



# KUNST OG HÅNDVERK I EKSPERIMENTELLE KORTDOKUMENTARER PÅ VIMEO

## PROBLEMSTILLING

*Hva karakteriserer eksperimentelle  
kortdokumentarer på Vimeo fra perioden  
2015-2019?*

Stian Danielsen, studentnr. 952435  
Masterstudie i dokumentarproduksjon

<b>1 Innledning</b> .....	<b>1</b>
1.1 Innføring i forskningsområdet.....	3
1.2 Tidligere forskning.....	4
1.3 Problemstilling.....	5
1.4 Forskningsspørsmål.....	6
1.5 Disposisjon av studien.....	9
<b>2 Bakgrunn og historie</b> .....	<b>10</b>
2.1 Eksperimentell film.....	10
2.2 Vimeo og video på nett .....	11
<b>3 Teoretiske perspektiver og begreper</b> .....	<b>13</b>
3.1 Eksperimentell film.....	13
3.2 Dramaturgi .....	16
3.3 Fortellerteknikk .....	21
<b>4 Metode</b> .....	<b>22</b>
4.1 Definisjon av empirisk univers, <i>scraping</i> .....	24
4.2 Utvalg av eksperimentelle kortfilmer.....	26
4.3 Kodeskjema for analyse av filmer.....	29
4.5 Svakheter ved metoden/undersøkelsen .....	34
4.6 Reliabilitet og validitet .....	34
<b>5 Empiri</b> .....	<b>35</b>
5.1 Dramaturgiske funn.....	36
5.2 Fortellertekniske funn .....	43
5.3 Teknologiske funn.....	47
5.4 Robert Rushkin – The Artist: En godt kamouflert mockumentary .....	49
<b>6 Konklusjon</b> .....	<b>50</b>
<b>Bibliografi</b> .....	<b>53</b>
<b>Vedlegg</b> .....	<b>54</b>
V1: Grunnlag for poengsum i skraper.....	54
V2: Fullstendig utvalg av eksperimentelle kortfilmer.....	56
V3: Dramaturgisk kodeskjema.....	60
V4: Fortellerteknisk kodeskjema .....	63
V5: Teknologisk kodeskjema.....	68
V6: Intervjuguide og svar.....	69

## Sammendrag

Formålet med denne studien er, på basis av empiri fra et kvantitativ nettskraper av digitalt videoinnhold, komparativ filmanalyse og intervjuer av filmskapere, utforske effekten av demokratisering og digitalisering av verktøyene for filmproduksjon, på fortellerteknisk og dramaturgisk innovasjon i moderne eksperimentelle kortdokumentarer på Vimeo.

**Takk til**

Turid Borgen

og

Geir-Stian Løkkesveen

# 1 Innledning

Ethvert medium må videreutvikle seg for å overleve – «*A rolling stone gathers no moss*», som det heter på engelsk. Uten innovasjon og nytenkning, kommer stagnasjon, klisjéer og entropi. Vi trenger at de rebelske og uavhengige prøver seg frem, utfordrer det velkjente, *eksperimenterer*, ved å trø nye stier ved hjelp av nye metoder, ferske perspektiver og uprøvd teknologi. Det intermediale filmmediet, som ved sin kjerne er en blanding av tekst, bilder og lyd, og som befinner seg en plass mellom underholdningsmedia og kunstform, har fra starten vært fruktbar grobunn for det eksperimentelle.

Og dokumentarfilmsjangeren, hvor man i mer enn et århundre har strevd for å bearbeide virkeligheten kreativt, har kontinuerlig oppfordret filmskapere til å formidle mer enn det indeksikalske, altså bilder med en fysisk kobling til virkeligheten som kameraet har fanget (Dzenko, 2009). Fra den sensoriske overdosen *Man With a Movie Camera* (Vertov, 1929), den underfundig hverdagslige *Chronique d'un été* (Rouch & Morin, 1961), til den selvransakende *Koyaanisqatsi* (Reggio, 1983), er dokumentarfilmhistorien full av eksempler på filmskapere som nektet å nøye seg, eller i det hele tatt mente det var verdt, å skildre det objektive eller indeksikalske. De lot heller ikke dagens normer og dogmer, eller teknologiske og økonomiske ressursbegrensninger hindre dem i å realisere visjonene deres (Dixon & Foster, 2002, ss. 3-7).

I 2010 spådde dokumentarteoretikeren Bill Nichols en lys fremtid for dokumentaren som sjanger, i stor grad takket være den eksponentielt ekspanderende horisonten skapt av internett, YouTube og annen digital teknologi (Nichols, 2010, s. 2). Både «*mock-, quasi-, semi-, pseudo- og bona fide*» dokumentarer florerte allerede, tok nye former og introduserte nye idéer og utfordringer. Internett hadde allerede gjort det nærmest gratis å realisere filmprosjekter og dele det med et enormt publikum, takket være uovertrufne nye digitale jungeltelegrafer. Dette ville ifølge Nichols mate en umettelig sult for ferske perspektiver og alternative visjoner.

Det er vanskelig å si seg uenig med ham. Teknologisk utvikling og digitalisering har åpnet nye dører for flere filmskapere enn noensinne, og mange av verktøyene som tidligere har muliggjort nyskaping i filmindustrien på større skala, har de siste par tiårene landet i fangene hos massene i miniatyrversjon. Med slike verktøy har vi fått kulturell utveksling på en skala aldri sett tidligere, og potensialet for virkelig demokratisk kulturell produksjon er til stede. Men dette vil ikke bli til

realitet med mindre nok mennesker utfordrer status quo i form av den økende monopoliseringen av film- og TV-industrien av gigantiske, multinasjonale selskaper (Reed, 2018). Det kan godt tenkes at denne utfordringen kan igangsettes på digitale delingsplattformer som Vimeo.

Innenfor mer tradisjonelle distribusjonskanaler for film, som for eksempel kino, vises flere ulike typer filmer som følge av digitalisering, men publikum flokker fremdeles til de mest populære filmene med de største budsjettene (Gaustad, 2017). Med andre ord fører digitaliseringen til et mer konsentrert forbruk, og en økonomi hvor det lønner seg å selge mer av det velkjente, et fenomen kjent som *blockbuster-teorien* (Elberse, 2013). Samtidig har de finansielle byrdene i samme periode krympet veldig for filmprosjekter, hovedsakelig takket være teknologisk utvikling. For første gang i filmhistorien kan man med rette hevde at finansiering er blant de minste utfordringene ved filmproduksjon. Digitale lettvektkameraer og kraftige, brukervennlig redigeringsprogramvare som Final Cut Pro, Adobe Premiere og iMovie, har bidratt til en teknologisk og ressursmessig omveltning. I dag kan nybegynnere skape relativt profesjonelle filmverk, nærmest uten å måtte bruke for noen få tusenlapper.

Et av de tidligste eksemplene på potensialet dette låste opp for hittil perifere filmskaper er filmen *The Blair Witch Project* (Myrick & Sánchez, 1999). Ved hjelp av billige digitale filmkameraer og en innovativ, internettbasert og merkverdig lavbudsjetts 'geriljemarkedsføringskampanje' skapte de en enorm interesse blant publikum. En stor del av suksessen kom fra det eksperimentelle uttrykket, hvor de amatørpregede bildene helt strippet for produksjonsverdier, skapte en realisme man tidligere ikke hadde sett i en grøsser. 'Found footage'-sjangeren var født, og blir fortsatt reproduisert og videreutviklet i dag. Slike tidlige suksesshistorier om små og uavhengige filmproduksjoner som lyktes takket være teknologisk nyvinning og nye digitale distribusjonskanaler, skapte et narrativ med digitale medier som et utopisk system hvor hvem som helst kunne bli en suksessfull filmskaper (Tryon, 2009).

Medieverden er altså mer ustabil enn noensinne på grunn av et overdrevet tilbud i forhold til før, og dette inkluderer det uavhengige og eksperimentelle filmsegmentet. Den serbiske filmregissøren Vladan Nikolic beskriver en «digital konvergens» mellom ulike konvensjoner og stiler innenfor filmproduksjon som følge av denne utviklingen. Som resultat har vi et helt nytt miljø som både den etablerte industrien og de uavhengige må tilpasse seg (Nikolic, 2017, ss. 14-15). Nikolic har ikke svaret på hva dette vil føre til, og han ser ikke ut til å være alene.

Men den teknologiske utviklingen har muligens også en bakside. Den eksperimentelle filmskaperen Babette Mangolte beskriver noe hun savner i måten digitale kameraer fanger bilder sammenlignet med sine «utdaterte» analoge forfedre: «*Hvorfor er det så vanskelig for det digitale bildet å kommunisere varighet? [...] Hvorfor er lysstyrken til en LCD-skjerm, skinnet til et digitalt bilde uten benådning fra lukkeren så regelmessig som ditt eget hjerteslag, ute av stand til å etablere og konstruere en opplevelse av at tiden passerer? Og hvorfor kunne det projiserte filmbildet fra fortiden gjøre det, både den gang og i dag?*» (Rodowick, 2007, s. 163). Mangolte og andre innenfor filmvitenskapen påpeker en slags ‘Uncanny Valley’-effekt<sup>1</sup> av noe uhandgripelig som forsvinner i overgangen til digitalt opptak og projisering av film (Fetveid, 2011). Hvis dette oppleves som et problem blant eksperimentelle filmskaperere, kan det være interessant å utforske hvilke dramaturgiske trekk og fortellertekniske grep de tar for å kompensere for dette.

Vi befinner oss altså i en svært uforutsigbar og spennende periode for uavhengig filmproduksjon, i stor del som følge av digital teknologisk utvikling og demokratisering av produksjonsmidlene for film i form av billigere og mer brukervennlig utstyr. Nettopp derfor virket det svært spennende å utforske dramaturgi, fortellerteknikk og bruk av ny teknologi innenfor eksperimentell filmkunst, en undersjanger av uavhengig film jeg lenge har sett på som veldig fascinerende.

## 1.1 Innføring i forskningsområdet

Denne studien tar for seg flere områder innenfor film- og medievitenskap. Ved kjernen har vi eksperimentell filmkunst, som er et nokså eterisk og vanskelig forskningsområde å definere og håndtere. Ved å bryte opp subjektene i flere eksempler i form av kortfilmer blir det en mer håndterbar utfordring å si noe gjeldende om det studien analyserer og drøfter. Fortellerteknikk og dramaturgi representerer de empiriske variablene jeg er på jakt etter å analysere, og er veletablerte medievitenskapelige betegnelser. Men studien vil dog også kartlegge bruk av ny teknologi i produksjon av eksperimentell kortfilmkunst, og akkurat denne delen representerer en mer eksplorativ del med grunnlag i intervju av filmskaperere.

---

<sup>1</sup> Den uhyggelige dal, også kjent som «*The uncanny valley*» på engelsk, er en teori som går ut på at det vil forekomme negative følelser blant mennesker dess mer et objekt ligner på et menneske (Ebdrup, 2013).

## 1.2 Tidligere forskning

Det har vært relativt overkommelig å innhente akademisk materiale om temaene som omhandler dramaturgi, narrativ struktur, fortellerteknikk og eksperimentell filmkunst. Mediafaglige teoretikere som Bill Nichols har allerede lagt arbeid i å kategorisere uttrykksformer (som han kaller moduser) i dokumentarfilmer, samt identifisere byggeklossene bak dem (Nichols, 2010). Hans seks dokumentarmoduser beskriver de typene dokumentarfilmer som vi i dag ser på som velkjente. Men de var definitivt ansett som eksperimentelle og banebrytende i sin tid, for eksempel den observerende dokumentaren på 1960-tallet hvor filmskaperne forsøkte å holde seg mest mulig borte fra det som skjedde foran kameraet. Dette hadde også et teknologisk aspekt ved seg, da det var utviklingen av mindre, håndholdte kameraer som gjorde det mulig for filmskaperne å innta rollen som ‘fluen på veggen’.

David Bordwell og Kristin Thompson har på sin side gått i dybden på å definere uttrykksformer som er spesifikt karakteristiske for eksperimentell film. De har beskrevet de kategoriske og abstrakte formene som særlig representative (Bordwell & Thompson, ss. 353-81). I tillegg har de etablert filmstilmetoden for å analysere fortellerteknikk i film (Bordwell & Thompson, 2010, ss. 117-327), noe jeg bruker en forenklet versjon av i denne studien (Nielsen & Skriver, 2019, ss. 376-78). Vi kommer tilbake og utdyper disse og andre metodiske punkter, også fra andre teoretikere, [i kapittel 4](#).

Vimeo, en visning- og delingsplattform for uavhengig film, hvor skaperne selv laster opp filminnhold, stemmer frem og kommenterer på hverandres verk, er et relativt utforsket forskningsområde. Med rundt 70 millioner registrerte filmskapere, og rundt 240 millioner månedlige brukere, er Vimeo langt fra en liten nisjetjeneste. Forskning på det nærmeste man kan kalle dette området tar som oftest for seg større videoplattformer som YouTube, som på sin side kan skryte av 1.8 milliarder månedlige brukere (Katelyn, 2018).

Her har man blant annet undersøkt effekten av digitalisering og internett har hatt på filmkunst og annen kulturell produksjon. For eksempel har man sett at måten videoinnhold blir presentert på YouTube er et direkte resultat av databaseoppbyggingen med kanaler, abonnementsknapper, visning av antall *likes* og avspillinger – direkte påvirker hvordan videoinnhold på slike plattformer blir produsert og presentert. Det har eksempelvis blitt svært vanlig at man i videoer



på YouTube vil se oppfordringer til publikum om å interagere med ‘datasjiktet’ for å øke populariteten og synligheten til innholdet de ser på, ved å trykke abonnere og like det de ser. Med andre ord penetrerer datasjiktet det kulturelle, audiovisuelle sjiktet til videoene (Eugster, 2014).

Den største utfordringen innledningsvis i denne studien var å finne tidligere forskning som tok for seg mitt spesifikke tematiske krysningsfelt, nemlig eksperimentelle kortdokumentarer. Det finnes relevant stoff om hvert separate felt – dokumentarfilmer, eksperimentell filmkunst, dramaturgi og fortellerteknikk – men ingenting relevant om akkurat dette sammensatte forskningsområdet.

Det er også ytterst få som har forsket på Vimeo. En australsk studie utforsker det pedagogiske potensialet for tjenesten i høyere utdanning (Sturges, 2010). Flere jusrelaterte journaler tar for seg kreativ opphavsrett og fremtiden for digital deling i kjølvannet av et søksmål mot Vimeo i 2009 inngått av musikkindustrien (Xu, 2014; Johnson, 2018). I tillegg har koreanske forskere evaluert brukererfaringer av designet av grensesnittene til Vimeo og YouTube, altså hvordan brukeren opplever interaksjonen med nettstedene (Lee & Kim, 2016).

### **1.3 Problemstilling**

Grunnidéen bak denne studien handler om å utforske hva som karakteriserer eksperimentelle kortdokumentarer gitt ut på Vimeo, og analysere dramaturgien og fortellerteknikken som danner uttrykkene i filmene. Videre ønsker jeg å undersøke hvordan moderne teknologi påvirker produksjonsprosessen og det eksperimentelle uttrykket i verkene. Kort sagt lyder problemstillingen slik:

#### ***Hva karakteriserer eksperimentelle kortdokumentarer på Vimeo fra perioden 2015-2019?***

Fra et overordnet perspektiv vil denne studien, på basis av empiri fra filmanalyse og intervjuer av filmskapere, utforske effekten av demokratisering og digitalisering av verktøyene for filmproduksjon, har for fortellerteknisk og dramaturgisk innovasjon i moderne eksperimentelle kortdokumentarer.

Jeg har valgt et innskrenket forskningsområde for å gjøre studien mer håndgripelig. For å kunne analysere flere ulike filmer detaljert har jeg valgt å forholde meg til korte dokumentarfilmer

(seks til tolv minutter lange). Med digitalisering som bakteppe er Vimeo, en svært populær nettbasert delingsplattform for uavhengige filmprosjekter, og med et veletablert eksperimentelt filmsegment, et naturlig valg som kilde for moderne eksperimentelle kortdokumentarer.

Vimeo representerer også noe av det paradoksale ved eksperimentell filmkunst i digitaliseringens alder. Mens man tidligere måtte lete lenge og på riktig sted etter ukjente, eksperimentelle og nyskapende filmprosjekter, handler Vimeo i prinsippet om å taste inn noen søkeord, filtrere og scrolle gjennom side etter side, for eksempel på jakt etter filmer beskrevet av skaperne som eksperimentelle – eller å la Vimeo gjøre jobben enklere for deg ved å holde seg til deres *Staff Picks*, hvor redaktører fra Vimeo plukker ut de kortfilmene de synes er verdt å se hver måned.

Ressursbegrensningene som førte til at man tidligere måtte ty til nye måter å uttrykke seg på, har blitt visket ut som følge av digital teknologisk utvikling og økt tilgang til verktøy som har forenklet og åpnet opp prosessen for langt flere filmskapere. Samtidig fremstår Vimeo, og andre lignende kanaler for deling av kreativt innhold, som popularitetskonkurranser. Filmskapere laster opp sine prosjekter i håp om at de blir stemt frem, kommentert på og likt av publikum, og at de på denne måten mottar publisitet og berømmelse. Hvordan denne motsigelsen mellom det tradisjonelle inntrykket av eksperimentell film som noe ‘bortgjemt’ og eksklusivt, og denne popularitetskonkurransen, er en stor del av grunnen til at denne studien virket interessant for meg.

## 1.4 Forskningsspørsmål

For å besvare denne problemstillingen har jeg etablert tre forskningsspørsmål som skal besvares:

1. Hva slags dramaturgiske trekk ser man i utvalget av eksperimentelle kortdokumentarer?
2. Hvordan kombineres fortellertekniske grep som bruk av bilder, iscenesettelse, klipp og lyd i utvalget av eksperimentelle kortfilmer?
3. Hvordan brukes ny teknologi i utvalget av eksperimentelle kortdokumentarer?

I de neste delkapitlene vil jeg gå nærmere inn på begrunnelsen bak disse spørsmålene, og hvordan jeg vil gå frem for å besvare dem.

### 1.4.1 Hva slags dramaturgiske trekk ser man i utvalget av eksperimentelle kortdokumentarer?

Med spørsmål én ønsker jeg å utforske hvordan filmskapere på Vimeo tar i strukturerer og formidler narrativ i eksperimentelle kortdokumentarer. Jeg er her interessert i både fellestrekk og forskjeller i dramaturgi mellom eksemplene, og vil ta i bruk et kvalitativt kodeskjema for filmanalyse. I denne delen er det interessant å peke på temaene man håndterer, da det eksperimentelle segmentet ofte har omhandlet tabubelagte emner og marginaliserte grupper. Mer om dette i [kapittel 2](#).

### 1.4.2 Hvordan kombineres fortellertekniske grep som bruk av bilder, iscenesettelse, klipp og lyd i utvalget av eksperimentelle kortfilmer?

For å kunne undersøke håndverket bak filmfortellingene i de utvalgte eksperimentelle kortdokumentarene vil jeg se på de fortellertekniske grepene som danner filmenes form og uttrykk. Jeg vil beskrive disse bestanddelene nærmere i metodekapittelet, men i grove trekk involverer det:

- **Bilder:** Utsnitt (fra total til supernær), perspektiv (f.eks. frø-, normal, fugleperspektiv), kamerabevegelser og hastighet
- **Iscenesettelse:** Alt som finnes foran kamera, fra kulisser til rekvisitter, eventuelle kostymer, sminke og skuespillere
- **Klipp:** 'Harde' kutt eller usynlige, myke klipp som fremstår naturlige, generelt sett relasjonen mellom ulike innstillinger
- **Lyd:** Diegetisk (fra filmens verden) eller ikke-diegetisk (lydkilden ikke synlig i bildet, eller lagt på i form av fortellerstemme), musikk

Jeg vil også analysere hvilke dominante fortellerperspektiv vi ser i filmene. En eventuell trend her hvor man foretrekker første- og tredjepersons perspektiv, fremfor den allvitende og ekspositoriske gudsstemmen, vil føye seg inn i trenden innenfor eksperimentell filmkunst mot det subjektive og personlige, som beskrevet av Nichols og referert til i [kapittel 1.6.1](#).

### 1.4.3 Hvordan brukes ny teknologi i utvalget av eksperimentelle kortdokumentarer?

Den digitale revolusjonen har slettet mange av de fysiske og ressursbetingede begrensningene for distribuering av filminnhold, og de eneste reelle hindrene er lagringskapasitet, prosessorhastighet og kommunikasjonsbåndbredde (Monaco, 2000, s. 543). I tillegg har det blitt langt enklere og billigere å skaffe seg både lyd- og kamerautstyr av god kvalitet enn for et par tiår siden. I tillegg har programvaren for å redigere og etterarbeide filmmateriale blitt lettere tilgjengelig og langt billigere, til dels også gratis. Dette inkluderer miniatyrisering, standardisering og effektivisering av fysisk utstyr som kameraer og mikrofoner, men også utvikling innenfor digital bearbeiding av råstoff ved hjelp av programvare som Adobe Premiere, AfterEffects og andre mer rimelige alternativer. Dette har igjen medført økt kompetanse blant filmskapere – samt at én person, eller i hvert fall færre enn tidligere, kan innta og mestre roller som ofte har krevd mer arbeidskraft, ressurser enn tidligere.

Fantasien står på mange måter igjen som det eneste håndfaste hinderet for hva man kan skape på lerretet, og derfor er interessant å utforske hva dette fører til innenfor det eksperimentelle filmsegmentet. I fortiden, da man var begrenset til analoge filmruller og fysiske hjelpemidler som krevde spesialkompetanse og langt flere ressurser, var det vanlig for eksperimentelle filmskapere å blant annet fysisk “angripe” filmrullen ved å bake, brenne, fargelegge den eller bruke utdaterte filmruller. Dette var ofte estetiske valg, men ofte også på grunn av økonomiske begrensninger og ressursbetingede begrensninger. Derfor mener jeg det er interessant å utforske hvorvidt har en sammenlignbar eksperimentering nå, hvor det meste av arbeidet med å fange og bearbeide film skjer digitalt. Muligens peker trenden mer mot at uavhengige filmskapere er mer opptatt av å skape film som har et profesjonelt og polert uttrykk, og at eksperimenteringen i større grad er konsentrert i den narrative delen av filmfortellingene.

Jeg mener det er rimelig å forvente at filmskapere innenfor det eksperimentelle på flere måter tar i bruk teknologi for å realisere visjonene sine. Før måtte man ta i bruk utdaterte og uegnede hjelpemidler og verktøy, og innovativ imøtekommelse av ressursbetingede utfordringer førte til innovasjon og eksperimentering. I dag har vi økt kunstnerisk frihet og potensiale som følge av demokratisering (forenkling, spredning og billiggjøring) og digitaliseringen av verktøyene som kreves for å lage film. Derfor ønsker jeg å utforske hvorvidt, og eventuelt hvordan dette potensialet blir realisert, takket være teknologisk utvikling.

## 1.5 Disposisjon av studien

Denne studien består av seks kapitler (i tillegg til innledningsdelen):

### 2. Bakgrunn og historie

Kapittel 2 greier ut om historien til eksperimentell film og digitale filmplattformer, og har som formål å skissere ut den historiske bakgrunnen og teoretiske konteksten til forskningsområdet.

### 3. Teoretiske perspektiver og begreper

Her vil jeg legge frem det teoretiske grunnlaget for forskningsprosessen i denne studien. Enhver form for forskning må bygge på tidligere anerkjent og publisert akademisk arbeid. Derfor er det viktig å etablere solide skuldre å stå på i form av teoretiske perspektiver fra relevant forskning. Dette gjelder emner som dokumentarfilm, eksperimentell filmkunst, dramaturgi, fortellerteknikk, digitalisering og demokratisering av filmmediet, og filmanalytisk metode. Det er også i dette kapitlet at de viktigste begrepene blir beskrevet får sin relevanse forklart i forhold til forskningsområdet. Dette gjelder også videoplattformen Vimeo, og viktige emner som teknologisk utvikling og demokratisering av verktøy for filmproduksjon.

### 4. Metode

Kapittel 4 legger frem de metodiske tilnærmingene jeg vil ta i bruk for å svare på forskningsspørsmålene og problemstillingen. Her blir skraperverktøyet for utvelgelse av relevante kortfilmer introdusert og forklart, samt kodeskjemaet for analyse av kortfilmene i utvalget, og de individuelle dramaturgiske, fortellertekniske og teknologiske bestanddelene (variablene) til skjemaet.

### 5. Empiri

I dette kapitlet vil jeg legge frem de kvalitative funnene gjort på grunnlag av kodeskjemaet, den fortellertekniske analysen og intervjuene med filmskaperne bak kortfilmene i utvalget. Jeg vil også drøfte og analysere disse funnene på basis av de teoretiske perspektivene nevnt i [kapittel 3](#).

### 6. Konklusjon

Det siste kapitlet i studien gir rom for refleksjon over hva de teoretiske perspektivene og metodiske tilnærmingene har produsert i form av funn, og inntrykkene jeg sitter igjen etter å ha bearbeidet empirien og analysert de åtte eksperimentelle kortfilmene på tvers av dramaturgiske, fortellertekniske og teknologiske variabler.

## 2 Bakgrunn og historie

I og med at denne studien tar for seg forskningsområder og begreper som ikke er selvforklarende, og som fort kan misforstås og forveksles, er det viktig å etablere en klar historisk kontekst for forskningsområdet og et tydelig begrepsapparat for de fenomenene jeg har forsket på. Det må være klart hvilke typer filmer som skal analyseres, hvilke variabler analysen er designet for, og hva jeg er på jakt etter i form av empiri. De tre viktigste begrepene i studien er en teoretisk forankret definisjon på **eksperimentell film** komplett med historisk kontekst, i tillegg til de filmanalytiske temaene **dramaturgi** og **fortellerteknikk**.

### 2.1 Eksperimentell film

Eksperimentelle filmskapere har fra filmkameraets oppfinnelse kontinuerlig bidratt til videreutvikling av kunsten. Fra tysk ekspresjonisme og sovjetisk montasjeklipping, til Jean Rouch og Edgar Morins metafilmprosjekter som etter hvert blomstret ut i *Cinéma Vérité*-sjangeren, har eksperimentelle verk utfordret dagens normer og forskjøvet de aksepterte filmtradisjonene.

Den modernistiske eksperimentelle utviklingen innen film begynte med en ambisjon blant filmskapere på 1920-tallet om å “overgå narrativet” med sikte om å skape *cinépoeem*, altså filmpoesi. Teoretikere som Wheeler Dixon og Gwendolyn Foster beskriver hvordan de radikale virkemidlene man brukte her, senere ble inkorporert av tradisjonelle/mainstream filmskapere som Alfred Hitchcock. De argumenterer for at eksperimentelle filmskapere, blant annet ved å bevisst ignorere konvensjonelle krav og antakelser, banet vei for ekspansjonen av uttrykksformer i mer populære, kommersielle filmer basert på studiomodellen (altså filmer finansiert og produsert av filmstudioer) (Dixon & Foster, 2002, ss. 2-5).

Den sovjetiske eksperimentelle filmregissøren Dziga Vertov introduserte for eksempel montasjeklipping, og formulerte sin ambisjon om å *frigjøre kameraet* og fange *den virkelige virkelighet*. Siden den gang har det å skape avant garde film i stor grad handlet om å rukke ved det allment aksepterte og stillestående. Som del av introduksjonen av sin montasjemodell illustrerte også Vertov potensialet for å kunne skildre subjektive inntrykk og reaksjoner ved å klippe ansikt vis à vis emosjonelt ladede bilder – bedre kjent som Kulesjov-effekten (navngitt etter skuespilleren han filmet som del av eksperimentet (Sørensen, 2017, ss. 49-56). Vertov

prøvde med sine *eksperimenter* skapt i laboratoriet som var filmavisen *Kinonedelja*, å utvikle «en ny måte å sanse verden på» (Michelson, 1984, ss. 17-18). Innsatsen mot nettopp dette er noe man kan kjenne igjen i eksperimentell filmkunst gjennom hele det 20. århundre.

I mellomkrigstiden gikk filmmediet gjennom sin egen revolusjon i form av alternative uttrykksformer og fornektelser av datidens dominante dramatiske fortellermåter. Amerikanske og europeiske avant garde-filmskapere som Fernand Lége, surrealismens Salvator Dali, og arkitektstudenten Walter Ruttmann, dro nytte av sine bakgrunner innen billedkunst for å heve filmmediet fra sin daværende bunnplass på rangstigen for kunst (Sørensen, 2017, ss. 63-68). Ved å skape levende abstrakte bilder åpnet de publikums øyne for potensialet som lå i denne nye kunstformen, som ved hjelp av rytmiske tidselementer kunne blomstre som ‘*visuell musikk*’ eller ‘*absolutt film*’, slik Ruttmann selv beskrev det.

En grunnidé ved eksperimentell filmkunst har alltid vært at skaperen først og fremst var ute etter å realisere sin egen visjon, fremfor å skape et produkt for publikum. Dette er samtidig en stor del av grunnen til at eksperimentell film har blitt til sin egen sjanger, da artistenes unike preg på hvert verk gjør dem vanskelige, om ikke umulige, å kategorisere som del av tradisjonelle sjangre. I tillegg til at eksperimentelle filmskapere ofte har tatt i bruk uvanlige metoder og tekniske løsninger, er det mange som kobler eksperimentelle filmer til alternative og ofte urørte emner. Spesielt fra 80- og frem til 2000-tallet tok den alternative filmbølgen oppgjør med sensitive og tabu emner som rase, feminisme og homoseksualitet (Dixon & Foster, 2002, ss. 281-83, 313-25).

## 2.2 Vimeo og video på nett

Vimeo er en digital plattform for deling av video som ble startet opp i 2004 av en gruppe filmskapere. I dag har tjenesten over 80 millioner brukere som bruker den til å dele og promotere arbeidet sitt. Brukerprofilene fungerer i praksis som CVer, og forteller deg hvorvidt en bruker er tilgjengelig til å bli leid inn for å jobbe på et prosjekt. Som følge av at flesteparten av brukerne i større eller mindre grad vil det samme, altså å dele prosjektene sine og motta konstruktiv kritikk, publisitet og et potensielt nettverk med andre filmskapere, er også kommentarfeltene betydelig mer høflige og støttende sammenlignet med for eksempel YouTube.

Noe av det som skiller Vimeo fra YouTube, verdens desidert største nettsted for deling av video, er at tjenesten til dels profilerer seg, og fungerer som, et slags brukerstyrt yrkesnettverk for

filmskapere (Moreau, 2019). Plattformen har en underliggende forventning til at brukerne av tjenesten også driver med filmproduksjon selv, i stedet for å være mer eller mindre passive forbrukere av videoinnholdet.

Det at hele 70 millioner av de registrerte brukerne har lastet opp sine egne videoer, illustrerer at nettopp denne modellen har hatt den ønskede effekten. I langt større grad enn på andre plattformer for deling av videoer, hovedsakelig YouTube, utgjør kommentarfeltet en arena for konstruktiv tilbakemeldinger på et mer profesjonelt håndverksplan. På hver profil kan man også kommunisere til andre brukere og allmenheten hvorvidt man er tilgjengelig for arbeid, og hvilken type kompetanse man har.

I YouTube-alderen vi nå er del av, og som Vimeo også bidrar til, kan den gjennomsnittlige person filme, redigere og distribuere digitalt filminnhold til et internasjonalt publikum i løpet av kort tid (Sultan, Ambusidi, & Waheed, 2017, ss. 10-11). De trenger ikke tilgang til utstyr som er spesielt vanskelig å få tak i – en vanlig smarttelefon holder lenge for rudimentære behov. En del av grunnen til at jeg ønsker å utforske dette emnet er fordi jeg er spent på hva demokratiseringen av verktøyene folk trenger til å lage dokumentarer, vil føre til i form av dramaturgiske og fortellertekniske nyvinninger og trender, i tillegg til mer utstrakt bruk av ny teknologi.

Hvem som helst kan tross alt laste opp verket sitt til en plattform som Vimeo, og deretter kan hvem som helt med tilgang til nettet finne og se slike filmer. Derfor ønsker jeg å utforske hvilke dramaturgiske og fortellertekniske nyvinninger denne enorme økningen av antallet filmskapere på tjenester som Vimeo, har skapt i løpet av de siste årene. I tillegg vil jeg undersøke de kreative utviklingene som har skjedd som følge av at digitale verktøy for å fange og bearbeide film – på et langt mer profesjonelt nivå enn tidligere – har blitt langt mer tilgjengelige.



## 3 Teoretiske perspektiver og begreper

Denne studien tar i bruk teoretiske perspektiver på tvers av film- og medievitenskap, filmhistorie, dokumentarteori, dramaturgi, fortellerteknikk og filmanalytisk metode. I dette kapittelet vil jeg definere disse begrepene på basis av teoretiske perspektiver fra relevant akademisk litteratur.

### 3.1 Eksperimentell film

Det er vanskelig å etablere en omfattende og varig definisjon på hva eksperimentell film er, eller i det hele tatt hva som kjennetegner avant garde kunst generelt. Her handler det tross alt om å kontinuerlig utfordre det velkjente og bryte med etablerte mønstre. Det å forske på eksperimentelle dokumentarfilmer blir med andre ord som å skyte på en blink i bevegelse. Men den historiske konteksten er uunnværlig for å bygge opp en forståelse av hva jeg er på jakt etter.

Det eksperimentelle uttrykket har samtidig alltid vært veldig passende for filmmediet, som fra sin oppfinnelse rundt starten på 1900-tallet, utviklet seg parallelt med modernismen. Et fellestrekk ved modernistisk kunst, enten det er snakk om litteratur, bildekunst, musikk eller film, var tross alt et ønske om å bryte med det tradisjonelle. I og med at tradisjonell filmkunst for det meste handlet om å skildre realistiske handlinger i et kronologisk narrativt forløp, ble det naturlig for modernistiske eksperimentelle filmskapere å bryte med nettopp denne trenden (Engelstad & Tønnesen, 2011, s. 59).

En av de umiddelbare utfordringene for denne studien blir å etablere en klar og håndgripelig definisjon av hva en eksperimentell dokumentarfilm er. En forenklet måte å beskrive denne typen film (uavhengig av sjangerinndelinger som dokumentar, komedie osv.) er at den ikke først og fremst er skapt for å blidgjøre publikum eller oppnå kommersiell suksess. En lekmann vil muligens kalle en vilkårlig eksperimentell film for gåtefull eller ugjennomtrengelig, sammenlignet med tradisjonelle "underholdningsfilmer". Det kan uansett være vanskelig å unngå idéen om at «*du vet det når du ser det*» når det gjelder å beskrive hva en eksperimentell film er, med mindre man henter inn teoretiske definisjoner.

Uavhengig filmproduksjon er et relevant og nært beslektet segment innenfor medieverdenen, og man kan si at eksperimentell filmkunst på mange måter springer ut herfra, særlig hvis man ser på

det fra økonomisk og organisatorisk perspektiv. Definisjonen på en uavhengig film er tross alt at den blir skapt utenfor studiosystemet ved hjelp av uavhengig finansiering, og at man gjennom hele prosessen holder seg tro mot regissørens visjon. Tradisjonell *mainstream*-filmproduksjon, ofte representert av Hollywood-industrien, baserer seg på sin side hovedsakelig på en mer sentralisert økonomisk og kreativ modell med langt mer penger i spill og en prioritering av å minimere risiko (Nikolic, 2017, s. 3). Denne studien tar utgangspunkt i denne definisjonen, for så å utdype karakteristikken til eksperimentell filmkunst som en underkategori av uavhengig film. Dette valget ble gjort delvis for å øke mengden relevante akademiske kilder.

Fra et systematisk perspektiv kan uavhengig filmproduksjon (som igjen utgjør grunnlaget for å produsere eksperimentell eller avant garde-film) defineres ut fra tre hovedpunkter:

- Industriell lokasjon
- Formelle og estetiske strategier tatt i bruk
- Forholdet til sosialt, kulturelt, politisk eller ideologisk landskap

Eksperimentelle filmskaperne går forsettlig imot strømmen, og prøver å skape verk som kan utfordre rådende idéer om hva en film kan vise, og hvordan de kan vise det. De jobber som regel uavhengig av studiosystemet, og ofte alene eller i små grupper (Bordwell & Thompson, 2010, ss. 366-67). Historisk sett har det vært vanlig å subkategorisere typer filmer som *visjonære eller undergrunnsfilmer* (engelsk: *underground*) om verk som tar for seg marginaliserte grupper som etniske og seksuelle minoriteter. På et mer generelt nivå kan man si at eksperimentelle filmskaperne, i større grad enn det man ser i ortodoks, 'mainstream' filmproduksjon, er frigjort fra tradisjon, konvensjoner og standardisering (Walley, 2011, s. 24).

Bill Nichols legger også vekt på at eksperimentell film, allerede fra 1920-tallet, handlet om å få kameraet til å fange noe mer enn det indeksikalske og virkelighetstro – noe som reflekterte perspektivet til filmskaperen og karakterene. Synlig bevis, det vil si bildene som hadde blitt fanget av kameraet, ble ifølge Nichols et virkemiddel for poetiske uttrykk. Filmskaperens synspunkt fikk høyere prioritet enn kameraets evne til å gjøre naturtro, indeksikalske opptak av omverdenen (Nichols, 2010, s. 129). Tendensen til å streve etter mer enn å gjengi det indeksikalske foran kameraet, og fremheve det subjektive og poetiske, representerer for meg kjernen til eksperimentell filmkunst.

Wheeler Dixon og Gwendolyn Fosters bok *Experimental Cinema: The Film Reader* danner mye av grunnlaget for å forstå den eksperimentelle filmens historie og sosiokulturelle betydning (Dixon & Foster, 2002). De legger særlig vekt på hvor viktig det eksperimentelle filmsegmentet har vært for å fremme representasjon av marginaliserte grupper i samfunnet, både når det gjelder etnisitet, seksuell legning og andre former for utenforskap gjennom det 20. århundre.

I denne studien forventer jeg altså å finne og analysere eksperimentelle kortfilmer som er produsert ved hjelp av lave budsjetter, langt borte fra Hollywood-modellen og studiosystemet, og som takler utfordrende, tabubelagte temaer og skildrer marginaliserte mennesker (King, 2005, s. 2). Ved å fokusere utelukkende på filmer som er lastet opp og delt via Vimeo, sikrer vi at produksjonsmodeller budsjett og ressursgrunnlaget har vært sammenlignbart på tvers av verkene. Dette nettstedet er tross alt skapt for å la uavhengige filmskapere – det finnes nå 80 millioner av dem på tjenesten (Moreau, 2019) – selvpublisere filmer på én plass, uten kreative føringer fra studioer eller produsenter.

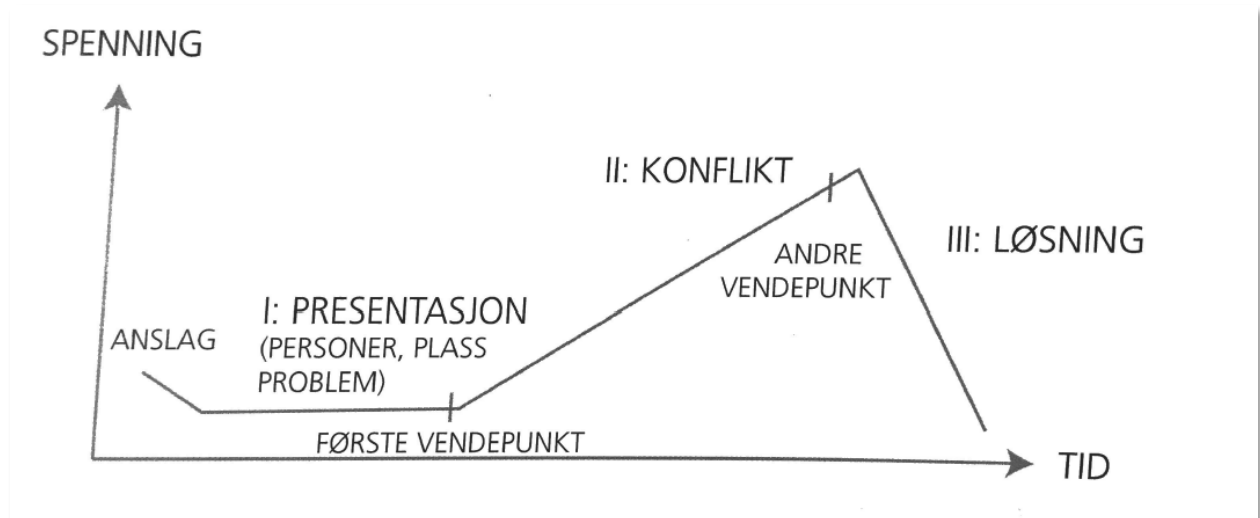
I bunn og grunn kan man si at grunnlaget for eksperimentell filmkunst ligger i et ønske om å bryte med den klassiske narrative strukturen man ser i Hollywood-filmer, eller *Classical Hollywood Cinema*, slik David Bordwell beskriver det i journalartikkelen *The Art Cinema as a Mode of Film Practice* fra 1979. Mens Hollywood-filmen er klart lineær med klare, målorienterte karakterer som blir drevet av årsak og virkning, åpner den eksperimentelle filmen (eller "kunstfilmen", slik Bordwell navngir den i denne artikkelen) opp for mer komplekse karakterer, tilfeldige hendelser og tvetydighet.

Mens et klassisk Hollywood-narrativ lener mot det konvensjonelle og forenklete, slik at flest mulig av seerne kan forstå og relatere til protagonisten og deres mål, får det estetiske og stilistiske får her ofte større betydning i eksperimentell filmkunst enn narrativ struktur og konsistens (Bordwell, 1979, s. 56). Disse kjennetegnene peker mot hva vi bør forvente å finne ved å analysere dramaturgi og fortellerteknikk i dokumentarkortfilmer som er kategorisert som eksperimentelle på Vimeo.

## 3.2 Dramaturgi

Hvis vi ser på en film som et hus, hadde det vært passende å tenke på de dramaturgiske bestanddelene som fasaden til huset. Sammen danner de det sanselige og estetiske inntrykket for publikum, på samme måte som maling, valg av materialer og pynt. Fasadens utforming, på samme måte som dramaturgiske valg og særtrekk, kan ikke nødvendigvis informere oss om selve håndverket og involvert i produksjonsprosessen, og nettopp derfor ønsker jeg også å se på fortellertekniske grep i denne studien. Mer om det i [kapittel 3.3](#).

Et sentralt område for denne masterstudien dreier seg om hvordan filmfortellingene i de utvalgte eksperimentelle kortdokumentarene er bygd opp. Dramaturgisk teori har utviklet seg kontinuerlig helt siden Aristoteles for 2.300 år siden påpekte at en fortelling var komplett når den bestod av en begynnelse, et midtparti og en slutt (Aristoteles, 1963). Det er også Aristoteles som ga oss de evig relevante og nærmest altomfattende definisjonene *drama*, *komedie* og *tragedie*, som til den dag i dag danner grunnlaget for forståelsen av de aller fleste fortellinger. I senere tid har *Hollywood-dramaturgi* dominert, som i seg selv kan kalles en videreutvikling av den aristoteliske narrative modellen. Amerikanske filmer produsert innenfor studiosystemet i, men også utenfor Hollywood, har for det meste fulgt dette veletablerte komposisjonsmønsteret siden starten på det 20. århundre.



Figur 1: Narrativ oppbygning i standarddramaturgi (Engelstad & Tønnesen, 2011, s. 46)

Denne og andre nært beslektede typer standardisert dramaturgi er oppbygd slik av god grunn. Både aristotelisk, Hollywood- og Ibsen-dramaturgi (nordmannens handlingsforløp i de verdenskjente samtidsdramaene blir ofte sett på som forbilledlig), speiler livets tre faser. Gjenklangen fra oppvekst til voksenliv og alderdom gir mennesker et nært, nesten intimt forhold til denne måten å fortelle på (Engelstad & Tønnesen, 2011, s. 45).

Et dramaturgisk særpreg ved eksperimentelle filmer, på sin side, er at de fremstår som intensjonelt krevende. Filmskaperne bak dem er ofte mer interesserte i å beskrive enn å fortelle, de formidler snarere sinnsstemninger enn handlinger, og har ingenting imot å appellere til en smal målgruppe av spesielt interesserte (Engelstad & Tønnesen, 2011, s. 59) fremfor de brede massene. Den eksperimentelle filmskaperen Hollis Frampton beskriver i *Film Art: An Introduction* grunntanken om å «*trene opp publikum til å se filmen*» (Bordwell & Thompson, 2010, s. 366). Med andre ord blir det et poeng i seg selv å gå utenom det publikum forventer i form av tradisjonell dramaturgi, å unngå klisjéer og skape noe nytt. Men jeg forventer likevel å finne de fleste grunnleggende dramaturgiske ingrediensene i mitt utvalg av eksperimentelle kortfilmer.

Kapittelet om dramaturgi i *Film: En innføring* av Arne Engelstad og Elise Seip Tønnessen, danner mye av grunnlaget til denne studiens forståelse av både standard dramaturgi (aristotelisk og Hollywood-modellens videreføring av denne) og avvikene herfra som peker i eksperimentell retning (Engelstad & Tønnesen, ss. 45-56). De argumenterer også for at modernistisk og alternativ dramaturgi har blitt mer populære blant allmenne publikum i senere år, og at denne typen filmer ikke lenger kun appellerer til smale målgrupper og spesielt interesserte.

Hvis man tar dette resonnementet på alvor og ekspanderer det, kan dette forklare eventuelle svake eksperimentelle dramaturgiske tendenser i empirien. Hvis det er et mindre gap mellom populærkultur og eksperimentell filmkunst, gir det tross alt mening om disse to verdenene i større grad møter hverandre halvveis, enn tidligere.

### 3.2.1 Tematikk

På grunn av den historiske signifikansen til tematikk i eksperimentell filmkunst (som beskrevet i [kapittel 2.1](#) om den eksperimentelle filmens historie), vil jeg utforske hva som er temaene i de ulike eksperimentelle kortfilmene i utvalget. Listen over temaene er:

- Kjønn
- Kunst
- Helse
- Familie
- Samfunnskritikk
- Utenforskap

### 3.2.2 Eksperimentelle filmformer og Nichols' dokumentarmoduser

Bordwell og Thompson legger i *Film Art: An Introduction* frem former som beskriver karakteristiske uttrykksformer i eksperimentelle filmer. Disse to formene er (Bordwell & Thompson, 2010, ss. 353-81):

- **Abstrakt** – Organisert først og fremst på basis av farger, former, størrelser og bevegelse i bilder, i stedet for å ta for seg kategorier, argumenter eller å skildre et narrativ. Langt mindre formell i uttrykket, og handler ofte om å skildre interessante mønstre de fleste av oss sannsynligvis ikke legger merke til i hverdagen. Kritikere av denne typen filmer kaller dem gjerne "*kunst for kunstens skyld*".
- **Assosiativ** – Karakterisert av poetiske overganger, uttrykker seg ved å gruppere lyd og bilder som umiddelbart ikke ser ut til å ha noen logiske koblinger med hverandre, og som dermed gir dem en bindende *assosiasjon*. Godfrey Reggios *Koyaanisqatsi* er nok det klareste eksempelet på assosiativ form i film, hvor alt fra fly og båter til raketter og forgjengere blir sammenstilt uten noen narrativ kobling (Reggio, 1983). Ved hjelp av denne typen sammenstillinger foreslår filmskaperen interessante idéer og konsepter uten at noen sier et ord, og uten at noe med kausale sammenhenger "skjer" på lerretet.

Dokumentarteoretikeren Bill Nichols står for det oftest brukte systemet for kategorisering av uttryksformene til etablerte dokumentarfilmer (Nichols, 2010, ss. 147-211):

- **Observerende / *Direct Cinema*** – Popularisert på 1960-tallet, hvor regissørene var opptatte av at filmene skulle gjengi virkeligheten direkte og på en sannferdig måte. Man skulle ikke påvirke subjekter eller intervjuer folk. Denne typen dokumentarfilmer var godt egnet til å beskrive samtiden og spesifikke sosiale formasjoner som familien, lokalsamfunnet eller individuelle institusjoner eller aspekter av dem.
- **Poetisk** – Det estetiske får prioritet over narrativ struktur, forteller ofte historier uten vendepunkt. Gir lite rom for retorisk argumentasjon.
- **Deltagende / *Cinema Verité*** – Her prøvde man ikke å «fjerne» regissøren fra det som skjedde på skjermen, og deltok i stedet uten å bli en del av karaktergalleriet. I stedet for å «kikke inn» på karakterene slik man gjorde i observerende dokumentarfilmer, var man her «på innsiden», med subjektivitet som en tydelig og innrømmet del av filmen.
- **Refleksiv** – Her gjør man publikum bevisst på at film er en konstruksjon som blir subjektivt påvirket av filmskaperen. Nichols mener at den refleksive modusen er en videreutvikling av *Cinema Verité* (deltakende modus). Til forskjell for den poetiske modusen, som fokuserer på formens skjønnhet, fokuserer refleksive filmer på å problematisere selve uttryksmåten.
- **Performativ** – Dokumentarer innenfor den performative modusen er opptatt av å problematisere påstander om kunnskap og subjektiv opplevelse av virkelighet. I motsetning til de andre modusene er det selve budskapet som er kriteriet for kategorien. Formmessig er denne filmtypen lik den ekspositoriske med kommentarstemme som varemerke, men stemmen er her full av tvil og filosofi, og langt fra allvitende.
- **Ekspositorisk** – Inneholder ofte direkte henvendelser til publikum i form av en forteller, eller en allvitende «stemme fra Gud». Bildene er ofte underlagt kommentarsporet, og er i stor grad retorisk oppbygd.

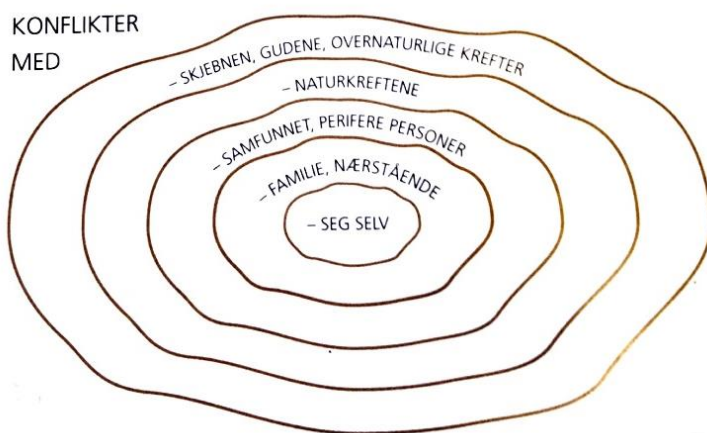
### 3.2.3 Anslag

Åpningssekvensen, eller *anslaget*, har fått en stadig større og viktigere dramaturgisk rolle i moderne filmfortellinger (Engelstad & Tønnesen, 2011, ss. 56-59). Derfor ønsker jeg å se på hvilke typer anslag regissørene har tatt i bruk, og hvilke funksjoner og utslag de har for narrativene i utvalget. De ulike typene anslag kan oppsummeres slik:

- **Monolog:** Ikke-diegetisk narrasjon fra forteller eller hovedperson
- **In medias res:** Begynner midt i narrativet uten innledning, for så å utdype
- **Konflikt:** Introduserer hovedkonflikten i narrativet
- **Tematikk:** Introduserer hovedtemaet for narrativet
- **Hovedpersoner, karakter(er):** Introduserer hovedperson og eventuelle bikarakterer
- **Tid og sted:** Fastsetter periode og geografisk beliggenhet for narrativet
- **Grunnstemming:** Angir hovedtonen og stemningen for narrativet

### 3.2.4 Konflikt

Mange vil påstå at en fortelling er bankerott uten en form for konflikt eller utfordring i sin kjerne, og at man ved å identifisere og drøfte konflikten i en filmfortelling kan lære mye om det dramaturgiske innholdet i en fortelling. For å gjøre dette tar jeg i bruk sirkelmodellen fra kapittel 2 i *Film: En innføring* (Engelstad & Tønnesen, 2011, ss. 50-53):



Figur 2: Konfliktyper i film og andre fortellinger

Figuren skildrer ulike konfliktyper fra interpersonale (eller interne) konflikter innerst i sirkelen, til eksterne konflikter ut mot kanten.



### 3.2.5 Hovedperson og karaktergalleri

Antallet karakterer og hvorvidt en film har én, ingen, eller flere hovedkarakter(er), har stor betydning for enhver fortelling. I tillegg er forholdet mellom karakterene essensielt. På den annen side er det ikke uvanlig i eksperimentelle narrativ å bryte med denne aristoteliske narrative tommelfingerregelen, ved at slike filmer ofte overhodet ikke handler om mennesker. Har jeg i det hele tatt en hovedperson med relasjoner til andre mennesker, eller handler det om et tema, objekt, en idé eller andre mindre håndfaste emner?

### 3.2.6 Avvik fra standard dramaturgi

Som forklart i [kapittel 3.2](#) leter jeg i denne studien etter avvik fra klassisk aristotelisk dramaturgi, noe som er en indikasjon på et eksperimentelt filmuttrykk. Denne studien baserer seg her på beskrivelsen i *Film: En innføring* (Engelstad & Tønnesen, 2011, ss. 60-70) av følgende avvik på standard dramaturgi:

- Ikke-lineær
- Kontrafaktisk
- Ikke-narrativ
- Metafilm
- Multifortelling

## 3.3 Fortellerteknikk

Hvis dramaturgi utgjør fasaden til en film, går vi inn i grunnmuren, bjelkene, stenderne, skruene og spikrene når vi analyserer de fortellertekniske bestanddelene av en film. De teoretiske perspektivene som definerer fortellerteknikk har jeg hovedsakelig ifra boken *Film Art: An Introduction*, skrevet av David Bordwell og Kristin F. Thompson (Bordwell & Thompson, 2010, ss. 117-327). Over nesten 200 sider beskriver de bestanddelene som utgjør de fortellertekniske bestanddelene til en film, og hvilken effekt man kan oppnå ved hjelp av ulike fortellertekniske grep og valg. Motivasjonen bak å undersøke fortellerteknikk var å se nærmere på håndverket bak filmkunst, og det er tydelig at Bordwell og Thompson med betegnelsen filmstil snakker om akkurat dette. Derfor har jeg i denne studien har oversatt betegnelsen *filmstil* til *fortellerteknikk*.

Jeg ønsker også å identifisere og analysere de mer tekniske aspektene ved disse kortfilmene, altså håndverket involvert i å skape dem. Den danske *Metodekogeboen*, som inneholder 130 analysemetoder for humaniora og samfunnsvitenskap, inneholder en forenklet versjon av filmstilmetoden som var mer relevant og nyttig for denne studien (Nielsen & Skriver, 2019, ss. 376-78).

Her deler man bestanddelene til fortellerteknikk inn i:

- **Bilder:** Farger, utsnitt (fra total til supernær), perspektiv (f.eks. frø-, normal- og fugleperspektiv), kamerabevegelser og hastighet
- **Iscenesettelse (mise-en-scene):** Alt som finnes foran kamera, fra kulisser til rekvisitter, eventuelle kostymer, sminke og skuespillere. Iscenesettelse refererer hovedsakelig til hvordan filmskaperen setter opp en hendelse som skal filmes. De fleste vil si at man i det minste bør begrense hvorvidt man iscenesetter hendelser i dokumentarfilmer, som tross alt er filmsjangeren vi skal forske på i denne studien. Derfor har jeg sett bort fra en del former for iscenesettelse som forbindes hovedsakelig med fiksjonsfilm, som for eksempel kostymer skuespill og så videre.
- **Klipp:** 'Harde' kutt eller usynlige, myke klipp som fremstår naturlige. Generelt sett ser man på relasjonen mellom ulike innstillinger av bilder.
- **Lyd:** Diegetisk (fra filmens verden) eller ikke-diegetisk (lydkilden ikke synlig i bildet, eller lagt på i form av fortellerstemme), musikk

Ved å undersøke disse elementene, kan man ifølge filmstilmetoden undersøke hvilket stilistisk mønster disse elementene danner, som igjen lar deg analysere filmens form.

## 4 Metode

Dette kapittelet av studien vil ta for seg de ulike metodiske tilnærmingene som ble brukt for å innhente, organisere, analysere og drøfte empirien i denne studien. Jeg har tatt i bruk ulike metoder for å svare på de ulike forskningsspørsmålene. Ved hjelp av et automatisert søkeverktøy, også kjent som en *skraper*, har jeg saumfart Vimeos flere hundre tusen filmer på jakt etter relevante eksperimentelle kortdokumentarer.

Det kvalitative kodeskjemaet er delt opp i tre deler, og hver del er designet for å svare på ett av forskningsspørsmålene:

- **Del 1 (punkt 1-6): Dramaturgisk analyse**

Designet for å svare på forskningsspørsmål 1:

*Hva slags dramaturgiske trekk ser man i utvalget av eksperimentelle kortdokumentarer?*

Identifisering av dramaturgiske særtrekk ved å påpeke tema, moduser, anslags- og konflikttyper, og avvik fra standarddramaturgi i de ulike kortfilmene i utvalget.

- **Del 2 (punkt 7-8): Fortellerteknisk analyse**

Designet for å svare på forskningsspørsmål 2:

*Hvordan kombineres fortellertekniske grep som bruk av bilder bilder, iscenesettelse, klipp og lyd i utvalget av eksperimentelle kortfilmer?*

Punkt 8 viderefører den metodiske tilnærmingen fra punkt 1-7, men brukes for å identifisere det fortellertekniske punktet om dominant fortellerperspektiv. Punkt 8 utgjør en forenklet versjon av filmstilistisk shot-for-shot-analyse som går i dybden på det fortellertekniske (bruk av bilder, iscenesettelse (mise-en-scène), klipp og lyd i én representativ scene (som utgjør enten en vending i, eller fordypning av, narrativet) fra hver film.

- **Del 3 (punkt 9-10): Teknologisk analyse og intervju**

Designet for å svare på forskningsspørsmål 3:

*Hvordan brukes ny teknologi i utvalget av eksperimentelle kortdokumentarer?*

I punkt 10 vil jeg prøve å identifisere bruk av ny teknologi i utvalget av filmer. De ulike formene for teknologi ble etablert både ved å forutse hva jeg forventet å se som følge av generell teknologisk utvikling de siste årene (for eksempel relativt billige kameradroner til bruk i scener som tidligere krevde helikopter, dataanimerte kulisser og elementer ved hjelp av green screen), men også gjennom intervjuer (punkt 11) av filmskaperne.

Punkt 11 består av intervju bestående av to spørsmål, som har blitt sendt ut til samtlige av filmskaperne bak kortfilmene i utvalget, om bruk av teknologi i verkene deres. Med andre ord bruker jeg både kodeskjemaet og svarene fra intervjuene fra intervjuene for å besvare forskningsspørsmål 3 om bruk av teknologi.

Studien er designet som en kvalitativ eksplorativ filmanalyse som tar i bruk metodetriangulering. Den kvantitative delen av studiet omhandler utvalget av filmer for analysering, som blir bestemt ved hjelp av en nettskraper. To ulike kodeskjema har blitt tilpasset for å analysere henholdsvis dramaturgiske og fortellertekniske variabler. I tillegg har jeg intervjuet en andel av filmskaperne (ikke alle svarte innen fristen) om bruk av teknologi i hvert enkelt prosjekt.

## 4.1 Definisjon av empirisk univers, *scraping*

Den første metodiske utfordringen ble å identifisere, filtrere og velge ut relevante eksperimentelle kortfilmer å analysere. Innledningsvis utforsket jeg manuelle søk ved hjelp av Vimeo's søkemotor i mangel av en systematisk og automatisert fremgangsmåte. Det viste seg dog fort at denne tilnærmingen ville krevd en mer eller mindre manuell gjennomgang av enorme mengder videoinnhold for å få et relevant og valid utvalg.

I tillegg var det viktig å eliminere mest mulig subjektiv partiskhet og personlige preferanser i søket etter relevante kortfilmer til utvalget. Derfor valgte jeg en automatisert, kriteriebasert utvelgelse og kvantitativ rangering av utvalget ved hjelp av dataanalyse. Tatt forskningsspørsmål 3 om bruk av teknologi i betraktning, hvor vi utforsker dagens allestedsnærvær av avansert teknologi, ble det enda mer naturlig å løse denne delen av studien ved hjelp av datateknologi.

**Nettskraping** (på engelsk kjent som *data scraping* eller *web scraping*) er en type programvare som brukes for å automatisk hente ut informasjon fra et nettsted, i stedet for å manuelt kopiere informasjonen ut. I praksis simulerer en nettskraper menneskelig utforskning av internett ved å sende bestemte forespørsler til ett eller flere nettsteder. Metoden er spesielt nyttig til å konvertere ustrukturert HTML-data til strukturerte datasett, som deretter kan analyseres ved hjelp av regneark eller tabeller (Vargiu & Urro, 2013). I dag blir nettskraping ofte brukt til:

- Prissammenligning
- Overvåkning av værdata
- Gjenkjenning av endringer på nettsteder
- Forskning på nettet
- 'Web mashups' – innhold fra ulike kilder som kombineres slik at det kan vises på nye måter, eller for å skape nye innholdstyper (Nations, 2018)
- Dataintegrasjon

Selv manglet jeg den nødvendige tekniske kompetansen for å utvikle et slikt verktøy. For å finne relevante eksperimentelle kortdokumentarer på en mer objektiv måte, innhentet jeg derfor støtte fra noen med kompetanse innen programmering og databehandling. I samarbeid med Geir-Stian Løkkesveen, IT-arkitekt hos Cegal, utviklet jeg en skreddersydd skraiper som gjennomførte automatiske søk via Vimeos søkemotor og API (programmeringsgrensesnitt), og indekserte resultatene. Etter om lag to døgn med søk på ett minutters intervaller (en begrensning fra Vimeos API), ga verktøyet oss cirka 130 treff basert på følgende kriterier:

### **Kategorisering**

*Må være kategorisert som både Experimental og Documentary i databasen.*

I alt finnes det 16 kategorier for videoinnhold på Vimeo: *Sports, Instructionals, Documentary, Arts & Design, Animation, Music, Reporting & Journalism, Narrative, Travel, Personal, Experimental, Talks, Fashion, Cameras & Techniques, Food, Comedy*. Det er ingen begrensninger for hvor mange ulike kategorier en film kan tilhøre.

### **Varighet**

*Skal vare i minimum seks, maksimum tolv minutter.*

Dette valget ble hovedsakelig gjort på første forsøk på å uthente et relevant utvalg, altså ved å manuelt søke gjennom Vimeo. Etter egen erfaring lå de fleste kortfilmene rundt her på varighet, og de som varte under seks minutter hadde sjeldent nok dramaturgisk og fortellerteknisk innhold til å kunne støtte vår tiltenkte analyse.

Ifølge Oscar-utdelingens regler kan man kalle enhver film som varer kortere enn 40 minutter for en kortfilm (Oscars, 2017). Med tanke på at jeg i denne studien ønsket å analysere flere filmer, var det viktig å holde varigheten til hver kortfilm mest mulig sammenlignbar og håndterbar.

Flertallet av videoinnhold innenfor mitt tematiske univers hadde en varighet på mellom seks og tolv minutter, og derfor ble dette kriterievalget naturlig.

### **Alder**

*Opplastingsdato skal ikke være eldre enn oktober 2015.*

Mye av motivasjonen bak valget av problemstilling og forskningsspørsmål handlet om et ønske om å forske på moderne, forhåpentligvis banebrytende eksperimentelle kortfilmer. Derfor begrenset jeg utvalget til filmer som hadde blitt opplastet til Vimeo tidligere enn tre år før arbeidet med denne studien begynte.

Disse tre hovedkriteriene dannet grunnlaget for å kartlegge et empirisk univers basert på Vimeo-videoer som tilfredsstilte disse kriteriene. For å korte ned utvalget til åtte relevante eksperimentelle kortfilmer, var det nødvendig med et mest mulig objektivt kriterium for å hente frem de mest relevante filmene. Derfor utviklet vi en poengsum for relevanse basert på følgende suksessindikatorer (ifølge Vimeos database):

- Likes (dvs. at publikum har trykket på Like-knappen på filmens Vimeo-side)
- Kommentarer
- Visninger
- *Staff Pick*
- Prisutdelinger/-nominasjoner
- *Preferred Categories*

## 4.2 Utvalg av eksperimentelle kortfilmer

Scraping-metoden ga oss 126 treff etter å ha filtrert bort feilkategoriserte og invalide treff<sup>2</sup>. De åtte øverste treffene basert på Relevance-poengsummen utgjør utvalget av kortdokumentarer i min oppgave:

### 4.2.1 – *Rough Waters*

År: 2016

Land: USA

Regi: Claire Imler & Troy Charbonnet

Lengde: 06:36

Beskrivelse på Vimeo: *Submerged in the darkness of her depression, Katie struggles to stay afloat the rough waters in her life, but uncovers what matters most in her journey to recovery.*

Lenke: <https://vimeo.com/193669700>

---

<sup>2</sup> Ingen av treffene fra skraperen har blitt slettet fra utvalget. Ved å huke av «Show hidden» i verktøyet kan jeg gå tilbake å sjekke hvilke filmer som ble filtrert bort.

#### **4.2.2 – Copycat**

År: 2015

Land: USA

Regi: Charlie Shackleton

Lengde: 08:49

Beskrivelse på Vimeo: *In the summer of 1990, a teenage filmmaker successfully raises \$100,000 to shoot a pioneering horror film. 25 years later, he tells the story of a cult classic that never was.*

Lenke: <https://vimeo.com/143734982>

#### **4.2.3 – Plastic Girls**

År: 2017

Land: Sør-Korea

Regi: Nils Clauss

Lengde: 07:07

Beskrivelse på Vimeo: *With slow graceful movements and digitally generated messages, Plastic Girls make a conspicuous contribution to the sexualisation of public space in front of their owners' premises.*

Lenke: <https://vimeo.com/226888246>

#### **4.2.4 – I think this is the closest to how the footage looked**

(heretter referert til som *Footage*)

År: 2016

Land: Israel

Regi: Yuval Hameiri

Lengde: 09:37

Beskrivelse på Vimeo: *A man brings objects to life in a struggle to recreate the lost memory of his mother's last day.*

Lenke: <https://vimeo.com/194729082>

#### **4.2.5 – *Inherit the Earth***

År: 2019

Land: USA

Regi: Christian Schultz

Lengde: 08:48

Beskrivelse på Vimeo: *[...] a poetic encounter with five young people living in Southwest Baltimore. Conceived as a micro-documentary exploring the experience of food insecurity among children in Baltimore's inner city, this nine-minute film transcends both its original intent and genre to create a quiet meditation on loss and hope within the struggle of urban poverty.*

Lenke: <https://vimeo.com/350027983>

#### **4.2.6 – *49 Mile Scenic Drive***

År: 2019

Land: USA

Regi: Bradley Smith

Lengde: 10:00

Beskrivelse på Vimeo: *In 1954, an artist named Rex May created an iconic street sign for the city of San Francisco. Half a century later, his signs started to disappear. What began as a short film about design took on a life of its own and ended up changing a little piece of history.*

Lenke: <https://vimeo.com/337060404>

#### **4.2.7 – *Bikini Words***

År: 2019

Land: Sør-Korea

Regi: Nils Clauss

Lengde: 06:21

Beskrivelse på Vimeo: *During the industrial expansion of Korea in the 1970s and 80s, working and housing conditions gave rise to new linguistic developments among the workers.*

Lenke: <https://vimeo.com/151000182>



#### **4.2.8 – Robert Rushkin – The Artist**

(heretter referert til som *Robert Rushkin*)

År: 2016

Land: Storbritannia

Regi: Jonas Hegi & Julien Simshauser

Lengde: 08:45

Beskrivelse på Vimeo: *We did a documentary about Robert Rushkin, an artist with an outstanding body of work that we thought deserves more attention.*

Lenke: <https://vimeo.com/163226315>

### **4.3 Kodeskjema for analyse av filmer**

For å innhente relevant kvalitativ empiri vil jeg benytte meg av tematisk koding og kategorisering. I praksis involverer dette å identifisere og arkivere elementer i en tekst (eller film, i dette tilfellet) som eksemplifiserer de samme teoretiske eller beskrivende idéene (Gibbs, 2007, ss. 38-56). I denne studien innebærer dette å arkivere eksempler på hvordan dramaturgiske trekk, fortellertekniske grep og bruk av ny teknologi manifesterer seg på hvers av de eksperimentelle kortfilmene i utvalget.

#### **4.3.1 Dramaturgiske variabler**

Variablene i denne delen av kodeskjemaet skal svare på [forskningsspørsmål 1](#) om dramaturgiske trekk, og består både av gjensidig utelukkende (filmmoduser og karakterer) og overlappende (tema, anslag, konfliktyper, avvik fra standarddramaturgi) kategorier. De ulike dramaturgiske variablene, som har blitt definert i [kapittel 3.2](#), er som følger:

- Tema
- Eksperimentelle filmformer og Nichols' dokumentarmoduser
- Anslag
- Konflikt
- Hovedperson og karaktergalleri
- Avvik fra standard dramaturgi

### 4.3.2 Fortellertekniske variabler

**Fortellerteknisk analyse av representativ scene:** Jeg har valgt å kombinere de ulike fortellertekniske delene av kodeskjemaet i form av filmstilanalyser av én representativ scene fra hver kortfilm. Hver scene skal stå for en fordypning (at en konflikt kompliseres, publikum finner får vite noe hittil uvisst om en karakter, eller lignende) eller vending (noe uventet skjer eller en viktig endring inntreffer i narrativet og/eller en karakter) i hver filmfortelling, og skal være mest mulig sammenlignbare med hverandre.

Metoden er basert på filmstilanalysen beskrevet i *Metodekokebogen* under kapittelet *Filmstil* (Nielsen & Skriver, 2019, ss. 376-78), som igjen er en destillert og forenklet versjon av tilnærmingen til filmanalyse beskrevet i del 3 av *Film Art: An Introduction* av David Bordwell og Kristin Thompson (Bordwell & Thompson, 2010, ss. 117-327). I grove trekk innebærer metoden at man dele de fortellertekniske bestanddelene av en film inn i følgende hovedområder (disse står nærmere beskrevet i [kapittel 3.3](#)):

- Bilder
- Iscenesettelse (mise-en-scène)
- Klipp
- Lyd

Bakgrunnen for valget av denne tilnærmingen til den fortellertekniske analysen er at det er vanskelig, om ikke direkte uheldig, å bryte opp bestanddelene til ‘håndverket’ på samme måte som i den dramaturgiske delen av kodeskjemaet. Identifiseringen og karakteriseringen av disse bestanddelene er også langt mindre binær, da jeg er på jakt etter stilistiske grep og valg, samt effekten av dem. Derfor blir det nødvendig med en deskriptiv tilnærming til oppsummeringen av funnene her. Med andre ord må jeg se hver enkelt scene som en helhet bestående av, og helst forhøyet av, de ulike fortellertekniske bestanddelene. Deretter må jeg utforske hvordan hver bestanddel bidrar til denne helheten.

Oppsettet til skjemaet for den fortellertekniske analysen av representative scener ser slik ut(det faktiske, utfylte skjemaet utgjør del 3 av kodeskjemaet, vedlegg 2):

Film	Scene, tid	Bilder (kinematografi)	Iscenesettelse ( <i>mise-en-scene</i> )	Klipp	Lyd		
					Tale	Reallyd/effekter	Musikk
Navn på film	Navn på scene, tids-stempel	- Fargebruk - Fart i bevegelser - Kameraperspektiv (fokallengde, dybdeskarphet og fokus) - Utsnitt: Vinkel, nivå, høyde og distanse. Mobilt utsnitt, dolly/tracking - Varighet til shots	- Omgivelser - Lyssetting - Karakterenes oppførsel, bevegelser - Rom ( <i>screen space</i> ), balanse/ubalanse, symmetri/dissymmetri, dybde/flathet - Tid, tempo i scener	- Rytmiske, tidsmessige og romlige forhold mellom shots - Temporal kontinuitet: Blir klippen brukt til å kommunisere hopp i tid og rom, eller for å opprettholde begrenset og overbevisende tid og rom?	Narrasjon (ikke-diegetisk fortellerstemme) eller tale fra karakterene som blir filmet? Taler karakteren til	Diegetisk, altså lyd forankret i universet, eller tydelig lagt til i klipp for å oppnå en ønsket effekt?	Stil, inntrykk, rytmiske egenskaper og effekt.

Figur 3: Skjema, fortellerteknisk analyse av representative scener

**Dominant fortellerperspektiv:** Som beskrevet i [kapittel 1.2.1](#) kan man spore starten og videreutviklingen av det eksperimentell filmkunst til modernismens brudd med sentralperspektivet. Jeg forventer derfor å se en tendens mot subjektive fortellerperspektiv i utvalget av kortdokumentarer som kommuniserer hvordan karakteren(e) oppfatter virkeligheten på lerretet (Engelstad & Tønnesen, ss. 62-64). De forskjellige typene perspektiv, også kjent som narrativt standpunkt (McAfee, 2019), er:

- **Førsteperson – subjektivt:** Begrenser hva publikum kan se til én karakter, gjennom den karakterens øyne. Kan bli problematisk i lengden, da dette perspektivet ikke lar oss se andre karakterers reaksjoner.
- **Tredjeperson begrenset – hybrid:** Presenterer handlingen fra perspektivet til en ideell observatør. Det oftest brukte narrative standpunktet i film og TV. For å fange dette perspektivet filmer man ofte eksempelvis en samtale mellom to karakterer, over skuldrene til hver av karakterene. Den begrensede delen av dette narrative standpunktet refererer til det faktum at man kun får vite tankene til en begrenset andel av karakterene i handlingen.

- **Allvitende – objektivt:** Dette perspektivet avslører hva karakterene tenker, og krever en form for fortellerstemme, tekst eller grafikk. En allvitende forteller formidler narrativet uten å forankre seg til én karakter eller en gruppe av karakterer.

### 4.3.3 Teknologiske variabler

For å analysere bruk av teknologi i mitt utvalg av eksperimentelle kortfilmer, ville jeg først etablere hva det var rimelig å forvente å kunne se med det blotte øye ved å se gjennom filmene. Denne delen av analysen involverte ikke å intervju filmkamerne om bruk av teknologi i prosjektene, eller å undersøke budsjetter, prosjektbeskrivelser og den slags. Med andre ord er det her snakk om teknologiske nyvinninger som er relativt enkle å få øye på, og som har blitt særlig populære blant uavhengige filmkamerne de siste par tiårene. Disse eksemplene inkluderer:

- Dronekamera – utviklingen av kraftige og relativt billige kameradroner har virkelig skutt fart det siste tiåret. De blir i dag brukt av alt fra store filmstudioer til uavhengige filmkamerne til å filme etableringsscener som tidligere krevde helikopter og annet dyrt utstyr og nøye planlegging.
- CGI/Green screen – muligheten til å bruke Chroma Key-teknologi til å «bytte ut» én farge med hvilket som helst bilde ved hjelp av datateknologi, har etter hvert også spredd seg til det uavhengige filmsegmentet. Ved hjelp av en «green screen» kunne for eksempel regissør Kevin Good skape et overbevisende periodedrama med et budsjett på 40.000 dollar, noe som tidligere hadde vært helt umulig (O'Falt, 2016).
- Høy FPS/sakte film – kameraer som lar deg filme med langt flere rammer per sekund enn tidligere, og dermed lar deg spille tilbake scener i svært sakte kino uten at du mister flyt i bildet. Denne typen kameraer har blitt langt mer tilgjengelig og brukervennlig i løpet av det siste tiåret (Burmeister, 2018).
- Høyoppløsnings kamera – kameraer med en oppløsning på 2,560 x 1,440 piksler eller mer, som de siste fem årene har blitt langt billigere, mer kompakte og brukervennlige (Mendelovich, 2019). I tillegg til klarere og mer detaljerte bilder lar den økte oppløsningen filmkameren «zoome inn» i ulike utsnitt av ett shot, noe som kan reprodusere effekten av dyre dolly shots, hvor man tidligere satte store og tunge kameraer på skinner for å få bevegelse i scenen uten at det ristet. I tillegg kan man skape en illusjon

av at man filmer med flere kameraer ved å bruke ulike deler av et 4K-utsnitt, noe man tidligere trengte flere kameraer og filmfotografer for å oppnå.

- Undervannskamera – billiger spesialdesignede kameraer (samt vanntette kamerahus) har gjort det mer overkommelig for uavhengige filmskapere å filme undervannsscener (History and evolution of underwater photography , 2017).
- Gimbal / steady-cam – de siste årene har krympingen av både kameraer og gyroskopiske stativ (tidligere kjent som store og tunge *dollies*), ført til at denne typen teknologi også har blitt tilgjengelig for mindre og uavhengige filmskapere (Feng Low, 2017). Kort sagt lar denne teknologien filmskaperne bevege seg fritt og kjapt uten at bildet rister.

Bortsett fra eksempler som kan identifiseres med det blotte øyet (dronefilm, høyhastighetskamera osv.) kan det være vanskelig å vite hvordan man har tatt i bruk ny teknologi i produksjonen av en film uten kunnskap om selve produksjonsprosessen. Derfor var det nødvendig med en egen metodisk tilnærming til denne delen av studien. Jeg tok kontakt med hver individuelle filmskaper eller gruppe bak filmene via kontakinfoen på Vimeo-profilene deres. De markert i grønt svarte innen fristen 13. januar 2020, mens de markert i rødt svarte ikke:

- Claire Imler & Troy Charbonnet (*Rough Waters*)
- (Copycat)
- Nils Clauss (*Plastic Girls & Bikini Words*)
- Yuval Hameiri (*Footage*)
- Christian Schultz (*Inherit the Earth*)
- Bradley Smith (*49 Mile Scenic Drive*)
- Jonas Hegi & Julien Simshauser (*Robert Rushkin*)

Intervjuguiden bestod av følgende spørsmål:

1. *Har du eksempler på teknologi, programvare eller verktøy utviklet i det 21. århundre, som var avgjørende for å realisere din/deres kreative visjon i prosjektet?*
2. *Mer generelt, hvordan føler du at moderne teknologi, digitalisering og videoplattformer som Vimeo, bidrar til eksperimentering og innovasjon innenfor dokumentarfilmproduksjon?*

## 4.5 Svakheter ved metoden/undersøkelsen

En av svakhetene ved metodevalget er at tids- og ressursbetingede forhold nødvendiggjorde et nokså begrenset utvalget av eksperimentelle kortfilmer. De åtte øverst rangerte filmene er et utdrag av alt som finnes av eksperimentelle kortdokumentarer på Vimeo. Men uten disse begrensningene kunne det teoretisk sett vært mulig å analysere samtlige treff fra scraperen, altså mellom 120 og 130 kortfilmer. I tillegg kunne tidsrommet for opplasting blitt ekspandert (fra de siste tre årene fra og med da jeg startet scrapingen), og fjernet kravet om en varighet mellom seks og tolv minutter. Men disse kravene ble introdusert for å operasjonalisere utvalget og gjøre empirien håndterbar.

Vimeos eget system for kategorisering av filmer utgjorde også en utfordring. Det er helt opp til filmskaperen (eller personen som laster opp filmen til Vimeo) hvilke kategorier de ønsker å gi verket sitt, og så vidt vi kan se er det ingen prosesser for validering av denne kategoriseringen. Etter at skraperen hadde gitt oss et utvalgt av kortfilmer ble det nødvendig å gå gjennom hver film mot toppen av listen for å verifisere at dette faktisk var snakk om dokumentarfilmer. Flere ganger ble det nødvendig å ta bort funn som først og fremst fremstod som fiksjonsfilmer, samt instruksjonsfilmer og andre eksempler på (mer eller mindre objektiv) feilkategorisering.

Et dypere nivå når det gjelder mulige svakheter her er det faktum at det var vanskelig nok å luke ut filmer basert på hvorvidt en film var «dokumentarisk nok» i uttrykket – det var betydelig verre å bestemme om noe var «eksperimentelt nok». Dog var dette litt av poenget med å velge nettopp dette forskningsområdet. Det eksperimentelle uttrykket forandrer seg stadig, og det finnes neppe noe fasitsvar på hva som kvalifiserer til denne merkelappen. Men hvis det finnes noe som feilaktig funn, altså noe som ikke ser ut til å passe merkelappen som eksperimentell filmkunst, kan man se på det som et funn i seg selv.

## 4.6 Reliabilitet og validitet

Med samme begrepsapparat og metodikk skal det være godt mulig å etterprøve og ekspandere denne typen innholdsanalyse av filmer på digitale plattformer som Vimeo. Ved hjelp av en lik eller lignende skraper bør man få de samme eller tilnærmet likt utvalg av eksperimentelle kortfilmer (søkeresultatene vil naturligvis endre seg etter hvert som nye filmer blir publisert og eldre innhold fortsetter å få nye visninger, kommentarer og likes). I den anledning kjørte vi vår

egen skraper flere ganger, og fikk ingen signifikante forskjeller i resultatene. Poengsummene var relativt like, og toppresultatene var de samme hver gang.

Med tanke på at begrepsapparatet, metodene og de teoretiske perspektivene er basert på relevant og anerkjent akademisk litteratur, er den indre reliabiliteten for studien godt sikret i forhold til om analysen og dens begrepsapparat kan brukes til andre, sammenlignbare studier. Hvorvidt andre vil få samme resultater eller oppdage samme fenomen ved å forske på videoinnhold på Vimeo eller andre digitale filmplattformer blir vanskeligere å forutse, da akkurat dette forskningsområdet er relativt urørt, som forklart i [kapittel 1.2](#). Det faktum at eksperimentell filmkunst også er såpass vanskelig å definere og ‘måle’, vil muligens også føre til at forskjellige forskere vil ha ulike syn på hva som utgjør avant garde-segmentet, og hva som karakteriserer eksperimentell film. Samtidig bidrar denne studiens relativt eksplorative natur til å rettferdiggjøre denne eventuelle usikkerheten.

Skraperen bærer en stor del av validitetsstyrken til denne studien. Ved å skrape en annen videoplattform (for eksempel YouTube, som har langt mer videoinnhold enn Vimeo) med like kriterier, ville man utvilsomt fått resultater som det hadde vært interessant å sammenligne med de fra denne studien. Dette hadde også åpnet for komparative innholdsanalyser på tvers av plattformer. Med tanke på at metodene og begrepene i denne studien er allment aksepterte og relativt enkle å ta i bruk, er jeg sikker på at resultatene fra studien vil være gyldige for utvalget og området jeg har undersøkt. Samtidig har jeg kontinuerlig arbeidet for å gjøre rede for valgene som har blitt tatt underveis, og legge frem styrker og svakheter som følge av dem.

## 5 Empiri

De teoretiske perspektivene og metodiske tilnærmingene valgt i denne studien har gitt en stor mengde empiri som har vært nyttig mot å besvare på forskningsspørsmålene og problemstillingen. Ikke alle de metodiske elementene var like godt egnet til å gi klare og relevante svar, men alt i alt sitter jeg igjen med et godt strukturert kodeskjema med funn som kan drøftes og analyseres på relevant vis når det gjelder å belyse forskningsområdet jeg var interessert i da jeg satte sammen denne studien.

## 5.1 Dramaturgiske funn

De dramaturgiske funnene var særlig nyttige for å identifisere og strukturere trender, fellestrekk og avvik i utvalget av eksperimentelle kortdokumentarer. Den første overordnede trenden på tvers av de ulike dramaturgiske variablene viser en stor grad av variasjon gjennom hele skjemaet. Det er tydelig at den digitaldemokratiske modellen til Vimeo, til forskjell fra så mange andre delingsplattformer basert på sosiale mediemodellen, ikke fører til at publikum stemmer frem den de samme typene filmer med de samme uttrykkene, den samme tematikken eller med homogene dramaturgiske trekk.

### 5.1.1 Tematikk

Det er en tydelig spredning av ulike typer temaer i kortfilmene i utvalget. De mest populære er kunst og samfunnskritikk, som begge utgjør temaet (eller ett av flere temaer) i tre av filmene.

	Kjønn	Kunst	Helse	Familie	Samf.krit.	Utenforskap
<i>Rough Waters</i>			X			
<i>Copycat</i>		X				
<i>Plastic Girls</i>	X				X	
<i>Footage</i>				X		
<i>Inherit the Earth</i>				X	X	
<i>49 Mile Scenic Route</i>		X				
<i>Bikini Words</i>					X	
Robert Rushkin		X				

Figur 4: Tabell for analyse av tematikk

Det mest bemerkelsesverdige funnet innenfor tematikk er at jeg ikke fikk treff på temaet utenforskap, hvor filmen har som formål å skildre eller representere marginaliserte eller utstøtte grupper i samfunnet (Nilsen, 2014, ss. 30-59). Dette var det eneste temaet jeg satte opp før jeg begynte å se gjennom filmutvalget, hovedsakelig på grunnlag av Dixons og andre filmhistorikers beskrivelse av utenforskap som et viktig tematisk anker for eksperimentell filmkunst gjennom det 20. århundre (Dixon & Foster, 2002). Det er interessant at de eksperimentelle dokumentarkortfilmene i utvalget vårt som scorer høyest, omhandler tematikk som det muligens er lettere for folk flest å identifisere seg med.



På den annen side kan dette også tolkes som et positivt avvik, ved at det som tidligere har blitt klassifisert som utenforskap i nyere tid har blitt mer akseptert. Skildring av depresjon og selvmordstanker i *Rough Waters* er for så vidt ikke tabubelagt i de fleste moderne samfunn, men det har heller ikke alltid vært like akseptert å snakke om denne typen emner. Det samme gjelder kritikken av seksualiseringen av det offentlige rom i Sør-Korea, særlig ved at kvinner blir objektifisert i form av sexy dukker utenfor butikker.

Dette passer også godt med Henrik Bastiansens spådom i *Hvor går dokumentaren*, om at vi vil se en økning i mengden personlige dokumentarer fra land hvor vi ikke er vant til å se personlige fortellinger skildret, og kritikkverdige forhold påpekt (Nilsen, 2014, s. 34). At fattige barn og tenåringer får en stemme i *Inherit the Earth* er ikke spesielt overraskende eller uventet, men det samme kunne du sannsynligvis ikke sagt for langt tilbake i det 20. århundre.

### 5.1.2 Former og moduser (eksperimentelle og tradisjonelle)

Det er kun tre av filmene i utvalget som kan beskrives ved hjelp av de abstrakte og assosiative eksperimentelle filmformene (Bordwell & Thompson, 2010).

	Eksp. former		Nichols' dokumentarmoduser					
	Abstrakt	Assosiativ	Observerende	Poetisk	Refleksiv	Deltagende	Performativ	Ekspositorisk
Rough Waters								X
Copycat								X
Plastic Girls		X		X				
Footage					X			
Inherit the Earth				X				
49 Mile Scenic Route								X
Bikini Words		X		X				
Robert Rushkin	X						X	

Figur 5: Tabell for analyse av filmformer og dokumentarmoduser

Det sterke personlige preget i *Footage* gjør at deltakende modus passer best for å beskrive den sentrale rollen regissøren selv spiller for narrativet. Men muligens er det merkelappen *personlig dokumentar*, som best kan attribueres til denne filmen (Grünfeld, 2014, ss. 15-34). Mye av styrken til denne undersjangeren av dokumentarfilmer kommer fra filmskaperens nærhet og tilgang til råmaterialet.

Som følge av de siste par tiårene med teknologisk utvikling, miniatyrisering av filmutstyr og demokratisering av verktøy for filmproduksjon, har det blitt langt vanligere de siste årene å se dokumentarer som handler om filmskaperne selv, deres venner og familie. Bastiansen spør i boken at vi vil se flere personlige dokumentarer i årene fremover, spesielt fra mennesker fra land vi vanligvis ikke attribuerer med individualisme og personlige fortellinger. Dermed kan vi igjen få en periode hvor dokumentarer, og eventuelt eksperimentell filmkunst, får som formål å skildre former for utenforskap som etnisitet, identitet og æreskoder.

Det er også mulig at de abstrakte og assosiative formene, som har sine tydeligste representanter et godt stykke tilbake i det 20. århundre, vil slite med blant demografien på Vimeo, som hovedsakelig består av yngre mennesker. Den er mer eller mindre en popularitetskonkurranse (riktig nok med et publikum bestående hovedsakelig av faktiske og håpefulle filmskaper) og skraperen vår var programmert for å finne det mest populære og hyllede innholdet på tjenesten innenfor vår sjanger. På den annen side kan målgruppen på Vimeo bestå av mennesker som faktisk er på jakt etter det nye avant garde-segmentet, noe annerledes.

Med et større utvalg, og kanskje basert på andre kriterier, kan det godt tenkes at den dramaturgiske filmanalysen hadde gitt flere og sterkere treff innenfor de eksperimentelle formene. Men vi bør ikke utelukke muligheten for at frøene til nye uttrykksformer ligger på en plass som Vimeo, eller at kortfilmformatet som prøvekammer er spesielt fruktbar grobunn for innhold som ikke lar seg kategoriseres med etablerte forklaringsmodeller. Samtidig er det rimelig å hevde at brukergruppen på Vimeo, særlig sammenlignet med større og mer populistiske innholdsmodeller (som for eksempel YouTube), faktisk er på jakt etter noe nytt og utfordrende når de ser en film kategorisert som eksperimentell. Som nevnt tidligere består publikum i stor grad av aspirerende og arbeidende uavhengige filmskaper, og representerer en kort informert og erfaren demografisk gruppe.

Denne delen av filmanalysen produserte definitivt de svakeste og mest uklare funnene. Valget å konsentrere seg om kortfilmer betyr at forklaringsmodeller som er designet for å beskrive og kategorisere uttrykksformene til lengre spillefilmer, ikke passer ideelt til å filmene i utvalget. Den markante prioriteringen av form og estetikk fremfor retorikk og budskap i filmene *Plastic Girls*, *Inherit the Earth* og *Bikini Words* gjør at den poetiske modus umiddelbart virker som det

rette «hjemmet» for dem, men den korte lengden på filmene gjør at de ikke får markert seg klart nok innenfor rammene Nichols har beskrevet.

### 5.1.3 Anslag

Det er flere ulike anslag i bruk i filmutvalget, og det er tydelig at regissørene anser det som viktig å introdusere viktige elementer av filmene sine så tidlig som mulig. De utnytter ulike typer åpningssekvenser både for å danne estetiske inntrykk, etablere karakterer og konflikt, og sette tonen for hver film.

	Monolog	In medias res	Konflikt	Tematikk	Karakter(er)	Tid og sted
<i>Rough Waters</i>	X	X	X			
<i>Copycat</i>					X	
<i>Plastic Girls</i>			X	X		
<i>Footage</i>					X	
<i>Inherit the Earth</i>			X			
<i>49 Mile Scenic Route</i>			X	X		
<i>Bikini Words</i>				X		X
<i>Robert Rushkin</i>	X				X	

Figur 6: Tabell for analyse av anslag

Det er dog lite prioritert å etablere tid og sted, og kun én av filmene tar i bruk noe som kan minne om *in medias res*, altså å begynne midt i fortellingen. Fokus på tid og sted forbindes kanskje mer med journalistiske dokumentarer med fokus på fakta og lengre spilletid, mens man i mer frie og kunstneriske kortfilmer ikke har tid til kronologiske hopp og større informasjonsavlastninger.

Vi ser at i filmer med spesielle fortellemåter (remiksing og supercuts av eldre filmscener i *Copycat*, dukketeater med livløse objekter og hjemmevideo, med et narrativ som handler om et bilde som faktisk mangler fra råmaterialet i *Footage*), er regissørene påpasselige med å legge dem frem for publikum så tidlig og klart som mulig. Sistnevnte begynner med det rudimentære dukketeateret som samtidig etablerer deler av hovedkonflikten i filmen (morens sykdom), mens *Copycat* helt fra starten bruker bilder fra gamle VHS-filmer fremfor å vise karakterer og reelle omgivelser.

### 5.1.4 Konflikttyper

I kartleggingen av konflikttypene i filmutvalget ser vi en god del variasjon. Men det er tydelig at samfunnet står som den største kilden for konflikt, da hele fem av åtte filmer har dette som hovedkilde for konflikt. Dette henger også sammen med samfunnskritikk som gjennomgående tematikk i flertallet av kortfilmene.

	Seg selv	Familie, nærstående	Samfunnet	Naturkrefter	Skjebnen, det overnaturlige	Ingen
<i>Rough Waters</i>	X					
<i>Copycat</i>			X			
<i>Plastic Girls</i>			X			
<i>Footage</i>		X		X		
<i>Inherit the Earth</i>			X			
<i>49 Mile Scenic Route</i>			X			
<i>Bikini Words</i>			X			
<i>Robert Rushkin</i>						X

Figur 7: Tabell for analyse av konflikttyper

Denne tendensen kan nok delvis attribueres til kortfilmformatet, hvor tidsbegrensningen gjør det vanskelig å etablere mer komplekse konfliktakser mellom flere individuelle karakterer (som også må etableres og utvikles) eller parter. At samtlige av filmene i utvalget er skapt og produsert av små, uavhengige grupper mennesker med begrensede ressurser, kan også forklare tendensen mot navnløse, mer anonyme antagonistiske krefter.

Det er verdt å legge merke til at ingen av kortfilmene i utvalget dekker det ytterste leddet i Engelstad og Tønnesens figur over konflikttyper, nemlig skjebnen, gudene og overnaturlige krefter. Med andre ord fokuserer filmene på mer håndfaste, jordiske forhold, og individers kamp mot mer håndgripelige og allment forståtte kilder for motstand.

### 5.1.5 Hovedperson og karaktergalleri

Vi ser i den dramaturgiske analysen av typen og antallet karakterer i utvalget av kortfilmer, en stor grad av variasjon. Hele spekteret er dekket, og i *Inherit the Earth* og *Bikini Words* (begge med flere likestilte karakterer) ser vi et relativt stort karaktergalleri (fem eller flere), spesielt med tanke på kortfilmformatet. Publikum får tross alt ikke særlig god tid til å bli kjent med et stort antall karakterer i løpet av den gjennomsnittlige varigheten til kortdokumentarene i utvalget.

*Rough Waters* og *Robert Rushkin* nøyer seg for eksempel med én ensom hovedperson som ikke har særlig mye kontakt med omverdenen eller andre karakterer.

	Ensom hovedperson	Hovedperson med bikarakter(er)	Flere likestilte karakterer	Ingen karakterer
<i>Rough Waters</i>	X			
<i>Copycat</i>		X		
<i>Plastic Girls</i>	X			
<i>Footage</i>		X		
<i>Inherit the Earth</i>			X	
<i>49 Mile Scenic Route</i>		X		
<i>Bikini Words</i>			X	
<i>Robert Rushkin</i>	X			

Figur 8: Tabell for analyse av hovedperson og karaktergalleri

Den oftest brukte typen karaktergalleri, hvor man har én hovedperson med bikarakterer, er representert i *Footage* og *49 Mile Scenic Route*. Det førstnevnte eksempelet utspiller seg dog helt annerledes på lerretet enn papiret. Bikarakterene finnes billedlig kun i hjemmevideoopptakene, og den viktigste av dem, moren, ser man kun i et lite sekund som følge av filmens hovedkonflikt, nemlig at opptaket av morens siste dag i live ble slettet ved uhell. Vi får heller aldri se hovedpersonen, foruten dørhåndtaket han bruker for å representere seg selv i dukketeateret, og ved at vi ser hånden hans holde opp de ulike representative objektene.

### 5.1.6 Avvik fra standard dramaturgi

På grunnlag av den dramaturgiske analysen ser vi at flertallet (seks av åtte) kortfilmer i utvalget inkluderer Engelstad og Tønnesens eksempler på avvik fra standard dramaturgi.

	Ikke-lineær	Kontrafaktisk	Ikke-narrativ	Metafilm	Multifortelling	Ingen
<i>Rough Waters</i>						X
<i>Copycat</i>				X		
<i>Plastic Girls</i>			X			
<i>Footage</i>	X			X		
<i>Inherit the Earth</i>					X	
<i>49 Mile Scenic Route</i>						X
<i>Bikini Words</i>			X			
<i>Robert Rushkin</i>		X				

Figur 9: Tabell for analyse av avvik fra standard dramaturgi

Særlig *Bikini Words* og *Plastic Girls*, begge regissert av Nils Clauss, har et klart ikke-narrativt preg, og har en klar tendens til å prioritere det abstrakte fremfor kausale sammenhenger og retorikk. Bildene, teksten og lyden er først og fremst koblet opp mot et tema, som egentlig ikke endrer seg eller utvikler seg særlig i løpet av filmens varighet. På den annen side har man sterke metaaspekter i *Copycat* og *Footage*, som begge problematiserer film som medium på hver sin måte. Førstnevnte bruker utelukkende scener fra den typen film som hovedpersonen alltid har hatt en lidenskap for, altså grøssere med komiske elementer.

I *Footage* prøver regissøren og hovedpersonen å rekonstruere de siste øyeblikkene hvor moren var i live, som ble slettet av hovedpersonen ved uhell. Ved å reprodusere øyeblikket, gjennom et førstepersons perspektiv og en gjenskapelse av hjemmevideokameraets grensesnitt, hvor faren sakte blir klar over at opptaket er borte, klarer filmskaperen å skape stor emosjonell tyngde ved å vise at et digitalt minne bare *forsvinner*. At narrative i denne kortfilmen også spinner rundt et minne som ikke eksisterer lenger, gir det hele en spennende og nokså gåtefull ikke-lineært kronologisk utfoldelse.

Vi blir introdusert til familien representert av hverdagslige objekter, og etter hvert til hovedkonflikten i filmen – de manglende bildene som hovedpersonen selv har slettet ved uhell. Alt dette har skjedd i fortiden. Til slutt får vi servert en repeterende scene som oppleves gjennom perspektivet til faren og/eller hovedpersonen, ved at de febrilsk spoler gjennom minnet til videokameraet på jakt etter de siste bildene fra moren før hun døde. Hver gang scenen repeteres, blir den emosjonelle kniven vridd i såret.

Det kan diskuteres hvorvidt *Inherit the Earth* kan karakteriseres som en multifortelling. Filmen har riktig nok flere likestilte karakterer og ingen definitiv hovedperson, men de ulike karakterenes fortellinger blir ikke vevd sammen for så å møte hverandre på ett kronologisk punkt slik vi pleier å se i denne dramaturgiske modellen. Men det er ikke til å fornekte at de mange karakterene, som hver for seg setter lys på ulike aspekter av hovedproblematikken (fattigdom og rusavhengighet blant familie), sammen informerer en fullverdig fortelling og kritisk skildring av et samfunn hvor fattigdom er et stort problem som går ut over barndommen til mange.

## 5.2 Fortellertekniske funn

Av personlig erfaring er det vanlig at innhold delt på nett, som stemmes opp eller ned av store mengder mennesker som utgjør publikum, har en tendens til å bli homogenisert. Våre 'kollektive smaksløkene' flokker på stor nok skala rundt de samme typene uttrykk. Det har vært vanskelig å finne akademiske beskrivelser av dette fenomenet, men likevel formet det forventningene jeg hadde til de fortellertekniske trendene blant de mest populære kortfilmene i utvalget.

Nettopp derfor var det en gledelig overraskelse å se så mye variasjon gjennom hele den fortellertekniske analysen av de åtte eksperimentelle kortdokumentarene. På tvers av bildebruk, iscenesettelse, klipp og lyd finnes det alt fra spennende særegenheter, unike uttrykksformer og mange minneverdige scener takket være godt håndverk hos filmskaperne. Det mest slående er nok hvor profesjonelle og velpolerte filmene fremstår, noe som har sterk sammenheng med den teknologiske utviklingen beskrevet av filmskaperne i [kapittel 5.3](#).

### 5.2.1 Dominant fortellerperspektiv

Funnene fra analysen av dominant fortellerperspektiv var på sin side nokså forutsigbare. Valget av et tredjepersons begrenset perspektiv, hvor vi får innsyn i tankene til en begrenset mengde karakterer, og opplever verden sammen med dem, snarere enn gjennom deres egne øyne, er enklere å gjennomføre, og for publikum å følge. Dette perspektivet dominerer som forventet filmene i utvalget.

	Førsteperson (subjektivt)	3. pers. begrenset (hybrid)	Altvitende (objektivt)
<i>Rough Waters</i>		X	
<i>Copycat</i>			X
<i>Plastic Girls</i>		X	
<i>Footage</i>	X		
<i>Inherit the Earth</i>		X	
<i>49 Mile Scenic Route</i>			X
<i>Bikini Words</i>		X	
<i>Robert Rushkin</i>		X	

Figur 10: Tabell for analyse av dominant fortellerperspektiv

Men det finnes unntak. Med tanke på at *Copycat* og *49 Mile Scenic Route* gjenforteller tidligere hendelser, og at begge har som mål å introdusere oss til noe viktig som har blitt oversett av folk

flest (et kunstverk produsert av hovedpersonene i hver av filmene) gir det mening å gi fortellerstemmen allvitenhet over hendelsene det dreier seg om. Samtidig er ikke perspektivet i *Copycat* akkurat simpelt heller, da filmskaperen, ved å begrense seg til kun å bruke scener fra tidligere filmer for å skildre sitt eget narrativ, fragmenterer fortellerperspektivet i så stor grad at man ikke kan attribuere det til noen etablerte karakterer i filmen.

## 5.2.1 Fortellerteknisk analyse

Følgende skjema ble brukt for å analysere fortellerteknikk i kortfilmene i utvalget:

Film	Scene, tid	Bilder (kinematografi)	Isenesettelse ( <i>mise-en-scene</i> )	Klipp	Lyd		
					Tale	Reallyd/effekter	Musikk
Navn på film	Navn på scene, tidsstempel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fargebruk</li> <li>- Fart i bevegelser</li> <li>- Kameraperspektiv (fokallengde, dybdeskarphet og fokus)</li> <li>- Utsnitt: Vinkel, nivå, høyde og distanse. Mobilt utsnitt, dolly/tracking</li> <li>- Varighet til shots</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Omgivelser</li> <li>- Lyssetting</li> <li>- Karakterenes oppførsel, bevegelser</li> <li>- Rom (<i>screen space</i>), balanse/ubalanse, symmetri/dissymmetri, dybde/flathet</li> <li>- Tid, tempo i scener</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rytmiske, tidsmessige og romlige forhold mellom shots</li> <li>- Temporal kontinuitet: Blir klippet brukt til å kommunisere hopp i tid og rom, eller for å opprettholde begrenset og overbevisende tid og rom?</li> </ul>	Narrasjon (ikke-diegetisk fortellerstemme) eller tale fra karakterene som blir filmet? Taler karakteren til	Diegetisk, altså lyd forankret i universet, eller tydelig lagt til i klipp for å oppnå en ønsket effekt?	Stil, inntrykk, rytmiske egenskaper og effekt.

Figur 11: Skjema, fortellerteknisk analyse av representative scener

Det fortellertekniske kodeskjemaet produserte en stor mengde kvalitativ data, som riktig nok kun berører en begrenset del av de fortellertekniske aspektene av hver kortdokumentar. Det utfylte fortellertekniske kodeskjemaet ligger vedlagt som [vedlegg 4](#). Hvis denne oppgaven hadde konsentrert seg utelukkende om fortellerteknisk analyse, ville jeg gått fra shot til shot og langt mer detaljert. Muligens hadde det også da vært mulig å dybdeanalysere de fullstendige filmene på denne måten, fremfor de representative scenene som er valgt i denne omgang.



Til tross for det noe beskjedne omfanget til den fortellertekniske analysen, har den produsert spennende og relevante funn. Kodeskjemaet danner et oversiktlig bilde over bruk av bilder, iscenesettelse, klipp og lyd, og ved hjelp av dette bildet kan vi innsyn i hvordan filmfortellingene er oppbygget, og hvordan uttrykket blir påvirket av ulike fortellertekniske grep.

### **Bruk av bilder**

Samtlige av filmene (foruten *Copycat* og *Footage*, hvor filmskaperne har begrenset seg til en mer eller låst kilde til bilder) viser et bevisst forhold til fargebruk og lysforhold for å etablere stemning, spenningsnivå og andre dramaturgiske pekere. Fra det eksplosivt fargerike, neonpregede sørkoreanske bylandskapet i *Plastic Girls*, til de trykkende og tungt mørke omgivelsene i *Rough Waters* og den blasse, utvaskede og nitraste skildringen av fattigdom i Baltimore i *Inherit the Earth*, ser vi at farge og lys brukes som bevisste verktøy med vidt forskjellige resultater som styrker uttrykket i hver film.

Det er også åpenbart fra bildebruken i utvalget at selv uavhengige filmskaperere nå er i stand til å bruke hele bredden av ulike utsnitt, kameraperspektiver og typer shots. Selv i slike små produksjoner har man ressursene og kompetansen til å mestre alt fra tracking shots som flytende følger karakterer ved hjelp av kamerastabilisatorer, til ultranære bilder som lar oss kjenne mer detaljert. Ved for eksempel å bruke lav blender på kameraet begrenser man det synlige universets klarhet til bevisste områder i bildet, og gir rikelig med fokus og dybde til utvalgte deler. Denne metodikken ser man bevisst og godt tatt i bruk i nærmest alle filmene (igjen er unntakene *Copycat* og *Footage*, hvor råmaterialet er tatt opp på mindre avansert utstyr). Dette gir god synergi med kortdokumentarformatet. Ved å la omgivelsene gli ut og mer eller mindre etterlate dem til publikums fantasi, gir man fokus, rom og detaljrikdom til karakterer og viktige elementer i mer intime scener.

### **Iscenesettelse**

Innenfor iscenesettelse er det vrient å identifisere klare likhetstrekk og trender. Tatt i betraktning at man i dokumentarfilmer er ute etter å bearbeide virkeligheten kreativt, gir det mening at man må begrense bruken av iscenesettelse i bokstavelig form. Men på tvers av filmene i utvalget ser man en enorm variasjonen i omgivelser. Vi går fra sørkoreanske bygater, til slummen i Baltimore og ut mot havet fra kysten av England. Filmskaperne er i stand til å fange disse omgivelsene på troverdig vis, enten det er snakk om innsiden av falleferdige boliger i *Inherit the Earth*, eller på

opdagelsestur rundt i travle San Francisco på jakt etter Chucks legendariske skilt i *49 Mile Scenic Route*. Dette hadde ikke vært mulig uten mestring av håndverksaspektene ved iscenesettelse, deriblant lyssetting, rom, tempo og evnen til å fange karakterers bevegelser.

## **Klipp**

Det er ikke så lenge siden evnen og verktøyene nødvendige for å klippe film var forbeholdt en langt mindre andel av befolkningen enn i dag. Fremveksten av videodelingsplattformer som YouTube og Vimeo (samt mindre, men redigerte videoer på tjenester som Facebook, Instagram og Snapchat) har sørget for et utløp for, og etterspørsel etter, redigert videoinnhold på i stor skala. Alt fra innebygde applikasjoner på smarttelefonene våre, til avanserte redigeringsprogrammer som Adobe Premiere og Final Cut, gjør det mulig selv for folk med ingen relevant utdanning og lite erfaring, å lære seg grunnprinsippene bak filmklipping. Dette er også tydelig i vårt utvalg av eksperimentelle kortdokumentarer, som fremstår som mer eller mindre profesjonelle i måten de har blitt klippet på.

Her mestrer man alt fra raske og plutselig klipp som spiller på konfliktrappen i narrative, til avbalanserte og myke innstillinger av bilder som gir publikum pusterom. Den mest iøynefallende og unike eksempelet på klipp som fortellerteknisk verktøy finner man nok i *Footage*, den personlige dokumentaren av Yuval Hameiri. Ved hjelp av repetitiv, syklisk klipping av det samme hjemmevideoopptaket, skildrer han øyeblikket det går opp for faren at konens (Yuvals mor) siste øyeblikk har blitt slettet fra kameraet. Dette skjer helt uten tekst eller tale, og takket være klippet får man gjenoppleve det febrilske og tragiske øyeblikket i førstepersons perspektiv gjennom farens øyne.

## **Lyd**

En klar trend i lydbildet for filmene i utvalget er at det er sparsommelig i uttrykket, spesielt når det gjelder diegetisk lyd (lyd som fremstår som en naturlig del av filmuniverset, som for eksempel fuglesang i en park). En klar trend er at det meste av tale i filmene kommer i form av hovedpersonens (eller flere karakters) fortellerstemme, som formodentlig har blitt tatt opp separat i intervju og deretter gestaltes med bilder tatt i ettertid. Sammen med lydsporet, som oftest én sang som varer gjennom hele kortfilmen, utgjør de brorparten av lydbildet på tvers av filmene i utvalget.

## 5.3 Teknologiske funn

I alt fikk jeg svar fra filmskaperne bak fem av de åtte filmene i utvalget. Det overordnede inntrykket fra svarene bekrefter hypotesen om at teknologisk utvikling har hatt stor innvirkning på det uavhengige filmsegmentet, noe som også gjelder spesifikt for filmskaperne som ønsker å lage eksperimentelle dokumentarkortfilmer. Både fysisk utstyr, programvare og plattformer for deling av innhold har vært essensielle for det kreative arbeidet bak hver film hvor skaperen svarte på intervju spørsmålene innen fristen. De fullstendige svarene på spørsmålene finner du i [vedlegg 6](#).

### 5.3.1 Bruk av teknologi i prosjektene

**Spørsmål:** *Har du eksempler på teknologi, programvare eller verktøy utviklet i det 21. århundre, som var avgjørende for å realisere din/deres kreative visjon i prosjektet?*

Claire Imler, som står bak *Rough Waters*, nevner i sitt intervju at hun brukte kameramodellen Sony  $\alpha$ 7 SII. Bokstaven S står her for *Sensitive*, og kameraet er, med en ISO-rekkevidde på opptil 409.600, spesialdesignet til å håndtere selv svært mørke lysforhold (Sony, 2019). Dette er nok et eksempel på avansert filmutstyr som de siste par tiårene har blitt billigere og mer brukervennlig, som har åpnet nye kreative dører for amatører og lekfolk. Store deler av *Rough Waters* er filmet på kvelden i mørke omgivelser, og en stor del av grunnen til at dette fungerer uten store mengder postprosessering eller kunstig lyssetting, er valget av akkurat dette kameraet. I tillegg trekker Imler frem sin bærbare PC og redigeringsprogrammet Adobe Premiere Pro, som helt nødvendige for prosjektet og realiseringen av visjonen hennes (Imler, 2019).

Den tyske filmskaperen Nils Clauss, som har regissert både *Plastic Girls* og *Bikini Words*, trekker frem gimbal-teknologi (kamerastabilisator) som spesielt viktig for sine to prosjekter. Slike kamerastabilisatorer, som har blitt langt billigere og mer brukervennlig de siste årene, var tidligere i stor grad forbeholdt kameraoperatører med spesialkompetanse og filmproduksjoner med relativt store budsjetter (Clauss, 2019). Clauss understreker at denne teknologien var essensiell i utformingen av det visuelle språket i begge filmene. Det er derfor lett å koble deler av det fortellertekniske særpreget fra filmene, med svevende shots gjennom tomme rom som skaper en drømmeaktig effekt, til verktøyene som gjorde dette mulig. Bradley Smith, som står bak *49 Mile Scenic Route*, legger vekt på demokratiseringen av produksjon og distribusjon av uavhengig

film som følge av digitalisering. Personlig ser han for seg, og gleder seg til, en fremtid hvor denne prosessen kan sammenlignes med å skrive en roman når det gjelder finansielle og ressursbetingede krav (Smith, 2019).

Jonas Hegi og produksjonsselskapet Builders Club beskriver nærmest revolusjonerende utviklinger innenfor to viktige områder. Digitale kameraer har blitt både langt bedre og mer rimelige, noe som har gjort det mulig for små filmcrew å skape vakre bilder med et profesjonelt uttrykk (Hegi, 2019). Det samme gjelder ifølge Hegi for datagenererte grafikk og animasjon, noe du kan se effekten av i filmen *Robert Rushkin*. Økt datakraft og ny programvare betyr at man uten store Hollywood-budsjetter kan skape fullstendig dataanimerte bilder som er svært overbevisende. I tillegg kan man i dag jobbe i sanntid med slike bilder, mens man tidligere måtte vente i timevis for bare å se resultatene av et datagenerert testbilde i 3D.

### **5.3.2 Digitalisering, innovasjon og eksperimentering i uavhengige dokumentarer**

**Spørsmål: Mer generelt, hvordan føler du at moderne teknologi, digitalisering og videoplattformer som Vimeo, bidrar til eksperimentering og innovasjon innenfor dokumentarfilmproduksjon?**

Nils Clauss (*Plastic Girls* og *Bikini Words*) vitner om at moderne teknologi har blitt billigere og mer tilgjengelig for uavhengige filmskapere. Dette har ifølge Clauss skapt en egen drivkraft for nysgjerrighet, eksperimentering og ferske idéer. Samtidig trekker han frem Vimeo, og plattformens Staff Pick-system, som svært positivt for å vekke oppmerksomhet når noe annerledes blir skapt. Han mener Vimeo har gjort mer enn noe annet lignende for å støtte filmskapere på et globalt nivå. Bradley Smith (*49 Mile Scenic Route*) er også opptatt av hvor viktig det er at teknologien har blitt billigere, men er samtidig noe skeptisk ovenfor effekten internett har på mennesker, inkludert filmskapere. Han beskriver hvordan nettet kan fungere som et ekkokammer og et konstant bombardement av informasjon. Smith setter fortsatt pris på, og ser ut til å savne, analog film som medium i den digitale alder. Dette gir gjenklang med det Babette Mangolte [beskrev i innledningen](#) (Rodowick, 2007, s. 163).

Jonas Hegi bygger videre på budskapet om demokratiseringen av filmproduksjonsprosessen som følge av rask teknologisk utvikling, og mener at dette har en direkte innvirkning på hvem som er i stand til å formidle filmfortellinger. *Alt du trenger er en god historie*, avslører Hegi.

## 5.4 Robert Rushkin – *The Artist*: En godt kamuflert mockumentary

Etter et relativt omfattende søk etter mer informasjon om hovedpersonen i *Robert Rushkin*, ble det klart for meg at denne dokumentarfilmen ikke var helt som den fremstod. I kommentarfeltet til en pressemelding som beskriver filmen avslører en person at alt er oppfunnet, og peker til profilsiden til skuespilleren som spiller hovedrollen. Han heter Sid D'Hant, ikke Robert Rushkin. D'Hant har medvirket i både reklamer, filmer og skuespill det siste tiåret. Filmskaperne har selv ikke skrevet noe om dette i informasjonen om filmen, og nevnte det heller ikke i intervjuet mitt med dem. Samtidig er dette et svært interessant 'meta-funn', da det var helt tilfeldig at jeg fant ut at hovedpersonen i 'dokumentaren' var en profesjonell skuespiller med CV på nettet.

I intervjuet om bruk av teknologi beskrev filmskaperne i Builders Club beskrev hvordan digital teknologi og miniatyrisering av kraftig kamerautstyr, programvare for rendering, bearbeiding og manipulering av video, i dag lar hvem som helst en god historie uten store summer med penger. Mulighetsrommet for manipulering av bilder, og å skape overbevisende digitale representasjoner på skjermen er i dag stort og tilgjengelig for langt flere. Et beskjedent filmproduksjonsselskap som Builders Club var i stand til å skape overbevisende 3D-bilder av teknosentriske kunstutstillinger som aldri eksisterte, for eksempel Rushkins roboter som spaserte rundt i galleriet og i arbeidsrommet hans. Det er ikke veldig mange år siden denne typen dataanimasjon og datagenererte bilder i bevegelse, var veldig dyre og vanskelige å produsere.

Det er uvanlig å kamuflere en fiksjonsfilm som dokumentar, og nokså avslørende at så mange (meg selv inkludert) var overbeviste om at Robert Rushkin var en ekte kunstner som hadde hatt banebrytende utstillinger rundt i hele verden. Samtidig sier dette også en del om potensialet for villedning og interferens på nettbaserte plattformer som Vimeo for deling av video, hvor portene mer eller mindre er åpne for alle og ingen 'autoriteter' sjekker validiteten av innholdet. Hvis noe er interessant og spennende nok, blir det stemt frem av hundretusener av mennesker som ikke nødvendigvis ser grunn til å tenke seg om to ganger om hvor innholdet kommer fra og hvorfor det er skapt. Den siste scenen i filmen, hvor hovedkarakteren reflekterer over hvorvidt det vi opplever og oppdager, er illusjoner, og om det i det hele tatt betyr noe, utgjør nok et eksempel på at filmskaperne nærmest blinker til oss og hincer til at dette ikke er en reell dokumentar. Rushkin spør oss, «gjør det virkelig noe» om det vi ser ikke er ekte eller sannferdig?

## 6 Konklusjon

Funnene fra den dramaturgiske analysen viser en tydelig og sterk variasjon i både tematikk, uttrykksformer, dramaturgiske bestanddeler og mestring av fortellerteknisk bruk av bilder, iscenesettelse, klipp og lyd. Dette ser jeg på som en klar indikator på at digitale plattformer for deling av video som Vimeo muliggjør og oppfordrer til uavhengig filmproduksjon i et bredt spekter av uttrykksformer, temaer og håndverksmessige særpreg, noe intervjuene med filmskaperne bekrefter.

Men når det gjelder hvorvidt filmene stemmer overens med etablerte beskrivelser av eksperimentell filmkunst, særlig i historisk kontekst, må det sies at koblingene er noenlunde svake. Det er lett å gjenkjenne avvik fra standard dramaturgi i de fleste filmene, men ingen av dem fremstår som intensjonelt krevende. Idéen om at de krever at publikum må «trenes opp» for å forstå innholdet, passer dårlig her. Det er en balanse i prioritet mellom form og funksjon av filmskaperne, og det narrative innholdet er for det meste langt fra uransakelig. Som nevnt har nok dette sammenheng med det faktum at utvalget ble bestemt ut fra suksess- og popularitetsbetingede parametere. Men kategoriseringssystemet til videoinnholdet på Vimeo har samtidig sørget for at et overordnet inntrykk av at filmene i utvalget hører hjemme i den eksperimentelle filmsjangeren.

På den annen side ser vi en klar tendens mot skildringer av subjektive opplevelser av virkeligheten, en stadig pekepinne mot det eksperimentelle helt siden filmkunstens svøpe. Fra en ung kvinnes kamp mot depresjon, til en sønns dype anger etter å ha slettet et dypt og kjærlig minne, til en sørkoreansk dukke som taler på et helt kjønns vegne med én stemme, har filmskaperne bak verkene i utvalget tatt sikte på å gi stemmer til enkeltindivider og grupper man ikke ofte hører fra. Det er tydelig at nøkkelen til å klare nettopp dette ligger i mestringen av dramaturgi og fortellerteknikk, men også at vi sannsynligvis aldri ville ha sett brorparten av disse verkene uten den teknologiske utviklingen innenfor filmutstyr, digitalisering av produksjonsprosessen og demokratiseringen av filmdistribusjon vi har opplevd de siste par tiårene.

Et av de sterkeste etterlatte overordnede inntrykkene etter å ha analysert filmene i utvalget, er altså at en så stor andel av dem fremstår som såpass profesjonelle og velutførte. Dette er til tross

for at samtlige av filmene er produserte av enkeltpersoner eller små grupper på maks fem personer. Dette kan ha endret drivkraften bak eksperimentell filmkunst, og hva som motiverer til eksperimentering. Det har tross alt vært nokså vanskelig å trekke direkte likheter mellom filmene i utvalget, og den typen avant garde filmkunst man oftest forbinder med sjangeren. Funnene fra de fortellertekniske og teknologiske kodeskjemaene illustrerer at uavhengige filmmakere, som følge av demokratisering og spredning av digital teknologi og billigere utstyr, nå er i stand til å eksperimentere på et ressursgrunnlag som er nærmere deres profesjonelle kollegaer.

Det er også klart at Vimeo-publikumet er åpne for et vidt spekter av ulike filmer. I utvalget finner vi et bredt spekter av temaer, og om ikke direkte utenforskap og marginaliserte grupper gir de stemmer til. At de åtte mest populære filmene i utvalget er så ulike på tvers av dramaturgiske trekk og fortellertekniske grep, lover godt for fremtiden til det eksperimentelle filmsegmentet. Dette er i stor grad takket både teknologisk utvikling og demokratisering av både skapelsesprosessen og distribusjonen av innholdet.

Funnene støtter også opp om Engelstad og Tønnessens påstand om at modernistisk og alternativ dramaturgi, som utvilsomt er del av eksperimentell filmkunst, har blitt mer populær blant det allmenne publikum i senere år, og at denne typen filmer ikke lenger kun appellerer til smale målgrupper og spesielt interesserte. Det gir mening at det modernistiske og eksperimentelle uttrykket har blitt til en mer naturlig del av nyere tids filmkunst, og at dette segmentet har beveget seg nærmere populærkulturen. Dette kan ha bidratt til en åpning og spredning av eksperimentelle form og uttrykk, og sannsynligvis en viss grad av 'utvanning' av de karakteristiske trekkene vi i fortiden har forbundet med eksperimentell filmkunst.

Det ser ikke ut til å ha vært noen andre som har utført en slik studie som denne tidligere, hvor man tar i bruk en nettskraper for å analysere en rekke ulike sjangerfilmer fra en digital videoplattform basert på kvantitative kriterier. Jeg manglet på mange måter et veikart eller etablerte teoretiske og metodiske tilnærminger for en slik oppgave, og derfor er det garantert en mangfoldige måter å forbedre og videreutvikle idéen. En fremtidig, lignende studie kan både ekspandere omfanget, rette søkelyset mot færre eller andre variabler, eller utføre renere kvantitative analyser av større videoplattformer som YouTube. Det kan også være interessant å gjennomføre komparative studier av innhold på tvers av YouTube og Vimeo, for eksempel ved å

skrape ut og analysere innhold på tvers av plattformene som er kategorisert likt, og se på forskjeller og likheter. Slike studier vil utvilsomt kunne produsere relevante og spennende funn.

Det kan også være interessant å bruke en lignende skraper for å hente ut et annet utvalg av filmer, for så å forske på publikums ulike reaksjoner og inntrykk, i stedet for forskerens (i dette tilfellet mine). Med andre ord introduserer teknologisk utvikling og digitalisering nye spennende muligheter for filmvitenskapelig forskning, slik vi ser tilfellet har vært i moderne eksperimentell filmkunst.



## Bibliografi

- Aristoteles. (1963). *Om diktekunsten*. Oslo: Tanum.
- Bordwell, D. (1979). The Art Cinema as a Mode of Film Practice. *Film Criticism*, 56.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film Art: An Introduction (9th Edition)*. New York: McGraw-Hill.
- Burmeister, R. (2018, August 2). *What is a high speed video camera?* Hentet fra Motion Capture Technologies: <https://www.mctcameras.com/blog/what-is-a-high-speed-video-camera/>
- Clauss, N. (2019, Oktober 25). Spørsmål om bruk av teknologi i 'Plastic Girls' og 'Bikini Words'. (S. Danielsen, Intervjuer)
- Collier, D. (1993). The Comparative Method. *Political Science: The State of Discipline II*, 105-119.
- Comparative study (SL and HL)*. (u.d.). Hentet fra Montgomery County Public Schools: [https://www.montgomeryschoolsmd.org/uploadedFiles/schools/.../IB%20Film\(2\).pdf](https://www.montgomeryschoolsmd.org/uploadedFiles/schools/.../IB%20Film(2).pdf)
- D'Hant, S. (2019, Desember 30). *Sid D'Hant*. Hentet fra The Mandy Network: <https://www.mandy.com/actor/profile/sid-dhant>
- Dixon, W. W., & Foster, G. A. (2002). *Experimental Cinema: The Film Reader*. London: Routledge.
- Dzenko, C. (2009). Analog to digital: the indexical function of photographic images. *Afterimage*, Vol.37, 19-23.
- Ebdrup, N. (2013, Oktober 25). *Derfor er robotter og klovne så uhyggelige*. Hentet fra Videnskab.dk: <https://videnskab.dk/kultur-samfund/derfor-er-robotter-og-klovne-sa-uhygge>
- Elberse, A. (2013). *Blockbusters: hit-making, risk-taking, and the big business of entertainment*. New York: Henry Holt & Company.
- Engelstad, A., & Tønnesen, E. S. (2011). *Film: En innføring*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Eriksen, G. (1993). *Fortellerteknikk og dramaturgi for film og fjernsyn*. Bærum: Vett & Viten.
- Eugster, B. (2014). Random Access Montage. How Online Access Has Changed Amateur Video Editing. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, ss. 107-10.
- Ferng Low, K. (2017, April 21). *What is a Gimbal?* Hentet fra Action Cam Guides: <http://actioncamguides.com/what-is-a-gimbal/>
- Fetveid, A. (2011, 06 05). Filmens migrasjon til en digital plattform. *Ekfrase 01/2011 (Volum2)*, ss. 21-31.
- Gaustad, T. (2017). Det smale mangfoldet: kinomarkedet etter digitaliseringen. *Praktisk økonomi & finans 02 / 2017 (Volum 33)*, 203-19.
- Gibbs, G. (2007). *Analyzing qualitative data*. London: SAGE.

- Gilbert, B. (Regissør). (2008). *David Lynch on iPhone* [Film].
- Grünfeld. (2014). Hvem tror du at du er? I H. Bastiansen, & P. Aam, *Hvor går dokumentaren? Nye tendenser i film, fjernsyn og på nett* (ss. 15-34). Bergen: Fagbokforlaget.
- Hegi, J. (2019, Oktober 31). Spørsmål om bruk av teknologi i 'Robert Rushkin – The Artist'. (S. Danielsen, Intervjuer)
- History and evolution of underwater photography* . (2017, September 1). Hentet fra Spot My Dive: <https://www.spotmydive.com/en/news/history-evolution-underwater-photography>
- Imler, C. (2019, Oktober 29). Spørsmål om bruk av teknologi i 'Rough Waters'. (S. Danielsen, Intervjuer)
- Johnson, D. (2018). Capitol Records v. Vimeo: How the Digital Millennium Copyright Act Is Outdated and in Need of Revision . *Tulane Journal of Technology and Intellectual Property*, ss. 154-86.
- Katelyn. (2018, Oktober 26). *Vimeo vs YouTube: Marketing Guide for Video Content*. Hentet fra The Juicer Blog: <https://www.juicer.io/blog/vimeo-vs-youtube-marketing-guide-for-video-content>
- King, G. (2005). *American Independent Cinema*. Bloomington: Indiana University Press.
- Lee, S., & Kim, S. (2016). Evaluation for User Experience about Interface Design of Video-Sharing Website -Mainly with Analysis on 'YouTube' and 'Vimeo'. *Journal of Digital Convergence*, 423-29.
- Lynch, D. (Regissør). (1986). *Blue Velvet* [Film].
- Lynch, D. (Regissør). (1990-91). *Twin Peaks* [Film].
- Lynch, D. (Regissør). (2001). *Mulholland Drive* [Film].
- McAfee, R. (2019, April 24). *A Different Perspective: How POV Affects Your Filmmaking*. Hentet fra Pond 5 Blog: <https://blog.pond5.com/15760-a-different-perspective-how-pov-affects-video/>
- Mendelovich, Y. (2019, September 24). *RED Digital Cinema: The Roots of 4K and Sensor Technology*. Hentet fra Y.M. Cinema Magazine: <https://ymcinema.com/2019/09/24/red-digital-cinema-the-roots-of-4k-and-sensor-technology/>
- Michelson, A. (1984). *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*. Berkeley: University of California Press.
- Monaco, J. (2000). *How to read a film, 3rd Edition*. New York: Oxford University Press.
- Moreau, E. (2019, September 18). *What Is Vimeo? An Intro to the Video Sharing Platform*. Hentet fra Lifewire: <https://www.lifewire.com/what-is-vimeo-3486114>
- Myrick, D., & Sánchez, E. (Regissører). (1999). *The Blair Witch Project* [Film]. Hentet fra IMDB: <https://www.imdb.com/title/tt0185937/>

- Nations, D. (2018). *What Is a Web Mashup?* . Hentet fra Lifewire:  
<https://www.lifewire.com/what-is-a-mashup-3486655>
- Nichols, B. (2010). *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press.
- Nielsen, M. F., & Skriver, S. (2019). *Metodekøgebogen: 130 analysemetoder for humaniora og samfundsvidenskab*. København: U Press.
- Nikolic, V. (2017). *Independent Filmmaking and Digital Convergence*. New York: Routledge.
- Nilsen, T. (2014). Om skildring av utenforskap i dokumentarfilm. I H. Bastiansen, & P. Aam, *Hvor går dokumentaren?* (ss. 35-59). Bergen: Fagbokforlaget.
- O'Falt, C. (2016, Juni 9). *How To Make a Period-Set Feature Film For Just \$40K*. Hentet fra IndieWire: <https://www.indiewire.com/2016/06/how-to-make-low-budget-period-piece-dinner-with-a-chemist-kevin-good-special-effects-vfx-1201687051/>
- Oscars. (2017). *91st Academy Awards: Special rules for the short film awards*. Hentet fra Academy of Motion Picture Arts and Sciences:  
[https://www.oscars.org/sites/oscars/files/91aa\\_short\\_films.pdf](https://www.oscars.org/sites/oscars/files/91aa_short_films.pdf)
- Parker, J. (2017, Juni). *How Twin Peaks Invented Modern Television*. Hentet fra The Atlantic:  
<https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2017/06/how-twin-peaks-invented-modern-television/524493/>
- Qualitative coding*. (2018). Hentet fra Cessda Training:  
<https://www.cessda.eu/Training/Training-Resources/Library/Data-Management-Expert-Guide/3.-Process/Qualitative-coding>
- Reed, T. V. (2018). *Digitized Lives: Culture, Power and Social Change in the Internet Era*. New York: Routledge.
- Reggio, G. (Regissør). (1983). *Koyaanisqatsi* [Film].
- Rodowick, D. N. (2007). *The Virtual Life of Film*. Cambridge, MA.: Harvard University Press.
- Rouch, J., & Morin, E. (Regissører). (1961). *Chronicle of a Summer (Chronique d'un été)* [Film].
- Shakib, M. K. (2011; 1(1)). Comparative Analysis Amid Film and Literature. *International Journal of Arts*, 23-25.
- Smith, B. (2019, November 11). Spørsmål om bruk av teknologi i '49 Mile Scenic Route'. (S. Danielsen, Intervjuer)
- Sony. (2019). *α7S II E-mount Camera With Full-frame Sensor*. Hentet fra Sony:  
<https://www.sony.com/electronics/interchangeable-lens-cameras/ilce-7sm2/specifications>
- Sørensen, B. (2017). *Å fange virkeligheten*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Sturges, M. (2010). Use of Vimeo on-line video sharing services as a reflective tool in higher educational settings: A preliminary report. *Australian Society for Computers in Learning in Tertiary Education Annual Conference* , 936-43.

- Sultan, K., Ambusidi, K., & Waheed, Z. (2017). Social media technologies and their impact on film making for students of digital media specialization in college of applied sciences, Nizwa. *Gomal University Journal of Research [GUJR], At Pakistan*, 16.
- The University of North Carolina at Chapel Hill. (2016). *Film Analysis*. Hentet fra UNC's hjemmeside: <https://writingcenter.unc.edu/tips-and-tools/film-analysis/>
- Tryon, C. (2009). *Reinventing Cinema : Movies in the Age of Media Convergence*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Vargiu, E., & Urro, M. (2013). Exploiting web scraping in a collaborative filtering-based approach to web advertising. *Artificial Intelligence Research, 2013, Vol. 2, No. 1*, 44-54.
- Vertov, D. (Regissør). (1929). *Man with a Movie Camera* [Film].
- Vimeo. (u.d.). *Vimeo*. Hentet fra Staff Picks: <https://vimeo.com/channels/staffpicks>
- Walley, J. (2011). Identity Crisis: Experimental Film and Artistic Expansion. *The MIT Press*, 23-50.
- Xu, T. (2014). The Future of Online User-Generated Content in the Video-Sharing Business: Capitol Records LLC v. Vimeo LLC. *Tulane Journal of Technology and Intellectual Property*, ss. 375-86.

# Vedlegg

## V1: Grunnlag for poengsum i skraper

Poengsummen til de eksperimentelle kortdokumentarene i utvalget ble regnet ut slik:

- 5-20 poeng per antall **likes**:
  - 5 poeng for 10-99 likes
  - 10 poeng for 100-499 likes
  - 15 poeng for 500-999 likes
  - 20 poeng for 1.000-4.999 likes
  - 25 poeng for 5.000 eller flere likes
- 10-30 poeng per antall **kommentarer** på videoens Vimeo-side (kommentarer antyder en interesse blant publikum som er verdt å måle og vektlegge):
  - 10 poeng for 5-19 kommentarer
  - 15 poeng for 20-49 kommentarer
  - 20 poeng for 50-99 kommentarer
  - 25 poeng for 100-199 kommentarer
  - 30 poeng for 200 eller flere kommentarer
- 2,5-55 poeng per antall **visninger**:
  - 2,5 poeng for 1-49 visninger
  - 5 poeng for 50-100 visninger
  - 10 poeng for 100-199 visninger
  - 15 poeng for 200-499 visninger

- 20 poeng for 500-999 visninger
  - 25 poeng for 1.000-2.499 visninger
  - 30 poeng for 2.500-4.999 visninger
  - 35 poeng for 5.000-9.999 visninger
  - 40 poeng for 10.000-24.999 visninger
  - 45 poeng for 25.000-49.999 visninger
  - 50 poeng for 50.000-99.999 visninger
  - 55 poeng for 100.000 eller flere visninger
- 25 poeng hvis filmen har blitt nominert eller fått utdelt en **pris** ved en filmfestival eller lignende (denne informasjonen ble hentet ut via fritekst i beskrivelsen for hver film)
  - 15-30 poeng hvis filmen har blitt valgt ut som **Staff Pick**, altså Vimeo har valgt å trekke frem en kortfilm som spesielt verdt å se. “*The best short films on the internet, handpicked by Vimeo staff*”, slik nettstedet beskriver det selv (Vimeo, u.d.):
    - 15 poeng for vanlig, generisk *Staff Pick*
    - 15 poeng for *Staff Pick Premiere*, hvilket vil si at redaktører hos Vimeo har håndplukket filmen og delt ut prisen for å skape interesse før publisering.
    - 20 poeng for *Best of the Month Staff Pick*, altså at redaktørene har valgt denne filmen som månedens beste.
    - 30 poeng for *Best of the Year Staff Pick*, altså at redaktørene har valgt denne filmen som årets beste.
  - 10 poeng hvis filmen har *Experimental* og *Documentary* som sine to **høyest prioriterte kategorier**. Dette betyr at filmen får disse to kategoriene på filmens Vimeo-side som vises for publikum, og indikerer (ifølge vår erfaring, etter å ha gått gjennom søkemotoren, programmeringsgrensesnittet og nettstedet mer generelt) at de som står bak filmen vekter disse kategoriene høyest. Med andre ord bør filmer med denne *Preferred Categories*-taggen i resultatene fra scraper-verktøyet være mer relevante i forhold til forskningsspørsmålene.

## V2: Fullstendig utvalg av eksperimentelle kortfilmer

Videos (126)									
Name	Categories	Duration (Min.)	Staff Pick	Plays	Likes	Comments	Awarded/Nominated	↓ Relevance	Uploaded Date
Rough Waters	Documentary, People, Narrative, Experimental, Arts & Design	6	Yes - normal	40426	1327	92	★	140	30. Nov 2016, 08:19:52
Copycat	Documentary, Arts & Craft, Experimental, Culture & Tech	8	Yes - normal	77135	938	36	★	135	27. Oct 2015, 12:57:18
Plastic Girls	Documentary, Culture & Tech, Animation, People, Experimental	7	Yes - normal	105929	1772	103		130	25. Jul 2017, 11:33:15
I think this is the closest to how the footage looked - אני חושב שזה הכי קרוב לאיך שהצילום נראה	Experimental, People, Documentary, Fresh Ideas, Personal Stories, Personal	9	Yes - best_of_the_month	127903	1744	76		130	7. Dec 2016, 09:05:12
Inherit The Earth	Documentary, People, Animation, Narrative, Experimental	8	Yes - normal	54887	779	146		120	25. Jul 2019, 04:39:08
49 Mile Scenic Drive	Documentary, Animation, People, Music, Experimental	10	Yes - normal	22987	386	41	★	120	19. May 2019, 02:32:37
Bikini Words	Documentary, People, Animation, Narrative, Experimental	6	Yes - normal	97651	1505	94		120	7. Jan 2016, 10:24:21
Robert Rushkin – The Artist	Animation, 3D/CG, People, Documentary, Experimental	8	Yes - normal	54374	1641	35		115	18. Apr 2016, 08:37:07
BROOKLYNN	Documentary, People, Animation, Narrative, Experimental	12	Yes - normal	61245	665	50		115	4. Jun 2018, 04:00:34
Verso	Documentary, Arts & Craft, Animation, Experimental, Travel	6	Yes - normal	62898	1036	39		115	12. Feb 2018, 02:35:48
ELI	Animation, 2D, Documentary, Experimental, Narrative	11	Yes - normal	25562	636	59		110	26. Apr 2019, 04:43:06
J'ATTENDS LA NUIT / I WAIT FOR THE NIGHT / 等待夜晚	Animation, 2D, Experimental, Music, Documentary	6	Yes - normal	72646	692	34		110	21. Nov 2018, 10:00:34
IVRY	Documentary, People, Sports, Animation, Experimental	9	Yes - premiere	182269	1437	65		110	17. Jul 2018, 08:50:13
Shiva Baby	Narrative, Drama, Arts & Design, Experimental, Documentary	7	Yes - normal	53225	622	48		110	29. Mar 2018, 01:35:39
How To Live With Regret	Documentary, Culture & Tech, Experimental, The Art World, Arts & Design	9	Yes - normal	40247	717	35		105	18. Apr 2018, 03:13:24
The Train Eater	Animation, Documentary, Music, Experimental, Arts & Design	12	Yes - normal	30517	387	32		100	18. Sep 2018, 04:01:54
Muladh an Óige	Documentary, Sports, Animation, Experimental, Music	6	Yes - normal	32017	584	14		100	2. Jul 2018, 07:04:48
SQUARESPACE x John Malkovich	Narrative, Drama, Documentary, Music, Experimental	9		23855	1393	49	★	100	2. Mar 2017, 12:38:50
Waddle On	Documentary, People, Culture & Tech, Experimental, Narrative	6	Yes - normal	18859	338	26		95	25. Apr 2017, 09:08:34
INDOCHINE   Station 13	Music, Animation, Music Videos, Experimental, Documentary	6		21422	409	36	★	90	19. Jul 2018, 09:48:57
LOST TIME	Animation, Documentary, Experimental, Music, Arts & Design	7		5330	154	29	★	85	3. Jan 2019, 03:43:06
Memories of Murder (2003) - Ensemble Staging	Documentary, Arts & Craft, Narrative, Music, Experimental	6		50854	1226	34		85	24. Dec 2015, 04:27:55
Big Elvis	Documentary, People, Animation, Narrative, Experimental	12	Yes - normal	0	499	41	★	82	20. Jun 2018, 07:40:16
RAVE	Documentary, Animation, People, Culture & Tech, Experimental	6		86059	851	38		80	15. Oct 2018, 07:25:05
The Normal People	Documentary, Animation, Experimental, Music Videos, Narrative, Music	6		50723	685	42		80	23. Oct 2017, 11:33:33
Ayuda (Horror Short)	Animation, Narrative, Experimental, Documentary	11		2596	39	16	★	70	22. Oct 2018, 11:21:25
SoundWorks Collection: The Sound of The Revenant	Documentary, Arts & Craft, Narrative, Music, Experimental	9		32693	610	6		70	28. Dec 2015, 07:04:39
GREMLINS: RECALL (UNOFFICIAL)	Animation, Narrative, Documentary, Experimental	10		47389	331	45		70	6. Dec 2017, 02:49:49
Sunshine and Rain	Animation, Experimental, Documentary, Narrative, Music	12		1594	44	5	★	65	23. Oct 2018, 09:43:28

Rise: From One Island To Another	Narrative, Lyrical, Experimental, Arts & Design, Documentary	6	36225	207	17		65	12. Sep 2018, 01:43:40
Aminitri Din Copilărie - Childhood Memories	Documentary, People, Narrative, Travel, Experimental	10	20468	192	23		65	3. Sep 2018, 01:34:50
Hummingbirds in the Trenches	Documentary, Animation, Experimental, Music, Arts & Design	12	21051	354	38		65	12. Jul 2018, 04:48:47
LANDSLIDE	Experimental, Documentary, People	8	2472	2	0	★	65	9. Jul 2018, 05:38:23
Street Racers	Documentary, People, Animation, Experimental, Narrative	9	16969	388	34		65	5. Sep 2017, 06:46:23
VOGUE x HUSKY /// 33	Documentary, People, Experimental, Stop Frame, Animation	6	11018	494	10		60	15. May 2019, 12:32:04
Fleet Foxes - I Am All That I Need / Arroyo Seco / Thumbprint Scar	Music, Music Videos, Animation, Experimental, Documentary	6	17296	272	17		60	4. Sep 2018, 09:34:04
Do The Right Thing – Turn Up the Heat	Documentary, Culture & Tech, Narrative, Experimental, Music	7	15106	208	7		60	13. Aug 2018, 03:23:47
Hiding Its Light	Experimental, Documentary	7	140	1	8	★	55	13. Nov 2018, 02:44:11
Frightening Woods [Short film]	Animation, Experimental, Documentary, Music, Arts & Design	7	1378	14	4	★	55	6. Nov 2018, 12:43:19
Sette pizze	Animation, Narrative, Experimental, Documentary, Arts & Design	12	1010	20	2	★	55	4. Nov 2018, 04:10:35
A Play	Animation, Narrative, Documentary, Experimental	9	14858	59	13		55	11. Jul 2018, 10:11:47
Becky and the Birds 'Album EP'	Animation, Arts & Design, Experimental, Documentary, Music	11	7182	158	9		55	4. Jul 2018, 01:29:33
Undercurrent   Filmsupply Presents	Animation, Travel, Experimental, Drones & Aerials, Documentary, Cameras & Techniques	12	7345	272	17		55	19. Jun 2018, 02:24:32
King of the Night	Documentary, Animation, Experimental, Music, Arts & Design	6	6459	109	10		55	28. Mar 2018, 01:54:38
Dear, Dreamer	Documentary, Animation, Arts & Craft, People, Experimental	10	0	307	29	★	52	28. May 2019, 12:34:04
MARI LWYD	Experimental, Documentary, Arts & Craft, People	6	6507	24	2		50	31. Oct 2018, 05:11:50
Charlotte Cardin - The Kids - DC	Experimental, Narrative, Arts & Design, Music, Documentary	7	1876	146	6		45	17. Jan 2018, 10:04:33
Xibalba	Animation, Narrative, Documentary, Experimental, Arts & Design	11	3737	59	8		45	16. Oct 2018, 10:11:56
David Fincher: A Filmography	Experimental, Music, Narrative, Documentary, Animation	11	4945	66	7		45	3. Oct 2018, 03:40:38
A Bride & A Groom	Animation, Experimental, Documentary, Music, Arts & Design	12	3196	28	6		45	13. Sep 2018, 07:21:52
OPHELIA [six actors in search of a character]	Animation, Documentary, Experimental, Music, Music Videos	10	1554	24	8		40	3. Dec 2018, 10:48:28
Golf Lives	Narrative, Documentary, Canon, Experimental	6	1724	46	6		40	14. Nov 2018, 01:54:53
Ocean Breeze	Animation, Experimental, Documentary, Music, Arts & Design	9	1606	24	6		40	26. Aug 2018, 03:04:27
Galaxy Away - Short Film	Animation, Experimental, Music, Music Videos, Documentary	10	594	14	6		35	30. Mar 2019, 12:46:08
NININHO   VIRÁ-LATA	Animation, Documentary, Music, Experimental, Arts & Design	9	2397	99	4		35	9. Jan 2019, 12:43:25
GenZ! - a short 16mm doc	Experimental, Documentary, People	6	594	14	0		35	30. Dec 2018, 09:01:40
On the Cusp	Animation, Documentary, Music, Experimental, Arts & Design	9	0	21	3	★	32	29. Nov 2018, 12:06:09
The Idea of North	Animation, Experimental, Narrative, Documentary, Music	7	0	30	0	★	32	2. Aug 2018, 06:06:11
Paul Thomas Anderson: A Chronological Timeline	Documentary, Arts & Craft, Narrative, Experimental, Music	8	0	639	25		32	17. Nov 2015, 09:56:37
Land of Strangers	Experimental, Documentary	12	586	2	0		30	9. Jan 2019, 10:41:19
Phones Down	Experimental, Documentary, People	6	279	10	0		30	24. Sep 2018, 06:43:36
FHIN, "Around Away" music video	Documentary, Animation, Narrative, Music, Experimental	6	52	1	0	★	30	5. Aug 2018, 01:58:06



Cuba 2018	Experimental, Documentary	6	606	6	3	30	11. Jul 2018, 02:39:26
Rencontre avec Joël Séria	Experimental, Documentary	11	791	2	0	30	27. Jun 2018, 02:57:52
Red Red Roeg	Experimental, Narrative, Documentary, Animation, Music	9	705	14	4	25	29. Nov 2018, 11:23:42
KIDD ADAMZ	Animation, Music, Documentary, Experimental, Arts & Design	8	900	19	3	25	21. Nov 2018, 05:53:55
OSAKI KAMIJIMA CRUISE 2018	Experimental, Documentary	7	252	3	0	25	20. Aug 2018, 05:46:31
Farthest North - 82°N	Experimental, Documentary	6	244	3	1	25	19. Aug 2018, 02:49:08
The Funambulist Dream	Documentary, Arts & Design, Narrative, Experimental, Comedy	10	665	18	2	25	18. Aug 2018, 10:19:12
For the Love of...	Experimental, Documentary, People, Narrative	12	328	3	0	25	6. Jul 2018, 01:05:18
Basilica of St. Paul in Rome	Experimental, Documentary	8	62	4	6	25	4. Jul 2018, 05:59:39
Justice For All	Experimental, Documentary, People	7	336	3	0	25	2. Jul 2018, 06:30:08
Saurian Show	Experimental, Arts & Design, Performance, Documentary	6	971	16	0	25	18. Jun 2018, 01:17:12
Atomica - Short Documentary (Experimental)	Experimental, Documentary, People	9	198	2	0	20	7. Jul 2017, 09:28:43
the ocean tastes like braille, Art Basel 2016	Narrative, Experimental, Fresh ideas, Documentary, Reporting & Journalism	10	883	9	0	20	2. Aug 2016, 03:37:28
A Letter From India   English	Narrative, Travel, Experimental, Documentary, Music	11	791	4	1	20	12. Aug 2019, 02:27:05
VISION(S): Yutaka Nakata	Documentary, Narrative, Arts & Design, Experimental	11	744	3	0	20	10. Jun 2019, 12:25:45
2018 - South	Experimental, Documentary, Fresh ideas	7	175	3	0	20	10. Aug 2018, 06:27:38
Grensetreffet 2018 dag 1	Experimental, Documentary	10	143	4	0	20	9. Aug 2018, 07:04:29
Kupu Kokua Camp Media Clips, July 19, 2018	Experimental, Documentary	10	103	2	0	20	19. Jul 2018, 06:36:51
Sati Perspective	Experimental, Narrative, Documentary, Fresh ideas, Music	11	221	10	1	20	14. Jul 2018, 01:44:35
Daily Vignettes N°3	Experimental, Documentary, Generative Art & Processing	8	152	3	0	20	9. Jul 2018, 04:06:11
Botswana Safari 2018	Experimental, Documentary	8	155	2	0	20	7. Jul 2018, 09:38:46
Esther_Stocker_Iris_Julian	Experimental, Documentary, Arts & Craft	6	112	2	0	20	19. Jun 2018, 06:23:11
Time is out of Joint	Experimental, Documentary, Fresh ideas, Narrative	9	70	4	1	15	3. Apr 2018, 05:15:08
No Service	Experimental, Documentary	10	67	5	1	15	10. Dec 2018, 10:54:35
La Carta Fatta a Mano - The Art of Making Paper (FULL DOCUMENTARY)	Experimental, Narrative, Documentary, Fresh ideas, DSLR	6	424	9	0	15	4. Nov 2018, 06:44:08
The Priest	Narrative, Experimental, Documentary	8	252	7	0	15	10. Oct 2018, 01:40:48
I come for peace	Experimental, Documentary, People	8	77	5	1	15	6. Sep 2018, 04:31:17
Natto	Experimental, Documentary, People, Narrative	8	88	3	0	15	17. Aug 2018, 07:18:57
Campaña provincial "El colectivo de las BPA" - 2da. Jornada	Experimental, Documentary	6	78	1	0	15	25. Jul 2018, 03:35:30
Mountains of Silver and Gold	Experimental, Documentary, Nature	9	55	1	0	15	19. Jul 2018, 04:22:07
Kailua Citizen Foresters-SOTS,7-11-18	Experimental, Documentary	7	74	1	0	15	11. Jul 2018, 10:02:04
a poem for my brother, my fallen hero	Music, Documentary, Animation, Experimental, Arts & Design	11	20	3	6	12	1. Nov 2018, 11:41:20
2017-09-21. France. Bretagne. Perros - Guirec	Experimental, Documentary	8	47	2	0	12	10. Aug 2018, 08:33:06

Superstition by Andrew Hill	Experimental, Documentary	9	11	3	0	12	9. Aug 2018, 01:46:40
Summerland by Earth Code (live)	Experimental, Documentary	7	0	1	0	12	3. Aug 2018, 01:12:09
Ornithologie_EB_Mal_2018_[part2]	Experimental, Documentary	11	8	1	0	12	2. Aug 2018, 01:29:42
South Devon Railway 2018	Experimental, Documentary	7	28	2	0	12	28. Jul 2018, 11:45:57
Lec. 4, JRN 301 - Journalism Ethics	Experimental, Documentary	7	20	1	0	12	27. Jul 2018, 05:20:12
Noise	Experimental, Documentary	6	0	2	4	12	23. Jul 2018, 12:40:12
5 Ways We're Getting Back to the Moon	Experimental, Documentary, Culture & Tech	6	19	1	0	12	18. Jul 2018, 05:23:05
Cinnia und der Alkohol	Experimental, Documentary, Nature	6	17	1	0	12	17. Jul 2018, 02:32:40
QiGong zum Wohlfühlen III	Experimental, Documentary, Sports	9	12	1	0	12	13. Jul 2018, 04:48:56
Stereophonics	Experimental, Documentary	6	11	2	0	12	10. Jul 2018, 10:10:52
Bald Eagle Interactions	Experimental, Documentary	6	24	3	0	12	7. Jul 2018, 06:16:28
Aprender tarot en sevilla Vidente sevilla roberto	Experimental, Documentary	7	19	1	1	12	5. Jul 2018, 05:20:30
Invasive Plants attract Pollinators	Experimental, Documentary	9	16	2	1	12	28. Jun 2018, 08:42:32
The Magic Statue	Experimental, Documentary, Narrative	7	10	1	0	12	27. Jun 2018, 04:00:36
Ffestiniog and Welsh Highland Railway 2018	Experimental, Documentary	8	30	1	0	12	25. Jun 2018, 10:09:04
The making-of a Hufschmid 'Tantalum' guitar I	Experimental, Documentary	7	31	1	0	12	24. Jun 2018, 01:38:43
Earthworms! Dr. Becca's Backyard Biology	Experimental, Documentary	9	11	1	0	12	18. Jun 2018, 04:32:22
WEA Audio Portaits	Experimental, Documentary	6	22	2	0	12	17. Jun 2018, 06:07:09
SUZY WOO a film by Jake Jellich   Music by NOIRE	Animation, Music, Music Videos, Documentary, Experimental	10	0	35	3	8	3. Sep 2018, 08:36:04
"fairytale of Meshera"	Travel, Narrative, Arts & Design, Experimental, Documentary	8	94	3	0	5	28. Oct 2018, 10:10:04
Recomeço - Short Edition	Documentary, Narrative, Personal, Arts & Design, Experimental	8	58	2	1	5	24. Sep 2018, 06:32:50
Flash	Music, Experimental, Documentary, People	6	89	2	0	5	6. Sep 2018, 03:45:52
Southwest Productions - Film Production Service for Volkswagen T-Roc [Driving Scenes]	Narrative, Experimental, Travel, Documentary, Europe	6	78	1	0	5	11. Jul 2018, 02:45:40
The Master Craftsmen of Michoacan	Travel, Documentary, Narrative, Reporting & Journalism, Experimental	12	0	7	2	2	21. Sep 2018, 02:47:23
Four emotions	Arts & Design, Performance, Experimental, Documentary	6	0	2	0	2	13. Aug 2018, 09:28:26
Posta de guitarras - Vodevil Banda de Rock Fueguino	Documentary, Music, Music Documentary, Experimental	7	28	2	0	2	1. Aug 2018, 02:49:49
WinDreamer - Magisterial	Personal, Music, Music Videos, Experimental, Documentary	7	0	2	0	2	24. Jul 2018, 10:52:54
Bilndate	Narrative, Romance, Experimental, Documentary	9	35	2	0	2	22. Jul 2018, 01:21:47
Kids for kids	Documentary, Nature, Experimental	6	0	1	0	2	18. Jul 2018, 11:50:54
Beethoven: Piano Sonata Op. 27, No. 1, mvts. 1 & 2	Music, Live Music, Experimental, Documentary	6	40	3	0	2	27. Jun 2018, 06:40:14
Lung Du Yung Jing Rinpoche: Don't wait the impermanence come, but practice virtue immediately	Personal, Talks, Experimental, Documentary	9	3	1	0	2	20. Jun 2018, 03:08:54

### V3: Dramaturgisk kodeskjema

1. Tematikk	Kjønn	Kunst	Helse	Familie	Samfunnskritikk	Utenforskap
<i>Rough Waters</i>			X			
<i>Copycat</i>		X				
<i>Plastic Girls</i>	X				X	
<i>Footage</i>				X		
<i>Inherit the Earth</i>				X	X	
<i>49 Mile Scenic Route</i>		X				
<i>Bikini Words</i>					X	
<i>Robert Rushkin</i>		X				

#### 2. Former og moduser

	Eksperimentelle filmformer		Nichols' dokumentarfilmmoduser					
	Abstrakt	Assosiativ	Observerende	Poetisk	Refleksiv	Deltagende	Performativ	Ekspositorisk
<i>Rough Waters</i>								X
<i>Copycat</i>								X
<i>Plastic Girls</i>		X		X				
<i>Footage</i>					X			
<i>Inherit the Earth</i>				X				
<i>49 Mile Scenic Route</i>								X
<i>Bikini Words</i>		X		X				
<i>Robert Rushkin</i>	X						X	

<b>3. Anslag</b>	<b>Monolog</b>	<b>In medias res</b>	<b>Konflikt</b>	<b>Tematikk</b>	<b>Karakter(er)</b>	<b>Tid og sted</b>
<i>Rough Waters</i>	X	X	X			
<i>Copycat</i>					X	
<i>Plastic Girls</i>				X		
<i>Footage</i>					X	
<i>Inherit the Earth</i>			X			
<i>49 Mile Scenic Route</i>			X	X		
<i>Bikini Words</i>				X		X
<i>Robert Rushkin</i>	X				X	
<b>4. Konflikt</b>	<b>Seg selv</b>	<b>Familie, nærstående</b>	<b>Samfunnet, perifere personer</b>	<b>Naturkrefter</b>	<b>Skjebnen, det overnaturlige</b>	<b>Ingen</b>
<i>Rough Waters</i>	X					
<i>Copycat</i>			X			
<i>Plastic Girls</i>			X			
<i>Footage</i>		X		X		
<i>Inherit the Earth</i>			X			
<i>49 Mile Scenic Route</i>			X			
<i>Bikini Words</i>			X			
<i>Robert Rushkin</i>						X

5. Karakter(er)	Ensom hovedpers.	Hovedperson med bikarakter(er)	Flere likestilte karakterer	Ingen karakterer
<i>Rough Waters</i>	X			
<i>Copycat</i>				
<i>Plastic Girls</i>				X*
<i>Footage</i>		X		
<i>Inherit the Earth</i>			X	
<i>49 Mile Scenic Route</i>		X		
<i>Bikini Words</i>			X	
<i>Robert Rushkin</i>	X			

6. Avvik fra standard dramaturgi	Ikke-lineær	Kontrafaktisk	Ikke-narrativ	Metafilm	Multifortelling	Ingen
<i>Rough Waters</i>						X
<i>Copycat</i>				X		
<i>Plastic Girls</i>			X			
<i>Footage</i>	X			X		
<i>Inherit the Earth</i>					X	
<i>49 Mile Scenic Route</i>						X
<i>Bikini Words</i>			X			
<i>Robert Rushkin</i>		X				

## V4: Fortellerteknisk kodeskjema

Film	Scene, tid	Bilder	Iscenesettelse	Klipp	Lyd		
					Tale	Reallyd/effekter	Musikk
		<p>Fargebruk, fart i bevegelser, kameraperspektiv (blender og fokus)</p> <p>Utsnitt: Vinkel, nivå, høyde og distanse. Mobilt utsnitt, dolly/tracking</p> <p>Varighet av shots</p>	<p>Omgivelser</p> <p>Lyssetting</p> <p>Karakterenes oppførsel, bevegelser</p> <p>Rom (screen space), balanse/ubalanse, symmetri/dissymmetri, dybde/flathet</p> <p>Tid, tempo i scener</p>	<p>Rytmiske, tidsmessige og romlige forhold</p> <p>Temporal</p> <p>kontinuitet: Blir klippet brukt til å kommunisere hopp i tid og rom, eller for å opprettholde begrenset og overbevisende tid og rom?</p>	<p>Narrasjon (ikke-diegetisk fortellerstemme) eller tale fra karakterene som blir filmet? Taler karakteren til</p>	<p>Diegetisk, altså lyd forankret i universet, eller tydelig lagt til i klipp for å oppnå en ønsket effekt?</p>	<p>Stil, inntrykk, rytmiske egenskaper og effekt.</p>
<b>Rough Waters</b>	<p><b>Vendepunkt: Fra selvmord til livslyst</b></p> <p><b>02:40 - 03:52</b></p>	<p>Går fra mørk fargepalett med undervanns- og nattbilder, til lysere rosa og blå soloppgang samtidig som hovedpersonen skildrer hvordan hun fant tilbake til livslyst. Større variasjon og styrke i farger parallelt med hovedpersonens vendepunkt.</p>	<p>Fra tomhet på åpent hav, til intime omgivelser i soverommet, til det nærmest kaotiske tivoliet med mennesker, lys og lyd overalt. Fra mørke til lys, forsterker hovedpersonens vendepunkt fra depresjon til håp og livsglede. Smilende mennesker i omgivelsene.</p>	<p>Begynner med forløsende, rytmisk og rolig tempo, og et hopp i tid til morgenen etter selvmordsforsøket. Tempoet bygger opp som en crescendo parallelt med at hovedpersonen knytter tettere bånd med omverdenen.</p>	<p>Fortsatt fortellerstemme fra hovedperson som taler direkte til publikum om egne erfaringer. Klarere diegetisk tale fra mennesker rundt henne, kommuniserer at hovedpersonen får kontakt med omverdenen.</p>	<p>Viderefører lyden fra under vann til neste del, som et ekko. En dronende, ikke-diegetisk lyd som minner om en vindtunnel, svinner sammen med at hovedpersonens mentale helse forbedres. Nedtonet diegetisk lyd fra omgivelsene (tivolio og andre mennesker som snakker).</p>	<p>Lydspor fortsetter fra tidligere scener, ingen merkelig endring.</p>

<b>Copycat</b>	<b>Vendepunkt: Scream 06:00-07:24</b>	Bruker bilder fra filmen <i>Scream</i> for å illustrere poengene til hovedpersonen. Denne <i>supercut</i> -tilnærmingen til det billedlige innholdet i filmen, altså at man tar i bruk bilder fra eksisterende filmer, er det mest karakteristiske ved hele filmen.	Totalt underlagt iscenesettelsen fra filmene som blir brukt for å illustrere narrativet og det retoriske. Bruken av scener blir mer skarp i forhold til å fremheve konflikt og det urettferdige i at skaperne bak <i>Scream</i> ser ut til å ha kopiert hovedpersonens idé.	Tempoet i klippen øker, og er på sitt kjappeste når man parallelt klipper mellom <i>Scream</i> og filmen hovedpersonen selv regisserte. Dette for å understreke de slående likhetene og det faktum at hovedpersonens idé har blitt stjålet.	Refleksivt element ved at hovedpersonen henvender seg til intervjueren (" <i>vil du virkelig gå inn på dette?</i> ")	Bruker dialog fra filmen det henvises til, <i>Scream</i> , hvor navnet på denne filmen og hovedkonflikten til, og navnet på, filmen, blir forklart: " <i>I think you have a copycat on your hands</i> ".	Overgang til raskere og mer spenningsladet musikk. Kommuniserer at omstendighetene havner ut av kontroll for hovedpersonen.
<b>Plastic Girls</b>	<b>Fordypning: Korte skjørt og bryster 04:00-05:00</b>	Panning shots (m/gimbal) hovedsakelig i samme rytme og karakter. Neon dominerer fargene. Bruk av lav blender fremhever dukkens seksuelle sider, og skape en drømmeaktig effekt hvor omgivelsene renner sammen.	Fra hovedsakelig dagslys og lyse omgivelser, til mørk kveld og natt. Stekte kyllinger posisjonert for å minne om innbydende, nakne kvinnekropper. Overgang til hotellrom med tørkepapir skaper assosiasjoner til prostitusjon.	Sakte klipptempo med statisk tid, begrenset og overbevisende tid og homogenisk rom.	Den robotfiserste fortellerstemmen fortsetter, men språket blir mer sexifisert og direkte.	På grunn av overgangen til nattetid blir fuglesangen ikke-diegetisk og skaper disharmoni.	Den samme dronende, futuristiske og monotone musikken fortsetter gjennom hele filmen.

<i>Footage</i>	<b>Fordypning: Footage not found 07:00 - 08:30</b>	Bildene består utelukkende av hjemmevideo fra familiens kamera. De viktigste bildene er de som mangler, som hovedpersonen selv slettet ved uhell.	Hjemmeopptak fra inne i huset. Objektene fra "dukketeateret" kan gjenkjennes i det som er igjen av opptaket. Man forstår hvorfor ulike familiemedlemmer har blitt representert gjennom ulike representative objekter fra huset.	Klippet er låst etter materialets opprinnelige tilstand. Når man forstår at den viktigste delen er borte, nemlig det siste øyeblikket med moren, kommuniserer klippen at faren, eller sønnen selv, leter iherdig og forgjeves etter de manglende bildene. Igjen og igjen spoles starten av klippet tilbake, med samme resultat.	Diegetisk tale fra hjemmevideoen. Faren til hovedpersonen beskriver første morgen uten moren.	Diegetisk lyd fra hjemmevideoen, sannsynligvis effekter lagt på for å vise at videokameraet spoler tilbake igjen og igjen.	Ingen.
<i>Inherit the Earth</i>	<b>Fordypning: Min far var 48 år 04:17 - 05:33</b>	Kameraet følger gutten bakfra, og kikker deretter ned på ham idet han sier at alle tror han kommer til å bli som sin kriminelle bror.	Fra tomt hus til nedslitt og faretruende bolig man ikke ønsker å se et barn i. Kiosk hvor gutten er eneste kunde, i svart/hvitt. Han går langs en mørk gang og ned en trapp – understreker motstanden han står ovenfor. Gasskomfyr brenner uten formål, trekker paralleller til guttens bror.	Rolig tempo i klippen, tid og rom etablerer at man følger hovedpersonen over kort tid – muligens en dag.	Fortellerstemme fra gutten, som forteller at faren har vært død i et par år og at folk forventer at han ikke vil lykkes i livet.	Dørklokka fra kiosken, sirener, gass fra komfyren, vinden utenfor og guttens steg gjennom huset er kilder for diegetisk lyd. Resten er fortellerstemme, formodentlig fra intervju.	Sang dominert av strykere fortsetter gjennom hele filmen.



<b>49 Mile Scenic Route</b>	<b>Vendepunkt: Chuck nekter å gi opp 07:00-08:30</b>	Fortsetter å inkorporere kunststilen til hovedpersonen som del av filmens uttrykk. Nærbilder av arbeidet med å få opp skiltet igjen, spiller på anslaget og snur det. Publikum innser at arbeidet var for å gjenoppreise Rex' skilt.	Måkefjærene stiger nå oppover, til forskjell for å dale ned da handlingen var på sitt mest negative. Kommuniserer resolusjon. Trafikklys med pil fremover kommuniserer fremgang.	To arkivstillbilder blir klippet sammen slik at Chuck ser ut til å snu seg mot kameraet, og kommunisere at han nekter å gi opp.	Rekonstruert tale i form av telefonsamtale mellom Chuck (representert av filmskaperen selv) og en noen fra myndighetene (representert av noen andre)	Diegetisk lyd fra arbeidet med å henge opp skiltet igjen, skaper kinetisk kraft og nærvær til handlingen.	Musikken går over til å bli langt mer positiv, oppløftende og stigende i tonen.
<b>Bikini Words</b>	<b>Fordypning: Eksamen 04:07-04:42</b>	Begynner med først halvtotalt bildeutsnitt og deretter til et halvnært bilde som viser karakteren mens hun tar eksamen. Går deretter over til relativt kjappe giimbal-shots som panorerer rundt i tomme, forlatte klasserom, kommuniserer mulighetene som ligger i å bestå eksamen og frigjøre seg fra fattigdom. Myke og flate pastell- og beige farger i kontrast til karakterens klær.	Forlatte objekter, alt en plass mellom minne og rekonstruksjon. Den eneste karakteren i scenen, en eldre kvinne som rekonstruerer prosessen med å ta eksamen, illustrerer scenens tema nokså bokstavelig. En gang i den forlatt skolen ser nærmest evig lang ut, og kommuniserer muligens hva som venter de som ikke klarer å bestå eksamen. Gammel skolebok med rød skrift illustrerer kritikaliteten risikoen forbundet med eksamen.	Klippens temporale forhold virker først og fremst designet for å etablere og opprettholde et bestemt øyeblikk i fortiden, et slags snapshot for karakteren og andre som henne.	Fortellerstemme fra scenens eneste karakter.	Ingen lyd foruten fortellerstemmen. Deler av musikken har elementer som kan minne om ikke-diegetiske lydeffekter.	Hele filmen har én sang i lydsporet.

<p><b>Robert Rushkin</b></p>	<p><b>Vendepunkt:</b> <b>Den store</b> <b>illusjonen</b> <b>06:57-08:34</b></p>	<p>De to røde "seilene" ender opp med å dominere hele bildet. Stor variasjon i utsnitt, mobilitet, perspektiv i shots. Kontrast mellom nærbilde av Rushkin og det røde kunststykket, som er i form av et vidt totalbilde.</p>	<p>Siste shot av det røde seilet domineres av symmetri og rikelig med rom. Stor dybde i landskapet, og et rolig tempo foruten sauen som løper nedover bakken.</p>	<p>Klippen hopper ikke i tid eller rom. Vi befinner oss på den samme stranden eller nærliggende områder, innenfor øyeblikkene for og under oppreisningen av det røde seilet.</p>	<p>Fortellerstemme fra hovedpersonen.</p>	<p>Diegetisk lyd fra omgivelsene med bølger, fugler, sauer og vind. Den relative mangelen på lyd mens seilet blir oppreist, oppnår derfor en nokså stor effekt.</p>	<p>Scenen har sitt eget lydspor som er essensielt for den dramatiske oppbygningen Samtidig som det røde seilet blir oppreist, når sangen sitt høydepunkt.</p>
------------------------------	---	---	---	--	---	---	---

## V5: Teknologisk kodeskjema

	Dronekamera	CGI/Green screen	Høy FPS (ekstremt sakte film)	Høyoppløsnings kamera (2K+)	Undervannskamera	Gimbal
Rough Waters					X	
Copycat						
Plastic Girls						X
Looked						
Inherit the Earth				X		X
49 Mile Scenic Route						
Bikini Words						X
Robert Rushkin		X				

## V6: Intervjuguide og svar

	<i>Har du eksempler på teknologi, programvare eller verktøy utviklet i det 21. århundre, som var avgjørende for å realisere din/deres kreative visjon i prosjektet?</i>	<i>Mer generelt, hvordan føler du at moderne teknologi, digitalisering og videoplattformer som Vimeo, bidrar til eksperimentering og innovasjon innenfor dokumentarfilmproduksjon?</i>
<b>Claire Imler</b> <b>Rough Waters</b>	<i>"[...] there was technology used that was vital for the film. Starting with my camera, I used a Sony A7sii to film the project. Without the camera, there would be no film! My laptop was also vital to the process. Using the internet for research as well as scheduling. Also used my laptop and the editing software Adobe Premiere Pro to edit together the film. Without these tools, it would have been impossible to create the vision that we had for Rough Waters."</i>	Mangler svar.
<b>Charlie Shackleton</b> <b>Copycat</b>	Mangler svar.	Mangler svar.
<b>Nils Clauss</b> <b>Plastic Girls &amp; Bikini Words</b>	<i>"Both films make use of gimbal technology, which is essential [in] shaping the visual language of both films. Of course, there has been steady-cam technology before the gimbal technology has come into play. But since steady-cam operation have mainly been executed by skilled operators and therefore not so accessible, gimbal technology helped to cater independent filmmakers and therefore quickly has been spreading on the market."</i>	<i>"Definitely the visual language and curiosity to experiment has been driven heavily by modern and cheaper technology being more accessible to independent filmmakers. Platforms like Vimeo has also been encouraging filmmakers to experiment and come up with fresh new ideas and approaches through highlighting anything which is different and stands out through the Vimeo Staff Pick Channel. Vimeo as a platform has done more to support filmmakers on a global level than anything alike."</i>
<b>Yuval Hameiri</b> <b>Footage</b>	Mangler svar.	Mangler svar.
<b>Christian Schultz</b> <b>Inherit the Earth</b>	Mangler svar.	Mangler svar.

<p><b>Bradley Smith</b> <b>49 Mile Scenic Route</b></p>	<p><i>“Definitely digital production and distribution helps to democratize and lower the cost of creating and sharing a film with lots of people. i think this is great, and look forward to the day that making films is as cheap as writing a novel. this of course ignores the high cost and privilege of education here in the US, to then be able to focus on honing a creative art, but that is a different subject.”</i></p>	<p><i>“If things get cheaper, more people do them. but I really value the sharing of film in person, and I also really value analog (actual film) as a medium. I think the faster sharing and the ubiquity of social media platforms can spur innovation, but I sometimes wonder if going off the grid altogether with no influences and connectivity (for months or years), is also needed. To get so deep into your own line of inquiry that you do not know the answer that will be found. the internet can sometimes be an echo chamber, if time isn't allowed to filter it and it is a constant bombardment. for me at least, I sometimes find this to be true and need to unplug.”</i></p>
<p><b>Jonas Hegi &amp; Julien Simshauser</b> <b>Robert Rushkin</b></p>	<p><i>“I think there has been incredible developments in a couple of areas. Digital cameras became incredibly good and, more importantly, affordable. It suddenly was possible to shoot with a super small crew but generate images that look fantastic. I think the Alexa Mini for example was a huge step forward. The same is true for animation, where new render engines and tools suddenly opened up so many new possibilities. Ten years ago you had to wait for hours to do something, or to even test or preview in 3D while now it works in real time, which, again, made it possible to create shots that ten years ago wouldn't have been possible unless you were a huge post house.”</i></p>	<p><i>I think this rapid development of tools that can be used by small crews made film making also more democratic, you don't need millions to tell a story. All you need is a good story.”</i></p>

