

Gaute Degré Lorentsen

# Klipping, klippeteknikker og kameraarbeid i Halloween (1978) og Halloween (2018)

Bacheloroppgave i Film- og videoproduksjon

Veileder: Christer Bakke Andresen

Mai 2019



Gaute Degré Lorentsen

# Klipping, klippeteknikker og kameraarbeid i Halloween (1978) og Halloween (2018)

Bacheloroppgave i Film- og videoproduksjon  
Mai 2019

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet



# Klipping, klippeteknikker og kameraarbeid i Halloween (1978) og Halloween (2018)

KM2000

Gaute Degré Lorentsen

Kandidatnr: 10016

7421 ord

Hovedveileder: Christer Bakke Andresen

## Sammendrag

Denne oppgaven tar utgangspunktet i Halloween (1978) og Halloween (2018) for å forklare forskjellene og likheten når det kommer til klipp, klippeteknikker og kameraarbeid i disse filmene. Problemstillingen jeg har jobbet ut ifra er.

*«Hvordan oppleves Halloween (1978) og Halloween (2018) i forhold til hverandre når det kommer til klipping, klippeteknikker og kameraarbeid, og hvilken effekt har det på filmene?»*

Disse filmene er det første og det siste utdraget fra Halloween-franchisen, med 40-års mellomrom. Det vil derfor være interessant å se på hvordan de to filmene er forskjellige, har likheter, og hvordan det oppleves.

Jeg bruker meg selv til å svare på hvordan jeg opplevde filmen i sammenheng med klippet. I tillegg bruker jeg litteratur som sier noe om hvorfor man kan oppleve klipp som man opplever det, og hva det har å si. Gjennom teksten ser jeg på likheter og forskjeller når det kommer til flere elementer, teknikker, kameraarbeid, utsnitt og spesialeffekter. Jeg diskuterer hva timing gjør med filmene, og hvorfor dette er en så viktig del av en grøsserfilm. I tillegg plasserer jeg filmene inn i filmhistorien og ser på hvordan teknologi og teknikker påvirket hvordan filmene ble klippet og filmet.

Filmene er på overflatenivå veldig forskjellige. Halloween (1978) er fra et helt annet tiår der filmer ble klippet i et saktere tempo, teknologien for spesialeffekter var ikke like utbredt, og slasher som en sjanger var i startfasen. Dette er noe som står i sterk kontrast til Halloween (2018) der klippet er hurtig, det er mye spesialeffekter, og mye action. Selv om disse elementene utgjør store forskjeller i filmene, er det også en del likheter. Timingen er i stor grad beholdt, og er et tidløst element alle slike filmer kan ha en stor fordel med å bruke i sin favør.

## Innholdsfortegnelse

Introduksjon -----	3
Lange innstillinger og Tracking Shots i Halloween (1978) -----	3
Introscedrapet i Halloween (1978) -----	4
Visuelle effekter og flyt i klipp, Halloween (1978) -----	4
Lange innstillinger i Halloween (2018) -----	5
Det første drapet i Halloween (2018) -----	6
Halloween (1978) er tregt klippet -----	6
Gjennomsnittlig klippelengde -----	7
Investering inn i filmene -----	7
Halloween (2018) har flere plotlines -----	8
Bruk av linser og utsnitt -----	9
Åpningsscenene -----	9
Likheter i klipp og utsnitt -----	10
Tracking Shots i Halloween (2018) -----	10
Klipperytme i Halloween (2018) -----	11
Klipperytme i Halloween (1978) -----	12
Timing i klipp -----	12
Bruk av montasje i Halloween (2018) -----	14
Klipping på lyd -----	14
J-cut og L-cut -----	15
Spesialeffekter -----	16
Konklusjon -----	17
Innholdsfortegnelse og filmliste -----	19

Halloween (1978, Carpenter) og Halloween (2018, Green), er den første og den nyeste filmen i Halloween-franchisen. Halloween (1978) var en av pionerne i slashersjangeren, og har vært med på å forme sjangeren slik den er i dag. Det er 40 år mellom disse filmene, mye har blitt utviklet og mye har forandret seg, men noen likheter finns fortsatt. I denne teksten skal jeg ta for meg disse filmene, se på likheter og forskjeller når det kommer til klipping, klippeteknikker og kameraarbeid. Jeg skal se på helheten, og hvordan utviklingen i teknikker og teknologi vises over 40 år gjennom disse filmene. Jeg skal bruke meg selv til å se på hvordan jeg opplever disse filmene og de teknikkene som er blitt brukt. Hvordan oppleves Halloween (1978) og Halloween (2018) i forhold til hverandre når det kommer til klipping, klippeteknikker og kameraarbeid, og hvilken effekt har det på filmene?

Halloween (1978) oppfattes generelt som en veldig «rolig» film. Med rolig mener jeg at den har mange lange klipp, mye statiske utsnitt, et relativt lineært handlingsforløp med lite avsporinger og få plotline osv. Mange av de lange klippene har en overraskende avsløring på slutten. Dette er ofte Michael Myers som dukker opp i bildet ute fra karakterens synsfelt. Noen ganger ser publikum det samme som kun en av karakterene, noen ganger er det kun publikum som ser avsløringen. Et godt eksempel på et langt klipp med en avsløring på slutten er 14:00 minutter inn i filmen. Dette klippet er over 30 sekunder langt. I det Laurie (Jamie Lee Curtis) snur seg og går bort fra kameraet kommer Michael Myers inn i bildet, og stiller seg med ryggen til kameraet og ser på henne. Laurie ser aldri han, og vi som publikum får informasjon karakterene ikke har. Vi vet at Michael Myers er i nærheten og forfølger Laurie. Dette er bare et av mange klipp der vi får en avsløring med Michael som står og ser på karakterene. De lange klippene finns også uten en avsløring på slutten, og er kun en lang innstilling med handling.

Mange av de lange innstillingene i filmen er også med bevegelse, et tracking shot (kameraet følger karakteren eller flere karakterer). Dette er en gjentakende kamerabevegelse som går gjennom hele filmen. Vi følger en eller flere karakterer, enten i en POV (Point of View) som er synspunktet til en karakter, eller rett foran eller rett bak. Disse tracking shotene er uten unntak filmet med en veldig vid linse og en liten blenderåpning. Dette gir klippene en helt særegen stil, med at rette linjer kurver seg ute i kanten av bildet, og at både forgrunn og bakgrunn er i fokus. Det vil heller ikke bli like mye risting som det hadde blitt med en lengre linse. Det er vanskelig å si om valget med vid linse og dypt fokusområde er gjort for et



stilistisk valg, eller av praktiske årsaker da det kan være veldig vanskelig å både få et bilde som ikke er preget av mye risting og holde subjektene i fokus når man har så lange og kompliserte tracking shot.

Når det kommer til selve drapene Michael Myers utfører tar det hele 53 minutter før en person blir drept etter drapet i introsenen. Dette tilsvarer nesten 2/3 inn i filmen. Drapene er utført på en delikat måte med å bruke vinkler som ikke viser det avgjørende øyeblikket, for eksempel noen som blir stukket av en kniv. Drapene blir gjort på en måte der det trengs å bruke minimalt eller ingen spesialeffekter. For eksempel drapet i introsenen, da vi ser Michael Myers som unge som dreper storesøsteren sin. En skjønner at hun blir knivstukket til døde, uten å vise penetrering av kniv i huden. Dette er gjort ifra synspunktet til Michael Myers. Vi ser kniven som blir ført frem og tilbake, men det er ikke før etter at han er ferdig med å stikke at vi ser at hun har masse blod på seg. Vi ser aldri et faktisk knivstikk, men ut ifra den informasjonen vi blir gitt er det ikke vanskelig å skjønne hva som skjer. Dette er noe som kjennetegner alle drapene. Etter dagens standard er dette veldig lite morbid, det er helt uten blod og gørr. Det er ikke brukt noe form for visuelle effekter når det kommer til å legge til elementer som blod. I et punkt i filmen, 1 time og 5 minutter inn, er det gjort en praktisk effekt med at karakteren som blir drept blir hengt opp på veggen etter en kniv. Det er filmet fra profil, som gjør at det ikke er vanskelig å henge opp personen på veggen og plassere kniven slik at det ser ut som om at det er den han henger fast i. Det er brukt flere praktiske effekter gjennom filmen, men ingen eller veldig minimalt med visuelle effekter. Forskjellen på visuelle effekter og praktiske effekter er at visuelle effekter er lagd i etterproduksjonen, for eksempel å animere til et hode som blir kappet av, mens praktiske effekter er gjort på settet.

Filmene har etter min mening en grei flyt når det kommer til klipping, men det største problemet jeg har er at det til tider kan bli altfor rolig. Jeg merket at jeg til tider mistet fokus da det er mange klipp som er et halvt minutt eller lengre, der vi får alt av informasjon vi trenger i løpet av de første sekundene av klippet. Som innstillingen jeg nevnte tidligere der Michael Myers kommer inn i bildet bak Laurie. Utsnittet holdes i over 10 sekunder etter at Michael Myers har kommet inn i bildet, der han bare står og stirrer på henne. Dette gjør at filmen oppfattes som veldig treg, og til tider uengasjerende. Det samme gjelder flyten i handlingen, de første 2/3 av filmen er veldig rolig for å etablere karakterer, lokasjoner og

settingen. Det tar lang tid før det skjer noe nytt. Noe annet enn at Michael Myers står og stirrer på folk. Det tar lang tid før det kommer til poenget og klimakset i filmen. Etter min mening hadde jeg ikke trengt en så lang første del av filmen, da det er lett å miste motivasjonen til å fullføre den.

Halloween (2018) er den siste av Halloween-filmene. I denne filmen går vi til det som virker som er det siste møtet mellom Laurie og Michael Myers. Etter å ha sett denne filmen lå jeg fort merke til at den er modernisert på flere stadier. Klippen er mye raskere enn den første filmen. Det er brukt en større variasjon av utsnitt, innklippbilder, close-ups, montasjescener osv. Den er også i større grad visuell når det kommer til blod, gørr og hvordan drapene blir utført. Selv om den bruker noe som i større grad appellerer til dagens publikum med tanke på filmatiske virkemidler holder den på mye som er et kjennetegn fra filmserien og fra den første filmen.

Denne filmen har også mange av de samme lange klippene med avsløringer på slutten. I tillegg holder en del av klippene litt lengre enn det som er nødvendig for å få frem informasjonen som skal gis. Dette er for å skape en følelse av at det er noe som sniker seg rundt karakterene. Dette er noe som ble flittig brukt i den første filmen også. Et virkemiddel som jeg føler skaper mye spenning i scenene der spenning er viktig. Et veldig godt eksempel på et slikt klipp som også er et godt eksempel på et klipp der karakteren oppdager noe publikum ikke får se, er 57 minutter inn i filmen. Dave (Miles Robbins) oppdager noe når han sitter ute og røyker. Kameraet følger han som går forbi en klessnor der det henger håndklær og sengetrekk. Etter at Dave har gått ut av utsnittet holdes bildet på klessnoren som svaier i vinden i et par ekstra sekunder. At vi får se klessnoren litt lengre gir i seg selv ikke noe ekstra informasjon, men det er heller timingen på klippet som er med på å forme scenen. Dette kan være med på å gi publikum en følelse av det er noe som lusker rundt, og at ting ikke er som det skal. Måten det er klippet på hjelper veldig på å holde på spenningen i scenen. Enda et godt eksempel der klippen er med på å holde på spenningen er 30 minutter inn i filmen når bussen med fangene og Michael Myers har krasjet og han er på frifot. En far og en sønn er ute og kjører når de kommer over åstedet. Faren går først ut for å se, sønnen litt etter med et våpen. Gjennom scenen forventer jeg at Michael Myers plutselig skal dukke opp å ta en av dem. I stedet dukker plutselig Dr. Sartain (Haluk Bilginer) opp, og blir skutt av sønnen. Gjennom hele denne scenen holdes spenningen med å holde publikum på pinebenken med

å ikke vise hvor Michael Myers er, samtidig som vi ser åstedet med lik som mest sannsynlig er etter han.

Den samme scenen markerer også det første on-screen drapet til Michael Myers i Halloween (2018). Dette skjer 30 minutter inn i filmen, som betyr at det skjer litt før vi har nådd en tredjedel av tidsomløpet. Det er ganske stor forskjell i hvor lang tid det tar før de første on-screen drapene skjer i Halloween (1978) og Halloween (2018). Om vi ser bort fra drapet i introscenen i originalen. Det er dermed både en viss sammenheng og en del forskjeller i hvordan det første on-screen drapet skjer, og hvordan handlingen bygger opp til det. Begge personene blir drept i forsetet i en bil av Michael Myers som gjemmer seg i baksetet. I begge filmene får vi etablert tidlig i scenene at Michael Myers er i nærheten. I Halloween (1978) ser vi han i bakgrunnen av noen av utsnittene når han følger etter Annie (Nancy Kyes).

Spenningen blir bygget opp på grunnlaget av at publikum vet at Michael Myers er der, men det er umulig for oss å vite hvor han befinner seg til ethvert tidspunkt og når han vil dukke opp. I Halloween (2018) derimot får vi ikke se Michael Myers før han angriper gutten i bilen. Det vi får se er en rekke lik, et åsted der det ser ut som noen har vært og drept en hel haug av vakter og mennesker. Selv om vi ikke får sett Michael Myers direkte, er det nok lagt opp til at man skal ha en følelse av at han er i nærheten. Vi har fått etablert tidligere i filmen at han skulle bli fraktet i denne bussen. Det er også etablert at han er ekstremt farlig, og at man ikke skal nærme seg han under noen omstendigheter. Begge filmene gjør en god jobb med å bygge opp spenningen rundt det første on-screen drapet. Ved å klippe Michael Myers så å si ut av scenen hjelper det med å gjøre han til den overnaturlige drapsmannen han er. Der filmene splitter retning og en gjorde det, etter min mening, bedre enn den andre, er hvor lang tid det tar før de kommer til drapet.

Det at Halloween (1978) bruker nesten dobbel så lang tid på å komme til «poenget», der Michael Myers begynner å jakte ned og drepe karakterene. Er etter min mening litt for lang tid. Det skal sies at det er 40 år mellom disse filmene, og at filmkulturen har gjennomgått en stor endring på disse årene. Filmer blir klippet med en hurtigere klippertyme i dag enn det de noen gang har blitt (Bordwell, 2006, s. 121-123). Halloween (1978) er generelt en rolig film når det kommer til klippertymen og handlingsforløpet. For min del, som er vant til hyppigere klippet filmer, ble denne litt for rolig, i hvert fall med tanke på hvilken sjanger den tilhører. Jeg kan skjønne at hensikten er å gjøre Michael Myers til en mystisk person vi ikke

ser så mye av, og at han i stedet for å gå hensynsløst ut for å drepe folk, sniker han seg rundt i bakgrunnen og angriper på det rette tidspunktet. Før jeg så filmen hadde jeg forventet at det skulle være litt mere action og kaos og flere drap fra Michael Myers sin side.

«Any series of edits will have a tempo that remains constant speeds up, or slows down. It's easier for an audience to sense visual rhythm in sequences with faster cutting tempos. What is actually a slow tempo may read as no tempo at all, because the time length between edits is too long. It is difficult for an audience to sense editorial repetition if the edits are more than approximately ten seconds apart.»

(Block, 2008, S. 211)

Som Bruce Block skriver vil en veldig rolig klippet film oppleves som å ikke ha rytme eller tempo i det hele tatt. Dette mener jeg skjer til tider i Halloween (1978) da mange av innstillingene varer godt over 10 sekunder, og egentlig ikke gir noe ekstra informasjon til publikum.

Jeg har skrevet litt om lengde på klipp og at Halloween (2018) er generelt klippet i et hyppigere tempo. Etter at lydfilmen ble populær økte den gjennomsnittlige klipplengden på filmene. Mellom 1930 og 1960 var den gjennomsnittlige klipplengden mellom 8 og 11 sekunder. Dette høres kanskje ut som en hurtig klippet film, men i forhold til dagens filmer der den gjennomsnittlige klipplengden fort kan gå ned på 2 sekunder, utgjør det en merkbar forskjell. En film med gjennomsnittet på 6-7 sekunder blir i dag sett på som veldig rolig klippet. På 70-tallet, som er da den første Halloween-filmen ble laget, var den gjennomsnittlige klipplengden til  $\frac{3}{4}$  av filmene nede på 5-8 sekunder. Den gjennomsnittlige klipplengden har bare blitt kortere og kortere. Dette speiles godt i hvordan Halloween (1978) og Halloween (2018) er klippet. Uten å ha regnet på det, og uten å si for sikkert vil jeg tippe at Halloween (1978) finner seg i det øvre stadiet av 5-8 sekunder og Halloween (2018) befinner seg under 5 sekunder. (Bordwell, 2006, s. 121-123).

Filmen er en av de tidlige slasherfilmene, som også er med på å etablere undersjangeren. Dette er en sjanger som i den moderne tid er synonymt med mye hensynsløse drap, mye blod og mye gørr. Siden jeg vet at Halloween (1978) er en eldre film både i seg selv og i sammenheng med slashersjangeren hadde jeg ikke forventet at den var like visuell og voldsom som en moderne slasherfilm. Jeg gikk like vel inn i filmen med tanken at dette er en

film der vi møter en hensynsløs morder, og mye av handlingen skulle bygge seg rundt denne drapsmannen og helten som til slutt vinner. Dette gjorde at filmen virket enda treigere, jeg greide ikke helt å leve meg inn i snikingen til Michael Myers. Når han først gikk inn for å drepe noen hadde investeringen av filmen visnet bort, og det gikk ikke noe sterkt inn på meg. Tidligere gjennom filmen hadde vi fulgt Annie, litt. Nok til at vi vet hvem hun er, men ikke nok til å bli emosjonelt investert i henne som en karakter, som ville ha forsterket følelsene mine når hun ble drept. Halloween (2018) løste dette på en annen måte. Den første personen som ble drept on-screen var en liten gutt. Vi hadde fulgt denne gutten i noen få minutter på forhånd, nok til å vite hvem han er og hva han vil. Det hadde ikke blitt gjort noe forsøk på å etablere dette som en viktig karakter. Vi vet at han ikke har noe med Michael Myers å gjøre, og er bare et uskyldig offer. Det å drepe en karakter som er veletablert i filmens univers kan gi et veldig sterkt inntrykk på seerne da man fort kan ha skapt et emosjonelt bånd med personen. Det å drepe en karakter som nettopp er introdusert kan hjelpe med å vise hvem morderen er. I dette tilfellet viser det at Michael Myers er en hensynsløs drapsmann som kan drepe hvem som helst, selv om han er på jakt etter Laurie, dreper han de som står i veien for han. Han er spesielt hensynsløs når han i tillegg dreper et barn på den måten han gjør.

Halloween (2018) er en mere moderne representasjon av slashersjangeren. Dette med mange voldsomme, blodige, hensynsløse drap. Vi kommer mye fortere inn i selve handlingen av filmen, som er at Michael Myers stikker av fra fengselet, og skal endelig få drept Laurie. Vet man om filmserien fra før av kjenner man til hvem Michael Myers er, og at han er lagd for å drepe. Kjenner man ikke til filmserien fra før av finner man fort ut av hvem Michael Myers er, dette både gjennom etablering fra starten av gjennom reporterne (Rhian Rees og Jefferson Hall), og gjennom Laurie og hennes handlinger og samtaler med familien sin. Vi får bekreftet den type person han er under hans første on-screen drap, når han dreper en liten uskyldig gutt, som har som eneste ønske å danse mere. Det at vi bygger opp Michael Myers gjennom flere scenarier er for min del veldig positivt og noe som er gjort på en god måte. Jeg følte at jeg investerte meg i større grad inn i handlingen enn det jeg gjorde da jeg så originalen. Det kan være flere grunner til det, men en av hovedgrunnene tror jeg er at det er mere som skjer i denne filmen. I Halloween (1978) er det veldig få plotlines, så å si hele handlingen følger Laurie, med noen få unntak. I Halloween (2018) er det derimot opptil flere

handlinger som skjer parallelt, og som kryssklippes inn i hverandre. Her starter det med at vi følger to reportere som skal skrive en sak om Michael Myers, i tillegg følger vi Laurie både rundt familien sin og mens hun gjør seg klar til å møte Michael. Vi følger også familien til Laurie uten henne. Det er da mere å følge med på, og vanskeligere og begynne å kjede seg. I tillegg til at man får informasjon gjennom flere scenarier av hvem karakterene er.

Halloween (2018) har brukt både vide linser og telefotolinser, noe som har blitt vanligere og mere eksperimentert med opp gjennom årene. Det samme gjelder bruk av ekstreme nærbilder og nærbilder. Den originale Halloween-filmen holdte seg for det meste til vide linser, og holdte seg ofte på totaler eller two-shot gjennom hele scener. Det var mye vanligere frem til 60-tallet og holde seg på en total som hovedutsnitt for en scene, for så å klippe inn til two-shot der begge eller flere av karakterene i en dialog vises i samme utsnitt. Etter 60-tallet ble two-shot ofte byttet ut med single- medium utsnitt eller nærbilder, noe som også bidro til å få en hyppigere gjennomsnittlig klipplengde da man trengte flere utsnitt for å dekke den samme scenen som tidligere ble dekket i en total og two-shot. (Bordwell, 2006, s. 124-130). Jeg mener at Halloween (1978) og Halloween (2018) er to gode eksempler på hvordan de filmatiske stilene har utviklet seg over 40 år. Man merker fort, for eksempel i åpningssekvensene, de forskjellige stilene disse filmene har.

Åpningsscenene til begge filmene er gjort på veldig forskjellig måte. Åpningssekvensen til Halloween (1978) er et langt tracking shot. Vi ser fra synsvinkelen til en ung Michael Myers som går inn i huset sitt og dreper søsteren sin. Denne innstillingen er 4 minutter og 8 sekunder lang. Hele klippet er filmet med en vid linse med et dypt fokusområde, som betyr at store deler av bildet vil være i fokus hele tiden. Filmen starter altså veldig rolig når det kommer til klippingen, dette er ikke nødvendigvis en dårlig ting da det setter stemningen og viser hvem Michael er. Vi ser fra øynene hans, og at han beveger seg rolig opp til rommet til søsteren sin der han begynner å hakke løs på henne med kniven. Det virker som om at han har et klart mål, og utfører drapet uten å nøle. Det er en god representasjon av Michael, og man kan skjønne hvorfor han gjør det han gjør videre i filmen. Halloween (2018) derimot, har hele 112 kutt i første sekvensen som varer i 5 minutter og 49 sekunder, dette gir en gjennomsnittlig klipplengde på 3,1 sekunder. Her begynner vi veldig tett på. I over 1 minutt av starten er utsnittene enten ekstreme nærbilder, nærbilder eller filmet gjennom noe som ligger i forgrunnen. I tillegg er det brukt en rekke innstillinger der kameraet beveger seg forbi

en forgrunn, og det er brukt en rekke innstillinger med fokusskifte. Disse er ikke egne klipp i seg selv, og jeg har ikke regnet med disse når det kommer til den gjennomsnittlige klipp lengden, men de er med på å skape en illusjon av at klippene går raskere. I stedet for å gjøre et kutt i innstillingen, kan man endre på bildet med å skifte fokus eller ha noe i forgrunnen som passerer bildet. «A visual beat is created when a moving object passes in front of or behind other objects» (Block, 2008, s. 206). Å skape rytme, eller en beat i en scene er ikke kun avhengig av selve klippene, men kan også bli skapt ut ifra bevegelser som Bruce Block sier. Dette virkemiddelet er brukt mye og utført på en bra måte i åpningssekvensen av Halloween (2018). Selv om vi ikke får et oversiktsbilde over hvor vi er, greier vi å skape oss en teori om lokasjonen ut ifra de utsnittene som blir vist.

Det er flere elementer både bilde og klippemessig som er hentet fra Halloween (1978) og brukt i Halloween (2018). Dette er gjort på en slik måte at det ikke forstyrrer den originale handlingen på noen måte, men om man har sett Halloween (1978) kan man kjenne seg igjen i klipp inspirert av den originale filmen. Det er flere subtile og litt mere gjenkjennbare eksempler spredt rundt om i filmen. Etter å ha sett begge filmene kan jeg ikke huske en eneste gang der ansiktet til Michael Myers ble vist, regissørene og klipperene har med hensikt holdt seg unna å vise det. Dette kan være med på å skape en mystikk over han som karakter, og gjøre det vanskeligere for publikum å sympatisere med han, som gjør at monsteret i ham blir enda sterkere. I Halloween (2018) har også David Gordon Green valgt å gå litt unna det som ofte gir dagens slashere det slasherpreget folk liker så godt, med å ta med noen av klippeteknikkene brukt i den originale filmen for å vise drapene til Michael Myers. Dette med å blant annet vise føtter som går fra å bevege seg til å bli livløse, gjøre drapene off-screen, kutte vekk fra knivstikk osv. Det første drapet Michael Myers utfører i begge filmene, er gjort på lignende måte. Han starter med å kvele offeret som sitter i framsetet mens han gjemmer seg i baksetet. I Halloween (2018) tar han inn nådestøtet med å slå hodet til gutten hardt i ruta til han mister livet. I Halloween (1978) avslutter han livet til offeret med å kutte halsen hennes med en kniv. I Halloween (2018) er det derimot gjort på en hurtigere måte, selve drapet tar 5 sekunder og inneholder fire forskjellige utsnitt. I originalen tar drapet rundt 30 sekunder, og er kun dekt av to forskjellige utsnitt. Dette stemmer godt overens med resten av filmene også, da en av dem helt klart har en hurtigere tempo enn den andre.

Som jeg skrev tidligere er åpningsscenen til Halloween (1978) et langt tracking shot. Halloween (2018) bruker også lange tracking shot. 44 minutter og 55 sekunder inn i Halloween (2018) er det to lange innstillinger etter hverandre, som har en lignende funksjon som åpningsklippet fra originalen. Michael Myers har nå kommet seg inn i den «vanlige» verden, og går fritt rundt barn og voksne en halloween-kveld. Som i den originale filmen følger vi Michael Myers som er på vei til å drepe noen, denne gangen er det to ofre. Det første offeret blir drept ute av bildet, og er formidlet med lyder. Drapet på det andre offeret derimot er gjort med hjelp av spesialeffekter. Der de i den originale filmen ville ha klippet bort og vist det fra en annen vinkel, har David Gordon Green i Halloween (2018) valgt at vi skal holde oss på utsnittet. Innstillingen viser ei dame i forgrunnen og Michael som sniker seg inn på henne og stikker en kniv gjennom halsen hennes, som ender i en sprut av blod og et blodig sår. Uten å si det for sikkert, men det ser ut i mine øyne som om at stikket er en visuell effekt og lagd i etterarbeidet, og ikke en praktisk effekt. Da både lengden på kniven og såret ikke stemmer helt med hvordan det hadde vært i den virkelige verden. Blodspruten derimot kan hende at er en praktisk effekt, da det er vanlig å filme dette på sett. Disse to klippene varer til sammen i 3 minutter og 30 sekunder. Det ser ut som for meg at disse klippene også er filmet med en vid linse, da jeg kan se litt forvrengning til sidene i bildet. Dette er uansett et mere «teknisk» tracking shot, med fokusskifter, og et tynnere fokusområde som er med på å forsterke hvor i bildet handlingen foregår. Det ser ut som om at det er filmet på en steadicam da vi får de «svevende» bildene der kameraet flyter fra rom til rom med rolige bevegelser. Noe som er forskjellig fra originalen der det ser ut som om at tracking shot ble filmet håndholdt, som gir mere risting i bildet. Dette betyr også da at det mest sannsynlig er flere operatører på kameraet, da det trengs noen til å endre fokus, og kanskje en på å endre blenderåpningen. Dette eksempelet viser godt fremgangen i selve filmingen og filmatiske virkemidler. Teknikkene har kommet en lang vei når det gjelder hva man kan gjøre i kun et klipp, både når det kommer til filmatiske virkemidler på sett og det man kan legge til i etterproduksjonen.

Halloween (2018) sin klipperytme innad i en scene eller en sekvens er mye mere varierende enn i Halloween (1978). Tar vi for oss den sekvensen mot slutten der Michael Myers ankommer Laurie sitt hus er det en stor merkbar forskjell i hvordan klipperytmen varierer. Det vil gå fra rolige sekvenser til korte hurtige klippet sekvenser. Et eksempel er 1 time og 33



minutter inn i filmen. Laurie vet at Michael Myers er inne i huset og går til overetasjen for å prøve å finne og drepe han. Hun går inn i et rom fylt opp med mannekenger der hun også finner liket til Ray (Toby Huss). Klippene inne i rommet er rolige, lange og som regel i totaler. Spenningen bygges opp med, mørke, røykfylte klipp, og publikum venter bare på at Michael Myers skal dukke opp. Noe han plutselig gjør. Da går det over til raske klipp. Nærbilder. vi holder oss tett på. Som også gjør at det blir vanskeligere å følge med på hvor vi befinner oss. Walter Munch skriver om de seks reglene for et idealt kutt.

«1) it is true to the emotion of the moment; 2) it advances the story; 3) it occurs at a moment that is rhythmically interesting and "right"; 4) it acknowledges what you might call "eye-trace"-the concern with the location and movement of the audience's focus of interest within the frame; 5) it respects "planarity"-the grammar of three dimensions transposed by photography to two (the questions of stage-line, etc.); 6) and it respects the three-dimensional continuity of the actual space (where people are in the room and in relation to one another).» (Munch, 2001. S. 18)

Det viktigste er alltid å fokusere på de følelsene filmskaperen og klipperen vil få frem. Det gjør ikke noe om man bryter regler så lenge det man ønsker å formidle blir formidlet, og forstått av seerne. Punkt nummer en er det som vektlegger mest, og det som bør være den avgjørende faktoren til et kutt eller hvilken innstilling som blir valgt. Punktet trumfer alle andre punktene. Jeg tror at disse reglene også kan brytes som et slags virkemiddel. Ta for eksempel den samme scenen der Laurie blir angrepet av Michael Myers. Det er til tider vanskelig å vite hvor man befinner seg i det tredimensjonale planet, og hvite hvem som er hvem, og nøyaktig hva som skjer. Dette er med på å skape kaos og forvirre publikum, noe som er helt klart et ønske fra filmskaperne sin side. (Munch, 2001. S. 18-19)

Ser vi på sluttsekvensen i Halloween (1978) der Michael Myers er inne i huset med Laurie er denne sekvensen fortsatt klippet roligere enn det som ansees som en rolig klippet sekvens i Halloween (2018). Det er fortsatt brukt mange totaler og lange klipp. Jeg sliter aldri å få med meg hva som skjer, og det oppleves aldri like kaotisk som det gjør til tider i Halloween (2018). Til og med i de mest kaotiske og dramatiske sekvensene er det ikke vanskelig å få med seg alt som skjer. Jeg ser tydelig hva hver innstilling skal vise. Jeg føler ikke den samme stressfølelsen av å ikke få med meg det som skjer, og hva som kommer til å skje med

hovedpersonene våre. Jeg finner ingen åpenbare steder der noen av de seks reglene til Walter Munch blir brutt, alle klippene er gjort veldig etter boka.

Continuous and fragmented shooting is an important factor in the overall visual variety of a production. [...] Sometimes a visual structure needs continuous/fragmented variation just to keep the visuals from becoming dull.»  
(Block, 2008, S. 213)

Som Bruce Block skriver er en viktig faktor for å holde en film interessant å variere klippertytmen og utsnittene. Gå fra rolig til fort til rolig, fra totaler til tett på. Det blir fort kjedelig å se en film med kun lange totaler. På den andre siden blir det fort slitsomt å se en film med bare raske nærbilder. Det er viktig å finne en gylden middelvei der både raske og langsomme innstillinger, totaler og nærbilder, komplimenterer hverandre og gjør filmen visuelt interessant. Dette har Halloween (2018) greid. Halloween (1978) har etter min mening for mye av lange totaler. Det er ikke mye innklippsbilder, nærbilder eller fragmenterte bilder som dekker scenen og handlingen fra et annet utsnitt. Dette stemmer godt over ens med hvordan filmkulturen var på den tiden, som jeg skrev om tidligere, men det gjør den til tider kjedelig i forhold til sin etterfølger Halloween (2018).

Når man klipper en grøsser er det noe som er ekstremt viktig å tenke på for å gi filmen grøsserpreget, timingen. Man må vite når man skal klippe bort fra et utsnitt, når man skal holde på det og hvor lenge det skal holdes. Ifølge Susan L. Feagin finnes det to forskjellige typer timing. «One is the duration of an image, that is, the length of time an image persists, which may affect a viewer's responses.» (Feagin, 1999, S. 169). Altså hvor lenge bildet skal vare, noe som kan gi drastiske effekter på det publikum opplever. For eksempel om man klippet mye tidligere ut av noen av bildene i begge Halloween-filmene, ville det gitt en helt annen opplevelse, det ville mest sannsynlig ikke hatt den samme skumle og ekle følelsen av at det er noen som følger etter eller ser på karakterene. Holder man klipp for lenge kan det bli for «treigt» for seerne og det vil bli vanskeligere å følge med på den dramatiske handlingen. Alt dette varierer selvfølgelig ut ifra hvilke handlinger som skjer i det gitte utsnittet. Susan beskriver den andre typen timing som.

«The second type of timing encompasses durational relationships among images, including the relative duration of images earlier in the movie, the length of time

elapsed between or among them, and the length of time elapsed between them and the present image, which may itself have a significant duration.» (Feagin, 1999, S. 169).

Dette er ikke snakk om timingen til når det kuttet i et utsnitt, men heller timingen til når to forskjellige bilder vises. Under dette ligger også «plant & payoff», som er når noe blir vist i filmen, for så at det blir tatt opp og avsluttet senere. Et godt eksempel på dette er fra Halloween (1978) under det første drapet. Annie (Nancy Kyes) går først inn i garasjen for å sette seg i bilen, men da er den låst. Det er et kjapt innklippsbilde av at hun tar i dørhåndtaket og av at hun sier «no keys» før hun forlater garasjen. Noen minutter går, hun har nå hentet nøklene og fått stelt seg. Det kommer et innklippsbilde fra samme vinkelen igjen, hun bruker ikke nøklene, men kommer seg inn i bilen uansett. Har man fulgt litt med skjønner man fort at det er noe som ikke stemmer, men en må ikke huske detaljen at bilen var låst for å få med seg hva som skjer videre i scenen. Det blir hintet til tidligere i filmen om en hendelse som kommer til å skje senere.

Timing mellom bilder kan også være snakk om hvor ofte og hvor mye vi blir eksponert for monsteret, i dette tilfellet Michael Myers. Hadde vi sett han i vært utsnitt ville mystikken med han gått bort, og vi ville blitt vant til ham. Noe begge filmene gjør er å ha et utsnitt der Michael vises i bakgrunnen, når det klippes tilbake til den samme vinkelen er han plutselig borte. Dette gjør at man aldri vet hvor han er, og når han kan dukke opp. Forventningen til å se Michael Myers dukke opp er alltid der. Spenningen er bygget på forventninger om at Michael Myers kan dukke opp når som helst, og hvor som helst. Her kommer inn det jeg har snakket om at de ofte holder lengre på klipp en nødvendig. Det er med på å skape en ubalanse og gjøre seerne ukomfortable, men det er viktig å finne en fin balanse på hvor langt klippene skal holdes. Jeg mener det er gjort en bedre jobb i Halloween (2018) med å finne den balansen. Det var flere steder i Halloween (1978) at klippene ble holdt alt for lenge, kanskje opp mot 10 sekunder etter at selve handlingen i scenen var utført, som gjorde at jeg mistet flyten i filmen og interessen ble borte. Som for eksempel i eksempelet jeg har brukt tidligere, når Michael Myers stiller seg bak Laurie og ser på at hun går bort. (Gates, 2014).

Jeg har snakket en del om lange klipp og klipp som blir holdt lengre enn «nødvendig», men noe spesielt Halloween (2018) bruker, som ikke originalen gjør, er montasjer og raske klipp. Dette gjør ofte det motsatte av hva lange klipp gjør, det gir seerne mye informasjon på kort

tid. Allerede 20 minutter og 46 sekunder inn i Halloween (2018) får vi vår første montasjescene. Hensikten med denne scenen er å vise Laurie (Jamie Lee Curtis) som trener og forbereder seg på å møte og drepe Michael Myers. Skal jeg plassere denne montasjesekvensen i en av de fem montasjeteknikkene Sergei Eisenstein satte, som er metrisk-, rytmisk-, tonal-, overtonal- og intellektuell- montasje, vil jeg si at det er en rytmisk montasje. Der metrisk montasje fokuserer på lengden av klippet og at det holder en taktfast rytme, er hovedfokuset til rytmisk montasje innholdet. Det er ikke en matematisk formel som sier hvor lange hver innstilling skal være som i metrisk montasje, men handlingen i selve klippet som avgjør hvor lenge bildet skal vare. Klippene starter i et noe roligere tempo for så å øke frem til bytte av lokasjon, på den nye lokasjonen går klippet fra rolig til hurtigere til et rolig lengre bilde før en ny scene starter. Dette er også noe som kan gjenkjenne den rytmiske montasjen, spenningen øker i takt med klipperytmen. Denne sekvensen representerer også et godt utdrag av filmen der handlingen blir dekt av fragmenterte bilder som jeg skrev om tidligere. Det er brukt både raske klipp, treigere klipp, store totaler og ekstreme nærbilder. Dette gjør hele sekvensen i større grad visuelt interessant å se på. Å bruke en montasje på slik måte er en effektiv måte å vise en handling som skjer over et lengre tidsrom på kort skjermtid. Vi kan se på lyset utenfor at det går fra dag til natt, Laurie har altså brukt en hel dag på dette, noe vi ser på under 20 sekunder. Vi får mye handling på kort tid. (Leyda, 1977, s. 73-75)

Et virkemiddel i klippet som ble godt brukt i den samme montasjen er klipping på lyd. Overgangen fra scenen før som er en relativt rolig scene med dialog mellom Laurie og barnebarnet Allyson (Andi Matichak) kommer brått på lyden av et skudd fra et våpen og et nærbilde av en mannekeng som blir skutt i hodet. Denne brå overgangen er med på å fange oppmerksomheten til publikum igjen. Det kan være lett å drifte av gårde i lange rolige scener. En brå overgang og en scene som står i sterk kontrast til den før kan hjelpe på å hente inn og fange oppmerksomheten til publikum igjen. Skyte-montasjen starter på et kutt med lyd, for så å gå litt ut av synk og kutte uavhengig av lyden. Der klipperytmen tar seg opp, er alle kuttene i tillegg på lyd av skudd. I neste sekvens der Laurie rensker og gjør klar våpenet sitt fortsetter det å kutte på diverse lyder (lading av våpenet, tar våpenet fra hverandre, setter våpenet sammen, lyder av at hun rensker våpenet osv.). Det trenger ikke

nødvendigvis og være bråe markante lyder som skudd fra en hagle som markerer et kutt, men små litt mere subtile lyder kan også hjelpe på å holde flyten i en så raskt kuttet scene.

Man trenger ikke bare å kutte direkte på beaten av lyd for å bruke det som et virkemiddel i en overgang fra et klipp til et annet. To teknikker som heter J-cut og L-cut er to effektive klippemetoder som brukes for å skape en mere flytende overgang fra to utsnitt, scener eller innstillinger. I en J-cut lar man lyden fra neste innstilling komme før bildet, og i en L-cut lar man bildet fra neste scene komme mens lyden fra forrige innstilling henger igjen. Dette er en svært effektiv klippeteknikk når det kommer til å skape en flyt og en sammenheng mellom to innstillinger eller to scener. En J-cut eller L-cut trenger ikke å være veldig merkbar med at lyden fra neste scene starter mye tidligere og har teknisk sett ikke noe med forrige scene å gjøre, som J-cutten som blir brukt 53 minutter og 23 sekunder inn i Halloween (2018) der lyden av politiradioen kommer inn før bildet. Dette er en litt mere stilistisk bruk av klippeteknikken, og kan være med og linke to forskjellige scener sammen, gjøre publikum forberedt på et scenebytte. 10 minutter inn i Halloween (1978) er det en scene der Michael Myers angriper ei dame utenfor instituttet han sitter i. Her er det brukt en litt mere praktisk form for L-cut, da hylene hennes henger igjen selv om det klippes bort fra henne og ut fra bilen. Her blir teknikken brukt som en form for å skape kontinuitet gjennom innstillingene. Det hadde hørt rart ut om lyden hadde blitt klippet i for hvert kutt i bildet. (Paul, 2016)

Der de to filmene skiller seg veldig ut når det kommer til teknikk, eller kanskje bedre sagt, forklart med den teknologien de har tilgjengelig. Er når det kommer til visuelle effekter lagd i etterarbeidet. Det trengs ikke mye etterforskning for å finne ut at visuelle effekter har utviklet seg noe enormt de siste tiårene, til og med de siste årene. Aldri før har det vært så lett å legge til, fjerne ting, eller fikse på bildet i etterarbeidet. I Halloween (2018) er visuelle effekter godt brukt. Det som er mest merkbart er vel kanskje når det kommer til drapene, og vi får se masse blod og gørr. Selv om jeg tror at det ligger en del praktiske effekter som er gjort på sett bak drapene, er det nok også en del som er lagt til i etterarbeidet. Bruken av praktiske effekter er også med på å skape identiteten til Halloween (2018), dette med å gjøre drapene enda mere brutale. 1 time og 21 minutter inn i filmen trækker og knuser Michael Myers på hodet til en person. Stopper man filmen til rett tid kan man se at de har lagd en skulptur av karakteren, som ligner veldig på skuespilleren, men man ser at det ikke er han. Skulpturen vises kun i 8 bilder, som tilsvarer 1/3 av et sekund. Altså alt for liten tid til

at publikum, som ikke stopper og analyserer bildene, greier å se at dette kun er en skulptur. Dette er nok en blanding av visuelle effekter (ekstra blod, gørr osv.) og en praktisk effekt som er selve hodet og kroppen til karakteren. Ser man i bakgrunnen på den samme innstillingen kan vi også se Allyson som står og ser på. Dette kan jeg ikke si med sikkerhet, men for meg ser det ut som om at hun er lagt til i etterarbeidet. Dette tror jeg fordi lyset som treffer henne, skyggene som mangler, og den kontrasten hun har i forhold til resten av bakgrunnen ikke stemmer helt overens med resten av bildet. Hun står og gjemmer seg litt inne i en skog, men jeg greier ikke å se en eneste skygge fra et tre som treffer henne. Noe som ikke stemmer med hvor hun er plassert og skyggene fra neste innstilling hun er med i. I tillegg er det absolutt ingen bevegelse i henne, dette kan jo selvfølgelig ha noe med å gjøre at innstillingen varer så kort som den gjør. I den samme lille sekvensen er det brukt enda en klippeteknikk som er mye brukt for å få frem viktige handlinger, action eller i dette tilfellet, et hode som sprenger. Det er bruken av å vise handlingen to ganger. Rett etter Michael Myers har tråkket på hodet første gang, kommer en ny vinkel der foten starter lenger opp enn det den var på forrige innstilling, og selve tråkket skjer en gang til.

Jeg har så vidt nevnt tidligere at Halloween (1978) ikke bruker noe særlig til visuelle effekter. Det er til tider brukt noen praktiske effekter, som når Michael Myers henger opp et offer på veggen med å stikke en kniv gjennom magen hans. Der karakterene blir knivstukket eller skadet på en annen måte slik at det egentlig skulle ha kommet blod, vises ikke blodet i det samme utsnittet. Enten er det klippet helt vekk, slik i drapsscenen i bilen, eller så vises blodet i et senere utsnitt, slik det er gjort i siste sekvens der Michael Myers går etter Judith inne i et hus. Hun blir kuttet av kniven, men vi får ikke se noe form for blod før noen innstillinger senere. Det samme gjelder der karakterene blir skutt, vi får ikke se noe fysisk form får sår eller treff, annet enn at karakteren beveger på seg. Disse to filmene er fra forskjellige tider i filmverdenen, noe som vises veldig godt på de mulighetene Halloween (2018) har til å skape bilder og effekter i etterarbeidet.

Det er ikke vanskelig å se at det er 40 år mellom disse filmene. Dette når det kommer til klippingen, kameraarbeidet, effekter og egentlig det meste. Det er lett å se at film har utviklet seg mye de siste tiårene. Selv om det meste er forskjellig, og i Halloween (2018), modernisert. Er det fortsatt en del som henger igjen, og er likt. Dette når det kommer til fremvisningen av Michael Myers, han er for det meste klippet ut. Hvordan spenningen blir

bygget opp, lengre klipp enn «nødvendig» for informasjonens skyld, og avsløringer. Mange av de samme klippeteknikkene finns fortsatt, selv om de kan være modernisert på noen måter. Halloween (1978) er generelt en roligere film, dette når det kommer til både klippen og handlingen. Dette gjør til tider at filmen kan oppleves som kjedelig, og uengasjerende. Halloween (2018) er en mere moderne klippet film, med raske klipp, flere handlinger som flettes inn i hverandre, og det er mere å følge med på. Over et tidsforløp på 40 år er det mye som har skjedd. Halloween (2018) er etter min mening i større grad tilspisset det moderne publikum. Begge filmene er gode representasjoner av sin sjanger fra det året de ble gitt ut. Det er viktig å ha utgivelsesår i baktankene når man ser en film. For det moderne publikum vil ofte gamle filmer virke mere blaffe, og lite actionfylt. Klippen representerer både filmen og den tiden de er fra på en god måte.

### Litteraturliste

Block, D. (2008). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media* (2. utg.). New York og London: Focal Press.

Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies* (1. utg.). USA: University of California Press.

Feagin, S. L. (1999). Time and Timing. I C. Plantinga & G. M. Smith (Red.), *Passionate Views; Film, Cognition, and Emotion* (1. utg., s. 168-179). Baltimore & London: The John Hopkins University Press.

Leyda, J (Red.). (1977). *Film Form, Essays in Film Theory*. New York & London: A Harvest/HBJ Book.

Munch, W. (2001). *In the Blink of an Eye* (2. utg.). Beverly Hills: Silman-James Press.

Gates, C. (2014, 4. august). *When Editing a Horror Movie or Thriller, Timing is Key*. Hentet fra <https://www.videomaker.com/article/c3/17056-when-editing-a-horror-movie-or-thriller-timing-is-key>

Paul, J. (2016, 8. mars). *Video Editing: What Are J-Cuts and L-Cuts?* Hentet fra <https://www.premiumbeat.com/blog/what-is-j-cut-and-l-cut-in-video-editing/>

### Filmliste:

Green, D. G. (Regissør). (2018). *Halloween* [Spillefilm]. USA: Universal Pictures.

Carpenter, J. (Regissør). (1978). *Halloween* [Spillefilm]. USA: Compass International Pictures.



