bruke 3D-teknologien effektivt krever en ny kunst – et nytt filmspråk. Han har snakket med Isabelle De Montagu, en annen administrerende direktør og leder for forretningsutvikling hos et selskap som lager videoopptaksutstyr for 3D. Hun sier at meningen med 3D må være å gjenskape virkeligheten. Dette betyr at man må skrive mer realistiske filmmanus. Å bare bruke 3D til spesialeffekter virker mot sin hensikt.

You can push a viewer's willing suspension of disbelief quite far in a 2D show, since we've been trained to "read" movies and accept unreal conventions, like zooming and cutting. But in 3D, if you push it too far, you break the illusion. The viewer has to feel like they're in real life. (De Montagu i Needleman's intervju)

Dette betyr at det er mange standard filmgrep man ikke kan benytte seg av, inkludert zooming og kryssklipping i dialogscener. Dette kan nemlig forvirre tilskueren, og til og med skape fysisk kvalme. I 2D beveger man kamera for å skape en følelse av bevegelse, sier Sandy Climan. I 3D behøver man langt færre kamerabevegelser, siden publikum allerede er midt i det som vises, lar man kamera være stille. Siden 3D-filmestetikken skiller seg fra 2D-estetikken, vil man som regissør måtte velge hovedformat eller filme to versjoner.

²⁶ Needleman, Rafe – CNETnews.com (18.06.2009): *3D means new rules for directors*: http://news.cnet.com/8301-19882_3-10266869-250.html

Rafe Needleman avslutter med å spå at 3D vil forsvinne inn i bakgrunnen i filmfortellingene. Han sier at 3D fortsatt blir sett på som en gimmick av de fleste forbrukere. Men at 3D i framtiden vil bli mer mainstream, og som en følge av dette vil produsenter og filmkunstnere mer og mer tenke på et 3D-innhold. Og ikke bare hvordan det kan synliggjøre 3D gjennom overdrevne effekter, men heller på hvordan man kan smelte sammen 3D og fortelling. Dette skrev han 18 juni 2009, og etter *Avatar* og den 3D interessen som fulgte, kan man si at han hadde rett i at 3D er blitt *mainstream* på utrolig kort tid.

Myter om stereoskopisk filmskaping

Lenny Lipton er 3D-entusiast og skriver omfattende om emnet på sin blogg. Han mener at "The first rule of 3-D cinematography is to do no harm".²⁷ Han ser på 3D-filmskaping som et uutviklet felt i utdanning. Han er kritisk til noen av mytene innenfor stereoskopisk filmskaping. Hvert felt har sin mytologi, skriver han.²⁸ Myter kan være med på å bygge en felles ånd og hjelpe folk til å strekke seg etter et mål. Men noen ganger er myter destruktive fordi de baserer seg på feilaktig oppfatninger, og kan forhindre folk fra å gjøre ordentlig informerte avgjørelser. Dette er særdeles tilfellet i det spirende feltet som stereoskopisk filmskaping er. Selv om stereoskopisk filmskaping har eksistert i en lang tid, har ikke folk hatt mulighet til å praktisere sine ferdigheter, så fra et håndverksmessig ståsted er stereoskopisk filmskaping på et relativt tidlig stadium. Man lærer av erfaring, av å prøve og feile, sier Lipton. Hvem vet hva det viktigste er? Å gjøre rett eller å gjøre det feil. Åpenbart vil ingen gjøre feil, så folk har tendens til å bli konservative og forsiktige, spesielt på et så uutviklet felt som stereoskopisk filmskaping.

Lipton tilbakeviser noen av mytene om hva man kan og ikke kan gjøre når man lager stereoskopisk 3D-film. Første myte er at man ikke kan ha raske klipp i 3D-film. Dette er feil mener Lipton, han sier at dette er blitt testet og det fungerer.

²⁷ Lipton, Lenny (21.05.2010): The World 3D Film Expo:
<http://lennylipton.wordpress.com/2006/09/08/the-world-3d-film-expo/>

²⁸ Lipton, Lenny (21.05.2010): Wrong, wrong, wrong: Myths of Stereoscopic Filmmaking:
<http://lennylipton.wordpress.com/2008/06/11/reality-check/#more-73/>

Neste myte er at filmer laget for IMAX ikke kan konverteres til RealD, dette er også feil sier han. En annen myte er at bilder i ufokus ikke fungerer, at alt må være i fokus. Dette stemmer ikke, men Lipton spør seg om bilder i ufokus i det hele tatt er nødvendige.

Diskusjon

Det er vanskelig å finne noen tydelig tese om hva som er riktig og feil bruk av 3D. Første regel er å ikke gjøre publikum uvel, så er det et spørsmål om å teste hvor mange raske klipp og mye kamerarørelse som skal til før filmen blir vanskelig å se. Det handler om balanse. Filmspråket i stereoskopisk 3D-film baserer seg på det i 2D, men det finnes andre forutsetninger og også andre muligheter i bildebruken.

Man spørre seg hva som er interessant bruk av 3D, og hva som er uinteressant. Er denne filmen like god i 2D? Hvis ja, så kanskje den ikke hadde behøvd å blitt laget for 3D. Eller gir 3D helt enkelt en bedre kinoopplevelse? Mange mener at 3D, tvert imot kan gjøre en kinoopplevelse dårligere. De nødvendige brillene kan være et forstyrrende element, man blir tvunget til å fokusere på skjermen hele tiden, noe som gjør at man kan føle seg fanget. Roger Ebert, filmkritiker for Chigaco Sun Times, skriver at han kan aldri tenke seg å se en seriøs dramafilm, som *Up In the Air* (Jason Reitman, 2009) eller *The Hurt Locker* (Cathryn Bigelow, 2008), i 3D. Han utpeker 3D til et medium som passer bedre for barnefilm, animasjon og filmer som James Camerons *Avatar*, som hovedsakelig er laget på data.²⁹ Og kanskje er det slik at 3D passer best for bestemte sjangre og filmer. Men er 3D forbehold såkalt publikumsattraksjonsfilmer? Kan det tenkes å lage en film som utnytter stereoskopisk 3D sine kvaliteter til å skape en dramafilm? Finnes det muligheter for å skape bilder med dramatiske kvaliteter særegne for 3D? Skal man tro Sandy Climan fra Rafe Needleman's intervju, vil det trolig komme filmer som eksperimenterer med dette også i framtiden.

²⁹ Ebert, Roger – Newsweek.com (10.05.2010): Why I hate 3-D (and you should to): <http://www.newsweek.com/2010/04/30/why-i-hate-3-d-and-you-should-too.html>

I dag er filmene som vises i stereoskopisk 3D på kino såkalte storfilmer. Det er store produksjoner som er laget for et bredt publikum. For å appellere til massene er det viktig at filmene ikke inneholder alt for store brudd med de konvensjonene publikum er vant til å komfortable med. Dette gjelder særlig konvensjonene for bildespråket. Selv om publikum kanskje er mer åpne for forandring og nye fortellertekniske grep enn denne generaliseringen tilsier, finnes det i hvert fall en tradisjon for at storfilmer innenfor Hollywood mainstream er veldig redde for å miste publikum, og dermed er forsiktige med å gå fra konvensjonene.

Analyse av bildespråket i *Up*

For å se på hvordan bildespråket kan opptre i en stereoskopisk 3D-film, har jeg valgt å analysere animasjonsfilmen *Up* (Pete Docter, 2009). *Up* er Pixars tiende helaftens animasjonsfilm, og regissør Pete Docters andre. Den har vunnet flere priser. *Up* åpnet, som første animasjon og første 3D-film noensinne, filmfestivalen i Cannes 2009³⁰, og er den første Pixar-filmen vist i stereoskopisk 3D. Selv om *Up* er konvertert til 3D i etterproduksjon, ble den utformet med tanke på at den også skulle vises i stereoskopisk 3D.

Produsent John Lasseter [hos Pixar] var på pressekonferansen [om *Up* under Cannes, 2009] opptatt av å understreke at 3D-teknologien må brukes med manus i fokus, og ikke som en gimmick. Wow-effekten forsvinner nemlig fort, og en drittfilm blir ekstra bedriten i 3D. (Joakim Thorkildsens oversettelse)

3D er et fantastisk virkemiddel for å få publikum til å fordype seg i historien, men det er ikke alfa og omega. Vi bruker fire-fem år på hver film i Pixar, og tre av disse årene brukes på manus. Det er det viktigste, sa [John Lasseter].³¹

Up handler om en gammel mann, en speidergutt, en snakkende hund, en stor fargerik eksotisk fugl, et hus som flyr med hjelp av heliumsballonger, og et eventyr i et spektakulært klippelandskap i Venezuela. Jeg har sett *Up* i

³⁰ Roaldset, Live Karoline – Filmweb.no (13.05.2009): *3D-film åpner Cannes-festivalen*: <http://www.filmweb.no/filmnytt/article211102.ece>

³¹ Thorkildsen, Joakim – Dagbladet (05.05.2010): *Det så unektelig ganske koko ut*: <http://www.dagbladet.no/2009/05/14/kultur/film/cannes/up/pixar/6211621/>

stereoskopisk 3D på kino en gang, men analysen er hovedsakelig basert på mine observasjoner omkring bildespråket i den såkalt todimensjonale versjonen. Jeg husker 3D-versjonen som bra film med velfungerende bildespråk. Siden 2D-versjonen er identisk med den i 3D, hva det gjelder bildespråk, montasje osv., kan jeg på bakgrunn av en analyse av bildespråket i 2D også si noe om hva som fungerer i 3D.

Bildeutsnitt og vinkler

Up veksler mellom tradisjonelle bildeutsnitt, dette gir en følelse av en helstøpt film med konkrete bildefortellinger. Bildene er veldig effektive i montasjen av sin fortelling, og bildene kan til tider inneholder mye informasjon. For eksempel illustrasjon **1.1.1 og 1.1.2**, tatt fra scene 3. Bare av disse to bildene forsår vi at det nygifte paret ønsker seg barn, og til stor sorg kan de ikke få barn.

En viktig karakter i filmen er naturen, og miljøskildringene byr på flere store og omfattende ultratotalbilder (**1.2.1**). Bildene skildrer virkelig hovedpersonen Carls opplevelse. Det vi ser er en gjenspeiling av hans reise gjennom denne historien. Vi ser verdenen med Carls øyne, for eksempel i scene 13, når Carl ser Paradisfossen for første gang (**1.2.2 og 1.2.3**). Og som publikum får man innsyn i en verden man aldri ville sett ellers på en måte man aldri ville sett den.

Når Carl blir stemt fordi han går til angrep på en byggearbeider som ødelegger postkassa hans (scene 7), sitter han på en benk utenfor rettslokalet (**1.3**). Her er bildeutsnittet og rommet komprimert for å reflektere den dårlige følelsen til Carl. På samme måte som 3D forsterker store rom, har effekten nesten motsatt virkning på bilder som skal føles trange. De føles mer romlige enn i 2D, og bildeutsnittet mister litt effekt. Bildene reflekterer Carls stemninger og følelser, gjennom å skildre trange rom, overveldende og uendelig natur, og i stereoskopisk 3D forsterkes dette gjennom volumet i scenene.

Bildene er velkomponerte og symmetriske. Mange av bildene er vinklet rett på, men det finnes flere bilder vinklet ned fra luften. I *stereopsis*³² kan man kjenne på høyden med disse bildene (**1.4.1 – 1.4.4**). I scene 33, forsvinner skurken ned i regnskogen (**1.4.5 og 1.4.6**). Disse to bildene kommer like etter hverandre i samme tagning, og farten han forsvinner i, sier noe om hvilken dybde det finnes i dette bildet. Det finnes også bilder med perspektiv nedifra (**1.5.1, 1.5.2**). Selv om bildekomposisjonen poengterer vinkelen, vises den også svært effektivt i stereoskopisk 3D. Når huset flyr over byen (scene 8), forbi andres vinduer, er det nesten så nærme at det støter borti. Denne opplevelsen forsterkes i 3D. Det er som Russel sier i scene 9, når hans er ut av Carls vindu: *"It's so close I can almost touch it"*.

I dette bildet (**1.6**) ser vi Carl forsøke å få vekk Muntz. De diagonale linjene forteller at vinkelen på metalltrappen er bratt. Dette ser vi av dybdereferansene som ikke er avhengige av stereoskopisk 3D.

Filmen inneholder bilder komponert for å trekke oppmerksomhet gjennom geometriske utsnitt. Dette gjør at den følger tradisjonen for flat bildekomposisjon. Disse kan bli oversett i en stereoskopisk visning, da øyet naturlig heller dras mot dybde og volum som også understreker det narrative i filmen. Spørsmålet er om geometrien alltid vil finnes, men forsterkes i en flat utgave av filmen. Filmen kan ha begge deler, både symmetri og klassisk bildekomposisjon som tiltrekker fokus og volum som også fungerer på samme måte.

Kamerabevegelser og zoom

Det brukes mye sakte zoom. Bildene er ofte i sakte bevegelse, som det ofte er i denne type filmer, for å skap liv til animasjonene. Det er forsiktig zoom inn på karakterene eller objekter som er viktige for fortellingen. For å vise de voldsomme naturutsiktene og avstander brukes panorering; man ser hvor stor naturen er i forhold til karakterene ved å panorere fra karakterene til klippene.

³² Med dybdesyn.

For eksempel i scene 13 når Carl og Russel begir seg i vei mot Paradisfossen. Vi ser hvor langt de må gå for å nå målet.

De fleste bildene er i stødig og sakte bevegelse eller ikke i bevegelse i det hele tatt. Men noen ganger tilter bildet litt fra side til side, for eksempel svaier bildet forsiktig når kameraet inne i huset skildrer husets bevegelse i luften. I slutten av scene 8, når Carl er kommet opp i luften og setter seg tilbake i stolen sin, beveger kamera seg slik at man får en følelse av hvordan huset svaier. Når huset flyr inn i en storm, viser kamerabevegelsene det turbulente forholdet.

Kamerabevegelsene er voldsomme fra side til side **(2.1.1 og 2.1.2)**. Disse to bildene er tatt i samme tagning fra scene 10, og kommer like etter hverandre. På linjene i huset kan man se hvordan de har ulik diagonal tiltning, og dette er et eksempel på hvordan kameraet tilter fra side til side i denne scenen.

Klipp

Klipperytmen er effektiv og det er mye klippveksling mellom helbilder, halvbilder, nærbilder og totalbilder. Tempoet er rolig og ikke overdrevet raskt, men heller ikke uvanlig sakte. Tempoet følger fortellingen og intensifieres i scener med mer action, for eksempel i scene 23, hvor de må rømme fra den gale eventyreren Muntz og alle hundene hans.

Filmen benytter seg av et tradisjonelt filmspråk med kryssklipping mellom hvem som ser og hva den karakteren ser. I dialogscenene i filmen brukes kryssklipping mellom karakterene, men det finnes også en del bilder som viser begge eller flere karakterene i dialog. For eksempel i scene 19, hvor Carl og Russel sitter ved bålet og snakker **(3.1)**. Ofte vises flere av karakterene samtidig i samme bilde, for eksempel i scene 20. **(3.2)** Carl, Russel, Dug og Kevin står med Paradisfossen i bakgrunn, like før hundene til Muntz kommer å fanger de.

Objektiv

De fleste bildene i *Up* har dybdefokus, og filmen har mange dype bilder. Disse blir virkelig flotte i 3D. Det finnes noen få ganger hvor bildet er fokusert på en

avstand, og lar bakgrunnen være uklar. For eksempel i illustrasjon **4.1** fra scene 6, hvor vi ser Russel står i døren til Carl og snakker med han. Men de aller fleste andre bilder har dybdefokus, som for eksempel i illustrasjon **4.2** fra scene 13, når Carl ser Paradisfossen for første gang. I samme scene, da Carl og Russel begir seg iveri, sier Carl til sin avdøde kone Ellie: "Vi er på vei nå". Samtidig ser vi i bildet et fotografi av henne på veggen i fokus, og Carl og Russel er i ufokus gjennom vinduet (**4.3.1**). Så omstilles fokuset til Carl og Russel og bildet av Ellie blir uklart (**4.3.2**), for å fortelle at nå er de på vei. Lenny Lipton spurte seg om det er nødvendig i 3D-film å bruke uklar bakgrunn for å poengtere et objekt, siden dybdeeffekten automatisk vil tiltrekke tilskuerens oppmerksomhet. Men når det finnes et fokusskifte i bildet får dette filmtekniske grepet en funksjon, både i 2D og 3D.

Når det er action, og det er det flere ganger, er bildene alltid skarpe og i dybdefokus. For eksempel i scene 23 når Carl, Russel, Dug og Kevin må rømme fra hundene til Muntz (**4.4**). Fordi det er animasjonsfilm, har skaperne alltid full kontroll over bildekomposisjonen og da også hva som er i bakgrunn. Det komponeres fine bakgrunner som ikke stjeler fokus bort fra forgrunnen, uten at de behøver å være i ufokus. For eksempel dette bildet (**4.5.1**) fra scene 16, når Carl og Russel møter Dug for første gang. Her ligger tåken fint og lager en bakgrunn som ikke er forstyrrende for det andre som foregår i scenen. Det samme ser vi i bildet (**4.5.2**), fra scene 15 da Carl og Russel møter Kevin. Her er jungelens grønne farger en fin diskre bakgrunn.

Med RealD-teknologien befinner filmen seg mer på et dypt plan, og det er lite som stikker ut av skjermen for gimmickens skyld. Dette betyr ikke at filmen har fraværende bruk av utnyttelsen i rommet mellom lerret og tilskuer. Men det er godt integrert i fortellingen, og trekker ikke til seg unødig oppmerksomhet.

Location

Naturen og geografien er en av filmens store fordel i 3D. Den tillater oss å se steder man aldri ville sett. I 3D blir disse bildene veldig virkelig og gir en fantastisk følelse av å være i det scenarioet filmen utspiller seg i. For meg er det

ingen tvil om at filmens location er et av de sterkeste argumentene for å se denne filmen i stereoskopisk 3D. Illustrasjonene er hentet fra filmens mest actionfylte scene. Her **(5.1)** ser vi Carl, Russel, Dug og Kevin som forsøker å komme seg inn i huset fra taket på Muntz' luftskip i scene 23. Illustrasjon **5.2** viser Russel som henger ned fra huset i en vannslange under all dramatikken. Disse bildene inneholder mye volum og dybde, og skildrer enorme omgivelser. Her er det ikke trange rom og små scenarier karakterene har å boltre seg på.

Som tradisjonen tro har også *Up* en tilhørende kortfilm fra Pixar, som blir vist før filmen på kino og som også finnes med på DVD-en. Denne heter *Partly Cloudy* (Peter Sohn, 2009), og handler om rosa skyer morfet til figurer. Disse lager ulike babyer. Hovedpersonen, er en sky som er uheldig av natur og lager bare krokodillebabyer, pinnsvinbabyer og lignende. Storke som henter de får en vanskelig oppgave, og skader seg gang på gang. Scenarioet i høyden og skyenes formlighet er perfekt for stereoskopisk 3D-visning.

Scenografi

Location og scenografi går inn i hverandre, men under denne rubrikken vil jeg si noe om hvordan omgivelsene er formet og hvordan rekvisitter, kostymer og karakterdesign komplimenterer filmens uttrykk. Huset til Carl og møblene hans har røffe og grove former. Husets design er en videreføring av hvordan karakterene Carl og Ellie ser ut. De har solid volum. Som for eksempel disse eiendelene til Carl som står over peisen **(6.1.1 og 6.1.2)**. Det er solide trerammer og figurer. Ballongene som gjør at huset kan fly er også ganske formlige, og blir interessante i 3D. I dette bildet **(6.2)** fra scene 23, ser vi de runde fargeklare ballongene i kontrast mot den grove steinen.

Karakterene, særlig Carl og Russel, er veldig formlige og karikerte. Allikevel veldig realistiske i *Up* sitt filmunivers. Christian Monggaard, som skriver om film for det danske magasinet *Information*, har intervjuet *Up* sin regissør Pete Docter og Pixar-sjef John Lasseter. Pete sier i intervjuet at han og animatørene arbeidet mye med å få Carl Fredricksens utseende til å avspeile personligheten hans. Derfor er han blitt en liten firkantet mann.

Carl er gått i stå. Han vil kun være hjemme. Han har én måte å gjøre tingene på hver dag. Han står opp kl. seks, spiser sine svisker, venter på posten. Dette gjør han hver dag. Han er en firkantet person, som ikke ønsker å bevege seg, og derfor prøvde vi å bruke designet av han til å uttrykke, hva som foregår inne i han.³³ (min oversettelse)

I intervjuet bruker Pete Docter uttrykket *simpleksitet*, en sammentrekning av simplicitet (enkelhet) og kompleksitet, om filmens visuelle design.

Vi viste, at hvis vi gikk utenfor for å filme et riktig hus, som svever vekk ved hjelp av ballonger, ville man aldri tro på det. Så vi var nødt til visuelt å skape en verden, hvor det var mulig. Man overser ofte, hvordan designet påvirker historiens troverdighet. Man kan skape forskjellige universer, som har innflytelse på, hva man kan akseptere. Det tiltaler også meg å prøve å forenkle og karikere tingene litt mer. Det er også det, animasjon virkelig er god på. Vi prøvde altså å føre tingene helt ned til det mest basale. Carl er en firkant, men hvis man ser nærmere etter, kan han fortsatt lage alle de ansiktsuttrykk, vi har bruk for i en halvannen time lang film. Det kaller vi *simpleksitet* – fordi vi først gjør det enkelt og etterpå mere komplekst. (min oversettelse)

Illustrasjon **6.3.1** og **6.3.2** viser eksempler på hvordan vi ser teksturen i klærne Carl har på seg. Detaljene kommer til syne når vi ser nærbilder av tøyet.

Illustrasjon **6.4** viser Russels beltet med speidermerker. Her ser vi også tydelig detaljer i tøyet. Slike bilder gir en forsterket effekt i 3D, når bildet kommer nærmere publikum, så man får en følelse at det er derfor man ser tøyets struktur veldig detaljert. Allikevel kommer denne effekten også godt fram uten stereoskopi. Man kan nesten kjenne på stoffet med øynene.

2D-bilder representert

Det største emosjonelle vendepunktet for Carl i filmen, er når han finner albumet til Ellie. Det begynner som en utklippsbok med alle drømmene hun hadde for hvor hun skulle reise, på siste side skiver hun "things I'm going to do:". Carl har til dette øyeblikket trodd at hun aldri fikk oppleve sitt livs eventyr. Men så oppdager han at de neste sidene er fylt med bilder av han og henne og deres liv sammen. Livet med Carl var hennes eventyr. Dette fortelles gjennom fotografiene

³³ Monggaard, Christian – Information (01.10.2009): *Find følelsen, det hele drejer sig om:* <http://www.information.dk/205835>

i albumet (7.1.1), og kryssklipping mellom fotoene og ansiktet til Carl (7.1.2). "Thanks for the adventure", skriver hun. "Now go and have a new one!" Her er altså en av de viktigste vendepunktene i filmen fortalt i 2D, med Carls ansikt som en klar kontrast til dimensjonen. Nærbildet på Carls ansikt får virkelig effekt i stereoskopi, og de todimensjonale fotografiene som forteller budskapet fra Ellie er effektive og rørende.

Resultat

Up er ikke vondt og se på i 3D, bildespråket er nokså tradisjonelt og har blitt et kompromiss mellom en 3D film og en 2D film. Det er ingen overdreven bruk av objekter-som-stikker-ut-av-skjermen-3D-effekten. Noe som gjør at man kan si at bruken av 3D-effektene er raffinert og subtil. De overkjører ikke filmen, men gjør at filmen i stereoskopisk 3D blir en fin opplevelse som skaper rom og volumfølelse med mye dybde. Snutene og flere ting stikker ut av lerretet av og til, men aldri som en gimmick.

Så hvordan fungerer denne filmen i stereoskopisk 3D? Hvis man går tilbake til Lenny Litons' *first rule*: "to do no harm", vil jeg påstå at filmen er alt annet enn harmful for øyet. Selv med kryssklipping i dialogscener, til tider raske klipp, og bevegelig kamera, blir man fortsatt dratt inn i historien og illusjonen brytes ikke. Filmene presenteres som et stort vindu inn i den fantastiske verden som vises på lerretet, som man som titter får ta del i. Allikevel inneholder filmen sin del av fartsfylt action i høyden. At effektene fungerer så bra henger også mye sammen med at filmen er så bra i utgangspunktet. Historien og manus er helstøpt.

Bildene i filmen er utpreget tredimensjonale, også når man ser dem i såkalt flat versjon. Filmene benytter seg av alle de klassiske dybdereferansene. For eksempel lengre bort mot horisonten, er det lysere fjell, designet og lyssettingen gjør karakterene og scenarioene formlige og realistiske innefor filmen univers. Fokuset på å gi filmen en tredimensjonalt preg har formet filmen. Dette er effektivt både når man ser den i 2D og i stereoskopisk 3D.

En av konklusjonene etter analysen, er at filmen inneholder et tradisjonelt bildespråk. Kamerabevegelsene er rolige, selv om det benyttes zoom, kryssklipp og bevegelig kamera. Det går altså å bruke kryssklipp og zoom i stereoskopisk 3D. Man kan spørre hva poenget med å vise filmen i stereoskopiske 3D-film, når den har et bildespråk som er veldig likt en hvilken som helst annen 2D-film. Jeg mener *Up* er et av de bedre eksemplene på en stereoskopisk 3D-film. Og kanskje poenget er å holde seg til et konvensjonelt bildespråk, men samtidig bruke 3D-dimensjonen til å forsterke visse aspekter ved filmen.

Up er et eksempel på at tradisjonelt bildespråk fungerer også i 3D. Mange av mytene rundt 3D-filmskaping baserer seg på antagelser og eksisterer fordi konvensjonene for et 3D-bildespråk ennå ikke er ferdig utviklet. På samme måte som med den generelle filmen, vil 3D-filmens konvensjoner alltid være i utvikling og bevegelse. Dette betyr at balansen mellom hva publikum er vant til og åpne for, er viktigere enn antagelser rundt hva som fungerer og ikke.

Så hvorfor er ikke *Up* mer eksperimentell når det gjelder utnyttelsen av den effekten stereoskopisk 3D gir? Pixar lager alltid filmer som skal tåle tidens tann. Antageligvis var det viktigste å lage en film som ser så bra ut den kan i tradisjonelt format. Filmene behandler 3D-effekten som en slags bonus. 3D har en helt spesiell egenskap i at den lokker titteren helt inn i den verden som presenteres. Når denne verdenen er så fantastisk som i *Up*, blir dette en utrolig fin filmopplevelse. Når dette er sagt, synes jeg filmen også er helt fantastisk på blue-ray hjemme i stua.

Sammenfatning

3D-filmens bildespråk baserer seg først og fremst på det vi kjenner fra tradisjonell film. Dette betyr ikke at 3D-effekten ikke kan tilføre noe til filmene, det gjør den. Det gjenstår fortsatt mye eksperimentering med 3D, for å finne ut mer om formatets spesifikke kvaliteter. Men at det er i utvikling er sikkert. Bare på de siste årene har man sett en utvikling i bildespråket fra gimmick-bruk av 3D-effekten til mer subtil bruk. Estetikken ser annerledes ut, men det viktigste er

kanskje at kvaliteten er mye bedre. Rommet 3D-effektene befinner seg i har også forflyttet seg til mer bak i bildet, i motsetning til midt i fanget.

Det finnes flere ulike teorier om hvordan bildespråket i stereoskopisk 3D-film skal være. Mange av de har sentrale poenger, men det er viktig å ta forbehold om hvilken type teknologi teoriene har utspring i, siden det er stor forskjell på hvordan de ulike fungerer i forholdt til bildespråket. Jeg tror ny teknologi alltid vil føre med seg myter og teorier om hva som fungerer og ikke. Man kan se på hvordan lydfilm og fargefilm i sin tid ble mottatt av filmskaperne, og hvordan det rundt disse filmtekniske nyoppfinningene også oppstod myter. Ved å se på historien kan man påstå at det alltid vil være noen som forteller hvordan den nye filmen skal fungere, og noen som vil motsette seg den eller være kritiske til den nye teknologien. Hva film er eller skal være er en altfor stor diskusjon til at jeg kan ta den nå, men det er viktig å poengtere at selv om ny teknologi kommer på banen, vil ikke alle nødvendigvis trykke den til sitt bryst.

Up er et eksempel på en film som fungerer bra i stereoskopisk 3D. På grunn av teknologien den bruker og forutsetningene 3D-animasjonen gir. Filmen utspiller seg i et spektakulært landskap. Når man som publikum blir dratt inn i denne verdenen er det vanskelig å ikke la seg imponere. Bildene inneholder mye dybde og romlighet, og det visuelle bildespråket skildrer filmens historie på en bra måte. Karakterene og scenografi er formlige og hele filmen tilbyr en utpreget tredimensjonal visuell opplevelse – enten du ser den i 3D eller 2D. *Up* beviser at noen av teoriene om hva som ikke fungerer i stereoskopisk 3D er feil. For eksempel at man ikke kan ha kryssklipp i dialogscener og zoom. Fordi bildespråket er så tradisjonelt, er det vanskelig å si om den bruker bildene med tanke på 3D-effektens egenskaper, annet enn å vise bilder som tilbyr titteren mye dybde og volum. Selv om filmskaperne bak *Up* snakker varmt om at filmen får et løft i 3D, er den fantastisk også i flat versjon, og tilbyr en helt enestående tredimensjonal bildefortelling også da. Hvis poenget med en bra 3D-film er at den ikke skal bli slitsom å se på i en stereoskopisk visning eller få dårligere kvalitet enn sin versjon i 2D, har *Up* lykket. Selv er jeg enig med skaperne av filmen i at 3D-effekten gir det lille ekstra.

Kildehenvisninger:

Trykt materiale:

Bordwell, David & Thompson, Kristin (2004). *Film art: an introduction*. 7. ed. New York: The McGraw-Hill Companies.

Giardina, Carolyn – SHOOT vol.47, Issue 10 (26.05.2006): *James Cameron Examines The Future Of Cinema, Promotes 3D Digital*.

Lipton, Lenny (1982): *Foundations of the Steroscopic Cinema – a study in debth*. London etc.: Van Nostrand Reinhold.

McClellan, Shilo T. (2007): *Digital Storytelling – the narrative power of visual effects in film*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Mendiburu, Bernard (2009): *3D Movie Making: Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen*. Amsterdam etc.: Focal Press/Elsevier.

Zone, Ray (2007): *Stereoscopic cinema & the origins of 3-D film, 1838-1952*. Lexington, Ky.: The University Press of Kentucky.

Zone, Ray (red.) (2005): *3-D filmmakers: conversation with creators of stereoscopic motion pictures*. Lanham, Md.: Scarecrow Press

Utrykt materiale:

3dRevolution.com (20.04.2010): 3D Anatomy:
<http://www.the3drevolution.com/3danatomy.html>

3dRevolution.com (20.04.2010): 3D Theory:
<http://www.the3drevolution.com/3dtheory.html>,
<http://www.the3drevolution.com/3dtheory2.html>

Cohen, David S. – Variety.com (10.04.2008): *James Cameron supercharges 3-D*:
<http://www.variety.com/article/VR1117983864.html?categoryid=1043&cs=1>

Darghis, Manola – New York Times (02.04.2010): *Beware of Greeks Bearing Buzz Cuts*: <http://movies.nytimes.com/2010/04/02/movies/02clash.html>

Digital Media World (16.02.2010): *Remaking the Polar Express* (hentet fra utg. 51, nov): <http://www.the3drevolution.com/3dgfx/3darticleQA.pdf>

Disney Digital Cinema (20.05.2010): *Film om hvordan floating window fungerer*:
<http://digitalcinema.disney.com/dc3dFloatWinMov.aspx>

Disney.com (21.05.2010): *Skaperne av Up om hvorfor filmen blir bra i 3D*:
<http://adisney.go.com/disneyvideos/animatedfilms/up/main.html#/epk/videos/featurette1>

Ebert, Roger – Chicago Sun Times (31.03.2010): *Clash of the Titans – review:*
<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20100331/REVIEWS/100339986>

Ebert, Roger – Newsweek.com (10.05.2010): Why I hate 3-D (and you should to):
<http://www.newsweek.com/2010/04/30/why-i-hate-3-d-and-you-should-too.html>

Film & Kino (10.05.2010) *Tallenes tale, årsrapport for 2009:*
<http://www.kino.no/incoming/article240695.ece>

Imdb.com (19.05.2010): *Box office – Avatar:*
<http://www.imdb.com/title/tt0499549/business>

Lipton, Lenny (21.05.2010): Compositional differences: Real D vs. IMAX:
<http://lennylipton.wordpress.com/2008/03/20/compositional-differences-real-d-vs-imax/#more-40>

Lipton, Lenny (21.05.2010): The World 3D Film Expo:
<http://lennylipton.wordpress.com/2006/09/08/the-world-3d-film-expo/>

Lipton, Lenny (21.05.2010): Wrong, wrong, wrong: Myths of Stereoscopic Filmmaking:
<http://lennylipton.wordpress.com/2008/06/11/reality-check/#more-73/>

Monggaard, Christian – Information (01.10.2009): *Find følelsen, det hele drejer sig om:*
<http://www.information.dk/205835>

Needleman, Rafe – CNETnews.com (18.06.2009): *3D means new rules for directors:*
http://news.cnet.com/8301-19882_3-10266869-250.html

Nordby, Geir Gråbein – Lyd og Bilde.no (10.01.2010): *Pornobransjen kaster seg på 3D-bølgen:*
<http://www.lydogbilde.no/pornobransjen-kaster-seg-paa-3d-boelgen.4683396-45380.html>

NRK Kultur og underholdning (19.05.2010): *"Kon-Tiki" blir Norges første 3D-film:*
http://www.nrk.no/kultur_og_underholdning/1.7130313

Roaldset, Live Karoline – Filmweb.no (13.05.2009): *3D-film åpner Cannes-festivalen:*
<http://www.filmweb.no/filmnytt/article211102.ece>

SF Nyheter (10.05.2010): *Ella Lemhagen gör 3D-film:*
<http://www.sf.se/nyheter/nyhet/137169/Ella-Lemhagen-goer-3Dfilm>

SF Bio (10.05.2010): *3D på SF Bio:*
<http://www.sf.se/3d>

SF Media (20.05.2010): *Velkommen til høsten på SF Media:*
www.ihr.se/SF_Media_IHR-dagen%202009.pdf

Thompson, Kristin (28.08.2009): *Has 3-D already failed?:*
<http://www.davidbordwell.net/blog/?p=5334>

Thorkildsen, Joakim – Dagbladet (05.05.2010): *Det så unektelig ganske koko ut:*
<http://www.dagbladet.no/2009/05/14/kultur/film/cannes/up/pixar/6211621/>

Film analysert i oppgaven:

Up

USA, 2009

Studio: Pixar Animation Studios

Distributør: Walt Disney Pictures

Produsent: Jonas Rivera

Regi: Pete Docter

Regiassistent: Bob Peterson

Manus: Pete Docter, Bob Peterson og Thomas McCarthy

Klipp: Kevin Nolting

Originalmusikk: Michael Giacchino

Produksjonsdesign: Ricky Nierva

Filmer nevnt i oppgaven:

L'Arrivee du Train (Lumierebrødrene, 1934)

Avatar (James Cameron, 2009)

Bwana Devil (Arch Oboler, 1952)

Clash of the Titans (Louis Leterrier, 2010)

Comin' at Ya! (Ferdinando Baldi, 1981)

Dial M for Murder (Alfred Hitchcock, 1954)

Friday the 13th Part III (Steve Miner, 1982)

House of Wax (André De Toth, 1953)

The Hurt Locker (Cathryn Bigelow, 2008)

Jaws 3-D (Joe Alves, 1983)

Partly Cloudy (Peter Sohn, 2009)

The Power of Love (ukjent, 1922)

Terminator 2: Battle Across Time i 3D (John Bruno og James Cameron, 1996)

Up In the Air (Jason Reitman, 2009)