

Sunniva Mundal Haug

Kan lys og farge skremme? - Analyse av skrekkfilmene *Midsommar* og *The Witch*

Bacheloroppgåve i Filmvitenskap

Rettleiar: Svein Høier

Mai 2021

Sunniva Mundal Haug

Kan lys og farge skremme? - Analyse av skrekkfilmene *Midsommar* og *The Witch*

Bacheloroppgåve i Filmvitenskap
Rettleiar: Svein Høier
Mai 2021

Noregs teknisk-naturvitskaplege universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden

**Kan lys og farge skremme? -
Analyse av skrekkfilmene *Midsommar* og *The Witch***

Ord: 7928

Samandrag

Denne bacheloroppgåva er ein visuell næranalyse av skrekkfilmene *Midsommar* (Aster, 2019) og *The Witch* (Eggers, 2015), der målet er å finne ut korleis lys og farge i skrekkfilm kan bidra til å framkalle stemningar samt frykt og andre kjensler hjå tilskodarane. På bakgrunn av at filmene er visuelt forskjellige, samanliknar eg dei og ser på samanhengen mellom tradisjonelle og ukonvensjonelle val når det kjem til farge og lyssetting i skrekk. Ved å bruke bilete frå filmene som døme, undersøker eg tema som dagslys, skuggar, mørket, fargepalettar og fargebetyding, ved hjelp av Thomas S. Sipos si bok om skrekkens estetikk, og Patti Bellantoni si bok om farge i film, i tillegg til anna litteratur.

Summary

This bachelor thesis is a visual analysis of the horror films *Midsommar* (Aster, 2019) and *The Witch* (Eggers, 2015), where my objective is to find out how light and colour can evoke certain moods and emotions like fear in the audience. On the basis of the films being visually different, I compare them and study the context between traditional and unconventional light and colour choices in horror. By using photos from the films as examples, I examine subjects like daylight, shadows, darkness, colour palettes and colour meaning, with the help of Thomas S. Sipos' book on horror aesthetics, and Patti Bellantoni's book on colour in film, amongst other pieces of literature.

Innholdsliste

Innleiing.....	3
Lyset i <i>Midsommar</i>	4
Skrekk på lyse dagen.....	4
Motivert og umotivert lys.....	8
Farge i <i>Midsommar</i>	9
Fargepsykologi.....	10
Motiv: Gult.....	11
Kaotiske fargar.....	13
Lyset i <i>The Witch</i>	14
Low-key lys.....	15
Månelysets mystikk.....	16
Backlight.....	18
Skuggar.....	19
Farge i <i>The Witch</i>	21
Monokromatisk brun.....	22
Monokromatisk blå.....	23
Motiv: Raudt.....	23
To ulike ender i ein skala.....	26
Konklusjon.....	27
Referanseliste.....	29

Thomas M. Sipos beskriv skrekksjangeren som kjensleladd, og seier det er ein av dei få sjangrane som vil oppnå ei konkret kjensle hjå tilskodaren, og i skrekk er dette frykt, (2010, s. 2). Dei fleste er nok einige i at det er det som er målet til skrekksjangeren. *"The horror film aims to shock, disgust, repel – in short, to horrify. This impulse is what shapes the genre's other conventions,"* (Bordwell, Thompson & Smith, 2017, s. 339). Altså er det målet om å få tilskodarane til å bli sjokkerte, fråstøytt og forferda som skaper konvensjonane me har til skrekkfilm. Nokre av desse konvensjonane finn me i det visuelle, som lys og farge.

Korleis kan lys og farge i skrekkfilm bidra til å framkalle spesielle stemningar og kjensler som frykt hjå tilskodaren? Det er denne problemstillinga eg vil undersøkje gjennom ein næranalyse av skrekkfilmene *Midsommar* (Aster, 2019) og *The Witch* (Eggers, 2015). Lys og farge går hand i hand: *"For color to be perceived, there must be light. Without light, there is only the ghostly monochrome of the night vision camera,"* (Misek, 2010, s. 117). Som Misek skriv, finst ikkje farge utan lys og det er difor naturleg å undersøkje begge. Gjennom denne analysen vil eg finne ut kva konvensjonar lys og farge har innanfor skrekkfilm, og eventuelt korleis desse to filmene enten byggjer opp under konvensjonane, eller bryter dei ned. Ikkje minst vil eg undersøkje akkurat kva lys- og fargebruken i filmene får oss til å føle, og om dei visuelle elementa klarer å bidra til sjangeren sitt endelege mål. Grunnen til at eg vil analysere dette utvalet av filmar, er fordi eg meiner dei er gode å setje opp mot kvarandre. Filmene har fascinert meg fordi dei stikk seg ut blant andre skrekkfilmar med at dei unngår ein del sjangerkonvensjonar, gjennom narrativ og det audiovisuelle. *The Witch* verkar som ein "typisk" skrekkfilm på grunn av mangel på farge og den mørke belysninga som blir brukt, og *Midsommar* er uforventa fargerik og lys. På grunn av denne kontrasten meiner eg det er interessant å undersøkje kva stemningar og kjensler lys og farge kan få oss til å føle gjennom akkurat desse filmene.

Noko av litteraturen eg kjem til å bruke i denne analysen er blant anna Patti Bellantoni si bok *If it's purple, someone's gonna die* som handlar om kva farge kan bety i film (2005), *Chromatic Cinema: A History of Screen Color* av Richard Misek (2010), artikkelen "Color Psychology: Effects of Perceiving Color on Psychological Functioning in Humans" skriva av Andrew J. Elliot og Markus A. Maier (2014), samt artikkelen til Zena O'Connor "Colour Psychology and Colour Therapy: Caveat Emptor" (2009) som begge diskuterer den psykologiske funksjonen til farge. I forhold til lys, vil eg bruke kapittel 2-4 frå John Alton si bok *Painting with Light* (1995) og kapittel 6 frå boka *Film Production Theory* til Jean-Pierre

Geuens (2000). Ei anna bok som er relevant for analysen mi og som eg kjem til å bruke meir overordna på tvers av dei ulike bolkanane om lys og farge, er Sipos si bok *Horror Film Aesthetics: Creating The Visual Language of Fear* (2010).

Lyset i Midsommar

Mørket er det vanleg å vere redd for, spesielt som barn. Sidan me ikkje kan sjå godt i mørket, mister me evna til å leggje merke til skjulte truslar, noko som i primitiv tid betydde rovdyr og farar i naturen. Sjølv om dette ikkje nødvendigvis er situasjonen lenger, har ein likevel lett for å la fantasien vandre om natta. Dermed ikkje rart at det har blitt stereotypisk for det skumlaste i skrekkfilmar å skje om natta. *"When there is no light, one cannot see: and when one cannot see, his imagination starts to run wild. He begins to suspect that something is about to happen. In the dark there is mystery,"* skriv Alton i *Painting with light* (1995, s. 44). Det er nærmast blitt ei forventning for oss at det er på natta monster dukkar opp, og at det er då karakterane er utrygge. Men kva om ein snur om på dette?

Skrekk på lyse dagen

"Threats can hide in the light as easily as in the dark. Or light can be a threat in its own right," (Sipos, 2010, s. 160). Lys kan vere misvisande. I *Midsommar* skjer store delar av handlinga midt på lyse dagen i Sverige. Ein blir lurt, fordi anslaget er mørkt og underekspontert, og det er her me finn ut at søstera til hovudkarakteren Dani, har drepe seg sjølv saman med foreldra. Det er ei vinternatt, ein ser eit stille hus og foreldra til Dani sover. Etter å ha fått illevarslande meldingar frå søstera Terri, sitter Dani i leilegheita si og prøver å kontakte ho utan hell.



Midsommar (Aster, 2019)

Huset er mykje mørkare enn leilegheita til Dani, og når brannvesenet kjem og me ser familien hennar ligge døde, er det einaste lyset me ser det flimrande lyset frå brannbilen utanfor, og den opplyste dataskjermen som Terri er framfor når ho blir funne. Lys har fleire funksjonar, ikkje berre å lyse opp ei scene slik at me kan sjå kva som skjer, men peiker på akkurat kor me skal sjå, og viser til dei tinga og karakterane som er viktige (Geuens, 2000, s. 162). I biletet ovanfrå, er den einaste opplyste delen i midten. Det snevrar fokuset vårt rett inn på Terri, og på datamaskina som ho har brukt til å kommunisere med Dani. Det er ein dyster start på filmen, og opprettheld konvensjonane om at mørket betyr død og fare. Men så etter kvart endrar lyset seg, og stemninga blir annleis.

Gradvis blir filmen generelt mykje lysare. Dette er spesielt etter Dani kjem til Sverige med kjærasten hennar Christian og kompisane hans. Himmelen er ganske lyseblå og nokre gonger kvit, og spesielt på bilturen er himmelen så overeksponert at den blir ukomfortabel å sjå på. I tillegg snur kamera seg og byrjar å filme opp-ned i ei lengre rørsle, og det fører til at ein blir desorientert og svimmel. *"All evil happens at night; that, while sunlight is beneficial to mankind, the cold blue rays of the moon are supposed to produce the opposite effect,"* (Alton, 1995, s. 44) Ifølgje Alton er sollyset meint som noko positivt for oss, månelys som det motsette, og at ein prøver å få fram dette på film. I denne scena blir sollyset framand og ukomfortabelt.



Midsommar (Aster, 2019)

Etter dei har nådd fram til Hälsingland, sitter dei på bakken høge på sopp. Mark begynner å stresse og skjønner ikkje at det er lyst når klokka er ni på kvelden. Svenske Pelle seier: *"It's ok, it's the midnight sun,"* og Mark svarer med: *"That feels wrong, I don't like that."* Sjølv om det er ein komedisk samtale, viser det til at lyset ikkje nødvendigvis er ein positiv ting.

På eit punkt seinare i scena, byrjar Dani å hallusinere og får ein nedtur. Ho flyktar vekk frå, og springer inn i eit heilt mørkt uthus. Eit vanleg verkemiddel i skrekkfilm når mørket representerer fare, er at lyset kjem inn i biletet og viser at det fæle ein trudde var der berre var falsk alarm. Men når mørket representerer tryggleik, som her når Dani flyktar vekk frå hallusinasjonane ute, kan lyset som kjem inn avsløre ein trussel, (Sipos, 2010, s. 158).



Midsommar (Aster, 2019)

Så snart Dani er inni uthuset, tenner ho eit stearinlys som avslører den avdøde søstera hennar i spegelen bak ho. Søstera forsvinn, men når Dani ser tilbake på spegelen, er refleksjonen hennar forvrent. Dette fører til at Dani byrjar å stresse endå meir, og flyktar frå uthuset og. I det ho går ut, blir lyset igjen veldig overeksponert, spesielt på grunn av den store forskjellen frå det mørklagte uthuset til blendande sollys. På ein måte fortel dette at verken lyset eller mørket er trygt for Dani, men denne framstillinga forandrar seg når Dani og dei andre når landsbygda Hårga.

High-key lyssetting blir fortsatt brukt med lite kontrast og høg lysstyrke, og på mange måtar verkar alt endå lysare når innbyggjarane i Hårga går i kvite kjortlar. Med ein varm velkomst verkar landsbygda koseleg, spesielt med fin natur i omgivnadane. Dani verkar tilfreds og smiler av synet. På same måte som ho, blir tilskodaren ført bak lyset fordi det muntre uttrykket Hårga viser oss er ein fasade. Og til kontrast for korleis me vanlegvis tenkjer at dei verste farane skjuler seg i mørket, er farane i *Midsommar* skjult midt på lyse dagen.



Midsommar (Aster, 2019)

Biletet til venstre er frå når vennegjengen kjem til Hårga, og biletet til høgre er frå Ättestupa, når dei to eldste innbyggjarane hopper frå eit stup til døden, ein av dei fleire sjokkerande tradisjonane som blir gradvis avslørt gjennom filmen. Heile denne scena er veldig lys, både i farge og eksponering. Det er ikkje lenger tvil om at dette isolerte samfunnet har mørke hemmelegheiter og skjulte hensikter. Sjølv om lyssettinga gjennom mesteparten av filmen er karakteristisk for å vere lys, høgt eksponert og med lite kontrast, skil denne scena seg endå meir ut på grunn av det aggressive dagslyset og dei kvite berga. *”Where there is light, there is hope. When one is lost in the dark of the night, and suddenly discovers a ray of light in the far-off distance, he begins to feel more at ease,”* (Alton, 1995, s. 56). Ein kan seie dette er den meir tradisjonelle oppfatninga av kva lys symboliserer, og *Midsommar* bryter med dette, når det mest groteske og uventa skjer i den aller lysaste scena i filmen.

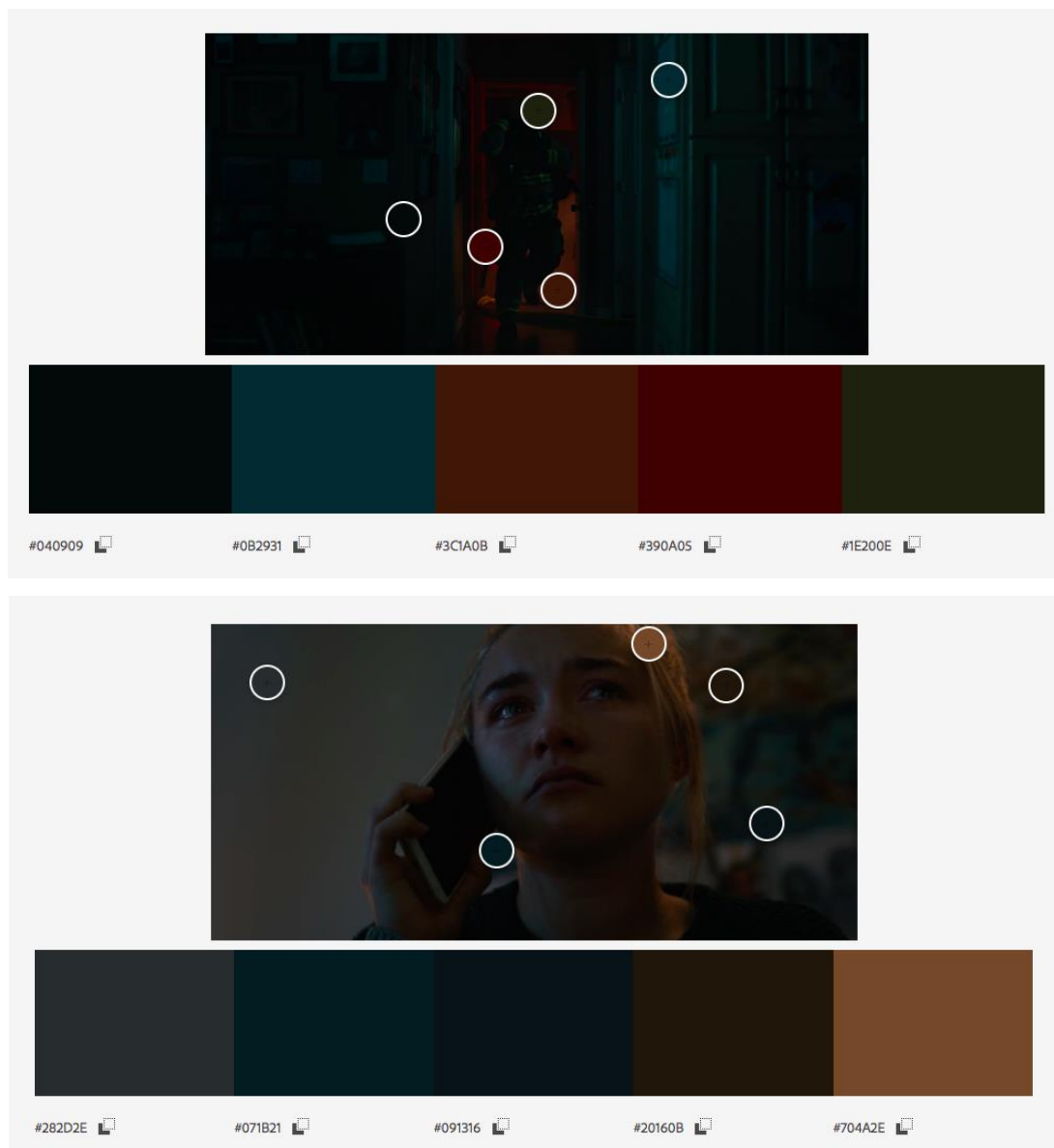
Motivert og umotivert lys

Ofte når ein snakkar om korleis ein bruker visuelle komponent i film, til dømes lys, handlar det om motivasjon. Motivasjon her vil seie grunnlaget til kvifor element tar den forma dei gjer (Misek, 2010, s. 29). Noko kan vere motivert og umotivert, og ein reknar gjerne lyskjelder som ikkje gir meining å vere der som umotiverte. I ei scene når Dani draumar, dukkar det opp eit flimrande lys. Lyskjelda finst ikkje verken i bileta eller utanfor, så difor kan me rekne det som umotivert. *"Some filmmakers use unmotivated lights for creative reasons. Others are just sloppy,"* seier Sipos (2010, s. 137) Umotivert lys i denne scena fungerer godt kreativt, fordi det er ein draum og fokuset er på Dani sitt indre, hennar kjensler og ikkje minst frykta hennar for å bli forlaten. Og ifølgje Alton, finst det ikkje grenser for kor langt ein kan gå når ein belyser draumesekvensar. *"The more original the lighting of a dream and the more imagination used, the more effective it can be,"* (1995, s. 65). Med bruk av lyset i denne scena, peiker det tilbake på det flimrande lyset me ser i anslaget frå brannbilen. Ho ser for seg at vennane hennar køyrer frå ho, og saman med kjappe bilete av dei døde kroppane til dei som stupte og hennar eigen familie, trekkjer det ein raud tråd mellom Dani sine traume, hennar forhold til død og frykt for å bli forlaten. Filmen unngår generelt umotivert lys, og slepp unna problematikken med korleis ein kan få realistisk motivert lys frå kunstige lyskjelder (Misek, 2010, s. 124) ved hjelp av den hyppige bruken av naturleg dagslys.

Litt sånn som med *The Witch* (Eggers, 2015) som eg skal diskutere seinare, er naturleg lys eit realistisk val fordi det er det som er tilgjengeleg i eit primitivt, tradisjonelt samfunn. Det finst andre grunnar for å filme i dagslys, blant anna kan det vere for økonomiske eller estetiske grunnar (Sipos, 2010, s. 94). I *Midsommar* blir dagslys brukt for alt det er verdt, og måten dei snur om på våre konvensjonar om lys, som at dagslyset er trygt og det fæle skjer på natta, bidrar til å lure oss. Geuens omtalar naturleg lys slik: *"It seduces us, making us believe that the characters and their actions belong to the natural order of things,"* (2000, s. 159). Mykje av det som skjer i *Midsommar* er forankra i det psykologiske. Ja, det skjer drap og ein ser til tiders groteske ting, men det er ikkje det skumlaste. *Midsommar* er ei forteljing om å utnytte dei sårbare. Dani blir rekruttert inn i eit hjernevaska samfunn, fordi ho har mista alt. Så sjølv om det som skjer i filmen er på den ekstreme enden av skalaen, er basisen for det noko som skjer i det verkelege liv. Ein kan bli lurt og ført bak lyset, spesielt når ein er i ein sårbar situasjon. Den naturlege lyssettinga fører dermed til at filmen blir meir ubehageleg, fordi den prøver å fortelje oss at dette er ekte.

Farge i Midsommar

Det som freista meg mest med å skrive om *Midsommar*, var fargane. Det er få skrekkfilmar eg har sett som er så fargespråkande, med unntak av til dømes *Suspiria* (Argento, 1977), kjend for sine psykedeliske fargar. Historisk har skrekkfilmar gjerne lent seg mot svart-kvitt, som ein kan spekulere er ein av grunnane til at *Psycho* (Hitchcock, 1960) vart filma i svart-kvitt (Misek, 2010, s. 43). På same måte som med lyset, blir ein også lurt med fargane i *Midsommar*. I starten er fargepaletten svært annleis enn det den blir mot slutten.



Midsommar (Aster, 2019)

Her har eg henta ut fargar frå nokre av bileta i anslaget, som gir ein peikepinn på akkurat kva fargetrender ein kan sjå. Anslaget bruker kombinasjonen av kalde og varme fargar. Denne fargekombinasjonen, ofte omtalt som ”orange and teal”, begynte å bli populært på 80-talet, og vart eit kjenneteikn på thrillerfilmar (Misek, 2010, s. 139). Det er kanskje ikkje rart at denne kombinasjonen er vanleg, sidan mykje av naturleg lys er gjerne kaldt eller varmt. Sidan blått og oransje er rett ovanfor kvarandre på fargehjulet, kallar me dei kontrastfargar (Block, 2008, s. 150). Som kontrastar framhevar dei kvarandre, og slik er det og med andre fargar på spektrumet som blir motsetjingar.

Fargepsykologi

Farge er visuelt stimulerande, men kva kan farge få oss til å føle? ”*Popular opinions abound on the nature of color associations and on presumed influences of color on our feelings, aesthetic judgments, and beyond,*” skriv Elliot og Maier (2014, s. 96). Det er vanleg å ha assosiasjonar til farge, og at dette styrer val me tek, og det er då naturleg at dette påverkar vala filmskaparar tek. O’Connor skriv noko liknande, om at farge har symbolske assosiasjonar og meiningar som blir knytt til ein mengde med psykologiske reaksjonar. Dette kan vere korleis ein blir påverka av farge, kva fargepreferansar ein har og kva val ein tek basert på farge, (2011, s. 231). Likevel er det lite vitskapleg forskning som kan bevise korleis farge påverkar oss psykologisk (2014, s. 96). Det er interessant korleis me ofte har konkrete meiningar om kva ein farge betyr og symboliserer, når det sjeldan har blitt forankra i vitskap. O’Connor kritiserer korleis fargepsykologi og fargeterapi kan bli framstilla som fakta når det ikkje er nok empirisk bevis mellom farge og reaksjon i menneske (2011, s. 233). Sjølv utan det vitskaplege grunnlaget, har spesifikke assosiasjonar til farge blitt akseptert av allmennheita. Forklaringa på dette, er at dei konsept og symbola som farge representerer har blitt såpass repetert over tid (Elliot & Maier, 2014, s. 111). Då er det heller ikkje rart at Bellantoni har sine egne meiningar om kva farge kan symbolisere. Ho gir fargar ulike adjektiv og synonym, som kan gå frå ”powerful red”, til ”the purple omen” og ”innocent yellow”. Samtidig som ho gir fargane desse karakteristikkane, viser ho til korleis fargar kan ha fleire betydingar og er fleirdimensjonale (2005). På ein måte bidrar ho til dei universelle fargeassosiasjonane som finst og påverkar mine egne konklusjonar angående kva farge betyr i denne analysen, men samtidig når ho presenterer ulike variasjonar av meiningar og verknadar av fargar, viser det at farge er meir kompleks enn det ein har internalisert gjennom repetisjon.

Motiv: Gult

Sjølv om det etter kvart viser seg at *Midsommar* er svært fargerik, er det nokre fargar som går igjen gjennom heile filmen. Ein av desse er fargen gul. "A motif is something that recurs in a film, hopefully with an aesthetic intent or effect," (Sipos, 2010, s. 35). I *Midsommar*, er gult eit motiv fordi den stadig dukkar opp. Ifølgje Bellantoni, er gult ein splitta farge, som kan både kan vere illevarslande og idyllisk. "One of the reasons yellow is the color for caution signs is that it's visually aggressive. It appears to come toward you. We've built it into our conciousness as a cautionary color", skriv ho (2005, s. 42). Gult kan vere ein varsel, og slik blir den brukt i *Midsommar*.



Midsommar (Aster, 2019)

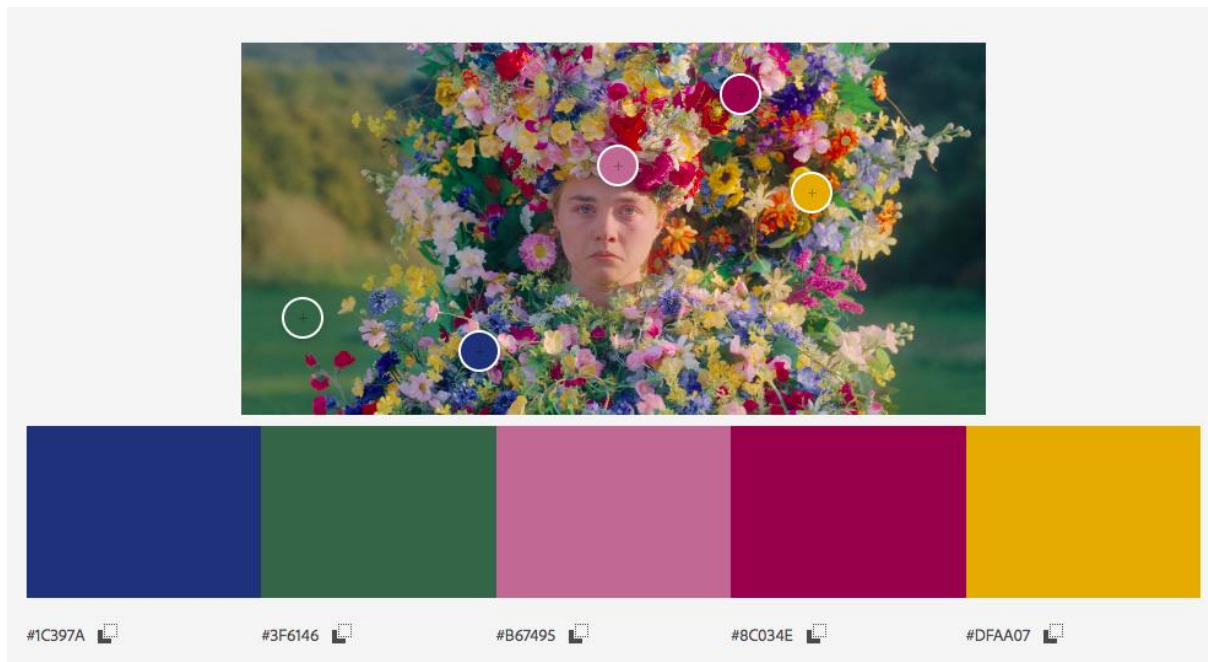
Ovanfor er eit utval av forskjellige bilete i filmen der gult dominerer, og dette ser me allereie på starten. På soverommet til foreldra er det fleire bilete på kommoden som har gult i seg, og til og med sengetøyet er heilt gult. Dette blir ein kontrast til resten av den blå, kalde tonen rundt. Brannvesenet går med gult, og kamera ligg lenge og følgjer etter ein knallgul slange som fører opp til rommet til Terri. I enden av den sitt ho iført ei gul t-skjorte, med slangen teipa til munnen. Dette fortel oss at i denne filmen er gult ikkje noko positivt. På ein måte blir det symbolet på Terri, på grunn av antrekket og at ho dukkar opp i draumen til Dani.

Bellantoni seier at sjølv om gult skal symbolisere liv, energi og glede, er det også ein av dei mest hata fargane blant folk, og at i deira eksperiment framkalla gule omgivningar angst (2005, s. 42). Måten me oppfattar gult har og med kva nyanse av gul som er brukt. Hadde fargen vore meir mjuk, ville ein kanskje ikkje få dei same illevarslande assosiasjonane.



Midsommar (Aster, 2019)

Den gule trebygningen dukkar stadig opp i filmen, ofte som eit element i bakgrunnen. Vanlegvis er den sentralisert i biletet, og i tillegg er forma som ein trekant, ein geometrisk og uorganisk form. Den krevjar merksemda vår, og det blir ingen tvil om at den ikkje berre er der for estetisk verdi, men som ein varsel for kva som kjem. På slutten av filmen skjer det aller siste ritualet, og då blir alle som har blitt drept og ofra i løpet av handlinga plassert i huset. Huset blir satt fyr på, og innbyggjarane bryter ut i kaotisk gråt og rørsle, Dani inkludert. Til slutt smiler ho når ho ser på den brennande bygningen, tatt av galskap. Dei gule elementa fram til no har varsla oss, og når huset bryter ut i gule flammor kjem me til ein konklusjon. *"Perhaps color cannot "set" the mood of a film but it can influence the mood of the viewer"*, påstår Misek (2010, s. 55). Altså meiner han at farge ikkje kan bestemme stemninga til ein film, men at farge kan påverke stemninga tilskodaren kjenner på. Det er ikkje sikkert det er gulfargen i seg sjølv som gjer oss ukomfortable. Mest sannsynleg er det eit samspel mellom fleire element som oppnår dette. Men måten gult er brukt på her er effektivt, og kanskje utan å skjønne det begynner me å forbinde gult med noko truande og ubehageleg.



Midsommar (Aster, 2019)

Kaotiske fargar

Gjennom filmen dukkar det opp fleire og fleire fargar, som oftast i form av blomstrar. Det startar som ein grøn blomsterkrans, blir til ei krone med fargerike blomstrar når Dani blir maidronning, og heilt til slutt er ho nesten slukt i ein kjole av berre blomstrar. Det er eit samspel mellom kostymeval og fargar som viser Dani gradvis bli innvia i samfunnet i Hårga. Ein kan spørje seg: Korleis kan noko så fargerikt fungere i ein skrekkfilm? Vanlegvis har me gode konnotasjonar til så mykje fargar. *"Some movies use a color's transformation, or it's flow, to support the evolution of the characters and story throughout the movie,"* (Bellantoni, 2005, s. xxvi). Her er det ikkje berre ein farge, men heller at fleire og fleire fargar blir gradvis lagt til, som understrekar Dani sin evolusjon. Me startar med ein avgrensa fargepalett, som til slutt blir det nokre meiner er overveldande. *"Cinematographers, colorists, artists, visual effects supervisors, directors, designers, producers, and even film historians – we all, in our own ways, seek to impose order onto chaos by taming color,"* (Misek, 2010, s. 172). Kaos er nok grunnen til at ein som oftast vel ut nokre få fargar å ha med i eitt bilete, sidan det kan bli for mykje som kolliderer med kvarandre og kjemper om merksemda vår. Men kanskje det er det som er poenget i denne filmen? Det som skjer er allereie blitt eit stort kaos. Det er vanskeleg for tilskodarane å eigentleg skjønne kva Dani føler, om ho er glad eller ikkje. Kollisjonen av alle fargane bidrar til kaoset i handlinga. Ein kan samanlikne verkanden av fargane her med fargane i *Suspiria* (Argento, 1977): *"Suspiria's colors threaten because they*

are unnatural. Too bright, too vivid, too many of them. They overload our senses. Their omnipresence escalates into an assault. Yet our conscious, rational minds don't understand why the colors are so unsettling," skriv Sipos (2010, s. 96). I tillegg seier Sipos at fargane er irrasjonelle. *"Irrational partially because the film's color scheme is likely to drive one mad,"* (2010, s. 168). Ikkje berre symboliserer fargane at Dani gradvis bukkar under for galskap, men dei gjer oss veldig merksame på aggressiviteten til fargane. Instinkt vårt er å få det til å gi mening, men i staden sitt me igjen forvirra og desorientert, og på den måten bidrar fargane til den uhyggelege atmosfæren i filmen.

Lyset i The Witch

"Sad scenes are lit in a lower key. The mood of tragedy is enhanced by a strong contrast of deep blacks and glaring whites- shadows and highlights," meiner Alton, (1995, s. 36). Jo meir low-key lys og større kontrast mellom lys og skugge, jo meir dramatisk. Det er ikkje berre Alton som meiner det. Sipos seier at low-key lys er populært i film noir og skrekkfilmar, (2010, s. 141), og Bordwell et al. seier også at low-key lys er uvanleg i til dømes musikal og komediar, men standard i thriller og skrekkfilm (2017, s. 330). Det er så akseptert at det er slik lyset i skrekkfilm er, og difor stikk skrekkfilmar som *Midsommar* seg meir ut. *The Witch*, derimot, bruker litt meir tradisjonelt lys som me forbinder med skrekkfilm.



The Witch (Eggers, 2015)

Low-key lys

Generelt brukar *The Witch* mykje low-key lys, og spesielt på natta blir kontrastane og skuggane meir intense. Men, det betyr ikkje at heile filmen ser mørk og dystert ut. Filmen er satt på 1600-talet i New-England, og ein familie blir bortvist frå den puritanske bygda dei bur i. Dette fører til at dei må leve isolert i villmarka, og dei byggjer seg ein liten gard. Dei er positive og håpefulle på ei god framtid, men så plutselig forsvinner babyen Samuel når hovudkarakteren Tomasin leiker med han. Ei heks kidnappa Samuel då Tomasin lukka auga, og etter dette går alt sør og familien byrjar å rakne. På ein måte blir konvensjonane om lys snudd om på her òg, slik som i *Midsommar*. Dette er på dagen, då ingen forventar at noko slikt kan skje. Hadde babyen forsvunne om natta, ville gjerne scena vore meir skremmande og dramatisk. Men det er kanskje mangelen på dramatik som gjer dette interessant, fordi det blir meir sjokkerande å sjå at babyen ikkje lenger ligg på teppet når me ikkje forventar det. Men så kjem kvelden, og mørket faller på.



The Witch (Eggers, 2015)

Heksa tar med seg babyen i skogen. I ei veldig undereksponert scene, der den einaste lyskjelda er flammer som gjer lyset ganske dramatisk, dreper hekka babyen og smørjer seg sjølv og sopelimen hennar inn i blodet hans. I omtrent alle bileta er det heilt mørkt rundt hekka, og ein klarer så vidt få eit inntrykk av korleis ho ser ut. Ein kan bruke skuggar kreativt i skrekkfilm, til dømes kan ein skjule identiteten til ein mordar eller eit monster (Sipos, 2010,

s. 153). Ein kan og bruke skugge som monsteret sjølv, som blir blant anna gjort i *The Babadook* (Kent, 2014). Her er ikkje hekse direkte skjult av skugge, sidan me ser konturen av ho og ser at ho er ei gammal dame, men me får ikkje eit godt inntrykk av fjeset hennar. Det gir mykje mystikk til scena, og får oss til å bli nysgjerrige. Me blir ikkje tillate informasjon som vanlegvis hadde vore der på dagtid. Kven veit kva meir som finst i skuggane? Sipos seier: "*Sunlight is a cheap way to light a location, but night is a cheap way to enhance a spooky atmosphere,*" (2010, s. 63). Alt som skal til er ei flimrande lyskjelde og den mørke natta for å få oss til å lure på kvar karakterar er, og kva anna som finst der som me ikkje ser.

Månelysets mystikk

Ei lyskjelde som blir ofte brukt *The Witch* er månelyset. Ettersom filmen skjer før ein har elektrisitet, held den seg autentisk og bruker berre lys som hadde vore tilgjengelig på den tida, enten gjennom dagslys, månelys og lys frå flammer. Ein kan difor seie at lyset i *The Witch* er motivert. Sipos kaller det for diegetisk lys, altså lys som høyrer til i historia (2010, s. 168). Samtidig som dette får filmen til å verke endå meir autentisk, bidrar det til å få det som skjer til å verke naturleg. Filmene har overnaturlige element som hekser, men likevel er både lyset, fargane og andre ting som kostymer, snakkemåte, og omgivnadane noko som gir uttrykk for at dette er ekte. Igjen blir me lurt gjennom lyset til å tru at dette er realistisk og høyrer til i vår verkelege verd, som Geuens seier. Den einaste gongen som fekk meg til å stusse over om lyset var diegetisk og motivert eller ikkje, var ei scene i månelyset der det samtidig regna. William og Katherine, foreldre til Tomasin, kranglar ute i regnet om natta etter sonen deira Caleb forsvann, og seinare i scena er Tomasin i geitehuset og ser Caleb dukke opp utanfor. Månelyset her er sterkt nok til å skape skuggar i ansikta deira. Det er nok ikkje vanleg å ha sterkt månelys samtidig som det regnar, og mest sannsynleg er kombinasjonen brukt for å prioritere dramatik i scena ovanfor realisme.



The Witch (Eggers, 2015)

Som nemnt tidlegare, meiner Alton at månelys representerer det motsette frå sollys. Sollys er positivt og trygt, månelys er mystisk og ein fare. *Midsommar* snur om på dette med at mykje av det verste skjer om dagen under sterk sol og kvit himmel, men *The Witch* bruker månelys meir slik Alton tenkjer.

"The moon emerges from behind the clouds and sends a beam of bluish, silvery light into the garden. This creates a ghostly effect, with its sharp highlights and opaque shadows. There is suspense in the air. The atmosphere is tense; anything is likely to happen at any moment," (Alton, 1995, s. 38).

For det meste, ser me månen indirekte, som ei lyskjelde som kjem utanfrå biletet. Unntaket er biletet ovanfor, der månen rammar inn heksa som svevar på sopelimen sin. Dette har ein uhyggeleg atmosfære. Dei mørke greiene strekkjer seg mot månen og silhuetten til heksa, og sjølve månen har ein truande aura. Her blir månen brukt som backlight, og det gjer at heksa blir til ein silhuett, ein skugge me ikkje greier sjå detaljar på. Det er ikkje den einaste gongen me ser silhuettar i filmen, dette dukkar og opp på slutten av filmen når Tomasin har reist til heksesabbaten.



The Witch (Eggers, 2015)

Backlight

"When used without other lights, a backlight can create a silhouette. Like the masks worn på slashers, silhouettes can empower a threat by hiding it. Dark and featureless, a silhouette can be anyone or anything," (Sipos, 2010, s. 142). Her ser me silhuetten til Tomasin framfor bålet. Dette biletet blir ein parallell til det med heksa framfor månen, og symboliserer at Tomasin har blitt hekka. Etter at familien hennar har blitt drepne, er Tomasin igjen aleine. Black Philip, som heile denne tida har vore djevelen forkledd, overtalar Tomasin til å signere seg i boka hans. Dermed blir rollene snudd om. Tomasin er ikkje lenger det uskuldige offeret. Når ho går naken gjennom skogen til sabbaten og me berre ser konturen av ho, har ho makt. Ho blir til ei heks, likestilt med dei andre skjulte farane familien har blitt utsett for gjennom filmen.

Backlight kan og bli brukt på andre måtar enn å symbolisere ein trussel eller makt. Til dømes, kan ein bruke det for å gi nokon ein glorie for å insinuere noko guddommeleg eller å trekkje linjer til englar (Sipos, 2010, s. 142). Ofte har karakterar i *The Witch* bakhovudet og håret så vidt belyst, som kjem frå backlight. Ifølgje Geuens, er backlight iaugefallande, noko ein lett legg merke til. Samtidig seier han at tilskodaren ikkje skal bry seg om det eller lure på kvar lyskjelda kjem frå, dermed må ein spørje seg kvifor ein i det heile teke treng det, (2000, s. 155). I *The Witch* legg ein merke til backlight som blir brukt, men ein tenkjer det er heilt

naturleg å vere der på grunn av at lyset er motivert, fordi det er ofte lys frå månen og vindaugget som skapar kontur av karakterane.



The Witch (Eggers, 2015)

Det er gjerne på loftet ein får backlight frå vindaugget. Det er overeksponert og blåst ut, men det fungerer til filmens favør. *"There is something appealing about a window that gives a romantic mood to a picture. It makes an excellent frame,"* meiner Alton (1995, s. 40). Ein av karakterane som oftast blir ramma inn i vindaugget, er Caleb. I Katherine sine auge er sonen Caleb den einaste i familien som er god, og gjennom vindaugget og backlight her, blir han visuelt gjort til engelen i familien. Det er difor ekstra interessant når Caleb kjem tilbake frå skogen forheksta, og oppfører seg som han er besett av ein demon. Lyset som kjem frå vindaugget opplyser håret og skuldrane hans, og rett før han dør, begynner han å erklære sin kjærleik til Gud på nesten ein pervers måte. Dette skaper ein kontrast mellom kva lyset skal symbolisere, altså heilagdom, og det at Caleb er blitt forheksta og likevel døyr etter å be til Gud.

Skuggar

Lys og skugge kan brukast til å symbolisere vondt og godt. Til dømes kan eit halvt fjes bli lyst opp og den andre delen mørklagt, for å insinuere at ein karakter har motseiande moralar (Sipos, 2010, s. 153). Når Caleb har gått seg vill i skogen og møter heksta, er ansiktet hans ganske mørkt. Spesielt augeområda blir mørke og ein kan ikkje sjå sjølve auga eller noko glimt i dei. Dette kjem frå at lyskjelda er ovanfrå og utan noko lys som fyller skuggane. Sipos skriv at lys både ovanfrå og under ifrå kan transformere ansikta til skodespelarane, og gi dei nifse skuggar, gøyme auger i mørke, og forsterke dramatikken og kjenslene i ei scene (2010, s. 148). Når Caleb mister glimtet i auga, blir han meir framand. I same scene forfører heksta

han, som fører til hans død seinare. Ved å mørkelegge auga hans på denne måten, blir tilskodarane fortalte at Caleb ikkje lenger er seg sjølv.



The Witch (Eggers, 2015)

Den motsette belysninga ser me hjå Tomasin i siste scene. Då kjem ikkje lyset ovanfrå, men under ho. Etter ho har slutta seg til heksesabbaten byrjar ho å sveve over bålet. Jo lenger opp ho kjem, jo meir intense skuggar får ho i ansiktet. Slik som på Caleb, viser lyset at ho går gjennom ei endring. Lyssetjinga på Caleb framstiller han meir som eit offer som blir forheksa, og lyssetjinga på Tomasin framstiller ho som mektig og skummel. Fram til no har Tomasin vore den uskuldige syndebukken til familien, protagonisten me har sympati for, men blir til slutt ein av antagonistane. I denne scena er lyset veldig flimrande, som kjem frå bålet.

”Various light effects can be produced on sets which have the fireplace as the light source. High flames throwing strong dancing shadows on the walls spell mystery,” (Alton, 1995, s. 51). Det er fleire scener i filmen som bruker flammene frå stearinlys og bål som lyskjelde, og det kjem spesielt godt fram på kjøkkenet. Det er der familien kranglar mest og har intense, trykka samtaler, og med skuggar som dansar på veggane og skaper konstant rørsle i bileta, blir scenane meir dramatiske.



The Witch (Eggers, 2015)

Andre måtar filmen bruker flammer på, er at Tomasin enten bærer ei lykt eller eit stearinlys. *"Depicting a tiny, brightly lit, solitary figure surrounded by darkness is a popular horror film composition,"* (Sipos, 2010, s. 63). I biletet følgjer Tomasin etter geita Black Philip inn i geitehuset, etter alle i familien hennar har døydd . Det store utsnittet og det svarte mørket får Tomasin til å virke liten og lys i kontrast, og peiker på at ho er det viktigaste i scena og samtidig byggjer opp under handlinga. Ifølgje Sipos er å få ein karakter til å bære ei lyskjelde i mørket smart for å skape ei nifs stemning, samtidig som ein bruker motivert lys (2010, s. 137). Scena blir mystisk, og framhevar einsamheita hennar. I tillegg trekkjer det parallellar til ei tidlegare scene, der ho var på veg til geitehuset med ei lampe i handa. Scena hadde ei nifs oppbygging, som førte til avsløringa av at det var ein hare der. Det same skjer no, men i staden for ein hare er det Black Philip som fører ho dit og får ho til å signere i djevelens bok.

Farge i The Witch

The Witch har meir tradisjonelle kjenneteikn frå skrekksjangeren enn det *Midsommar* har, ikkje berre gjennom bruket av lys og skugge, men og gjennom korleis fargar blir brukt. *"The supernatural can also look gritty and bleak. There's more to occult malevolence than the kaleidoscopic witchcraft of Suspiria and Terror,"* (Sipos, 2010, s. 98). Skrekkfilmar kan ha mindre fargemetning, altså at fargane er mindre intense og meir duse, og ha reduserte fargenyansar. Dette ser ein til dømes i *The Babadook* (Kent, 2014) med sine reduserte fargar, og *Psycho* (Hitchcock, 1960) som ikkje har fargar i det heile teke, men er i svart-kvitt. *"This*

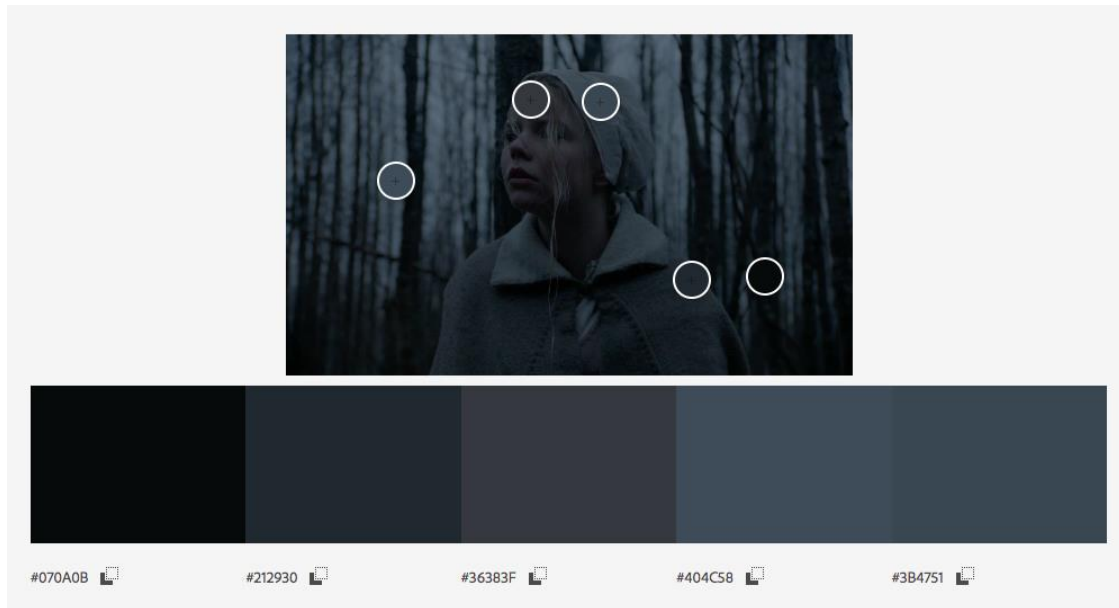
aesthetic can be characterized as "color monochrome", and is achieved by partially desaturating a full color image and then adding a single colored tint to it," skriv Misek (2010, s. 164). Han meiner og at bruken av monokromatisk farge er så populært at det har blitt ein "global visuell klisjé" (Misek, 2010, s. 165). Det er kanskje sant, spesielt når det kjem til fargetrendane i skrekkfilm. Ein forventar ofte at skrekk skal sjå dystert og mørkt ut, fordi det er det me ser oftast. Samtidig er det ein grunn til at klisjear ofte blir brukt, gjerne nettopp fordi det er det tilskodaren forventar, eller fordi det fungerer.



The Witch (Eggers, 2015)

Monokromatisk brun

Som oftast er fargane brukt i filmen nyansar av brunt og oransje, eller kjølig grått og blått. Det samsvarar med lyskjeldene som finst i filmen, sidan det er dei fargetemperaturane bål, stearinlys og månelys har. Sidan familien er fattig, gir det meining at dei ikkje har fargesprikande klede, eller at element i mise-en-scene er særleg fargerike. I tillegg skjer handlinga om hausten, så dei fleste trea manglar blad, og det er lite grønt å sjå. "*Terra-cottas, siennas, ochres, and umbers have a kind of primal influence in how we react to them. We respond positively to the colors of the earth,*" meiner Bellantoni (2005, s. 112-113). Sjølv om nyansar av brunt, oransje og jordlege fargar kanskje er behageleg å sjå på, blir uttrykket meir dystert i kombinasjonen av undereksponering og dramatiske skuggar, som i dømet ovanfor.



The Witch (Eggers, 2015)

Monokromatisk blå

Når dei er ute i månelys eller dagslys, blir fargetemperaturen gjerne meir kald og blå enn oransje. ”*Blue can be a tranquil pond, or a soft blanket of sadness. It is quiet and aloof. Year after year, our color investigations show that in a blue environment, people become passive and introspective,*” (Bellantoni, 2005, s. 82). I dømet ovanfor, vaknar Tomasin opp i skogen etter å ha falt av hesten sin, og broren er forsvunne. Himmelen byrjar å bli mørk, og ho høyrer faren rope etter dei. Samtidig har Caleb gått seg vill, og byrjar å bli nervøs og redd. Sjølv om blåfargane i filmen er ganske tona ned og har lite metning, meiner Bellantoni at til og med ein svak blåfarge kan påverke vår emosjonelle respons til handlinga, (2005, s.82). Denne scena verkar kald og uroleg. Fargen uttrykkjer ei ro, men på ein meir engsteleg måte enn noko positivt.

Motiv: Raudt

Det er ein konkret farge som dukkar opp iblant, som kontrast til dei andre duse, monokromatiske fargane. Slik som ein kan rekne gult som eit motiv i *Midsommar* på grunn av kor ofte me ser det og verknaden fargen har, blir raudt eit motiv i *The Witch*. Motiv dukkar gjerne opp mot klimakset og høgdepunkt i filmen, eller veldig emosjonelle augeblikk (Bordwell et al., 2017, s. 66), og peiker dermed på viktige moment og ting ein bør leggje merke til. Tomasin sitt antrekk for mesteparten av filmen er ein rosa kjole, babyteppet til

Samuel er burgunder, kappa til hekse i skogen er ein intens raud, og utanom det dukkar fargen raud opp omtrent berre i form av eit blodig kadaver eller blod frå karakterane sjølve.



The Witch (Eggers, 2015)

Når resten av fargepaletten består mest av monokromatiske fargenyansar i enten svake kjølige eller varme fargar, stikker raudt seg veldig ut når det fyrst dukkar opp. *"Bright red is like visual caffeine. It can activate your libido, or make you aggressive, anxious, or compulsive,"* skriv Bellantoni og seier at raudt kan gi oss ein illusjon av at den kjem mot oss fordi me pleier å leggje merke til raudt fyrst, (2005, s. 2). Ein legg vertfall lett merke til raudfargen i *The Witch* fyrst fordi den er meir intens enn dei andre fargane. Spesielt når den markerer dei viktige tinga i scenen, som når nokon blir skada, når dei ser eit blodig kadaver eller at det markerer hekse med kappe, så får raudt ei viktig rolle i filmen. Bellantoni skriv at raud kan ha både positive og negative konnotasjonar (2005, s. 2), og det er fleire einige om.

"The same color can have different and even opposite meanings and effects in different contexts. For example, red is hypothesized to have a negative meaning (failure) and aversive implications (avoidance motivation) in achievement contexts, but it is hypothesized to have a positive meaning (sexual receptivity or status) and appetitive implications (sexual desire) in mating contexts," (Elliot & Maier, 2014).

Raudt kan dermed bety mange ting, og er avhengig av konteksten rundt. For eksempel, har kapp til hekse ein anna verknad enn det dei blodige kadavera har. Me ser kapp hennar best når Caleb har gått seg vill i skogen og møter hekse. Det blir vist fleire gonger i filmen at Caleb har seksuell lyst, spesielt blir det vist gjennom korleis han av og til ser på brysta til Tomasin. Han er nysgjerrig, og dette blir utnytta av hekse, som ender opp med å forføre han i skogen. Dei kysser, han blir forhekse, og eventuelt døyr. Elliot og Maier viser til fleire forskjellige studiar som har undersøkt spesielt samanhengen mellom raudt og attraksjon, og har komme fram til at både kvinner og menn enten blir tiltrekt av raudt, eller ser på raudt sminke og raude klede som seksuelle signal (2014). Hekse si raude kappe blir representativt for lyst og seksualitet, og viser Caleb si attraksjon til ho.



The Witch (Eggers, 2015)

Raudt betyr ikkje berre lyst i filmen, men sidan me oftast ser raudt i samanheng med kadaver og blod, ser me på raudt som symbolet for død. I scena der mora til Tomasin angriper ho, plukkar Tomasin opp ein kniv som ligg på bakken i sjølvforsvar, og kutter Katherine i ansiktet. Katherine byrjar å kvele ho samtidig som blodet dryper frå såret hennar på ansiktet til Tomasin. Det ender med at Tomasin kutter ho fleire gonger med kniven, og Katherine døyr. Tomasin er no dekkja til med blod frå mora, som blir til ein stor kontrast mot den lyse huda og kleda hennar. *"Red is power. But red doesn't come with a moral imperative. Depending on the story's needs, red can give power to a good guy or a bad guy,"* (Bellantoni,

2005, s. 2). Tomasin si framstilling som den uskulldige, gode protagonisten blir utfordra i dette augeblikket. Sjølv om ho er eit offer, er ho samtidig den som ender opp med makta, og blodet representerer dette. Slik lyset og skuggane gir ho makt i den siste scena, gir det raude blodet ho makt her. Bokstaveleg og biletleg talt får ho blod på hendene, og linja mellom ho som ein protagonist og antagonist i filmen blir viska ut.

To ulike ender i ein skala

I ein sjangerstudie utført av I-Ping Chen, Fang-Yi Wu og Chih-Hsiang Lin der dei undersøkte kva fargar som var mest vanleg i dei ulike sjangrane, fann dei ut at skrekksjangeren har ofte låg kontrast og generelt bruker mørke, kalde fargar (2012, s. 54). *The Witch* bruker både varme og kalde fargar, har låg kontrast der mykje av filmen er mørk, og dermed kan reknast som ein meir konvensjonell skrekkfilm når det kjem til lys og farge. På den andre sida har me *Midsommar*, som byrjar med nokre av dei same skrekkforventningane som låg lysstyrke og kalde fargar, men endrar seg drastisk til noko meir ukonvensjonelt med high-key lys, med mykje kvitt i bileta og intense fargar i tillegg.

Det er heilt klart at *The Witch* og *Midsommar* representerer to ulike ender i ein skala, både lys- og fargemessig. *The Witch* bruker generelt low-key og underekspontert lys, leiker seg med skuggar gjennom silhuettar, backlight og på andre måtar, og har ein avgrensa fargepalett med brunt, oransje, svart og grått, med raudt som eit gjentakande motiv. *Midsommar* viser seg å bruke generelt high-key og overekspontert lys, bruker mørket inni blant til å forvirra tilskodaren, og gradvis blir visuelt fargespråkande og utvider fargepaletten, samtidig som gult blir sterkt vektlagt. *The Witch* lener seg meir mot å bruke skugge til å skjule mykje av omgivingane, noko som gjer at tilskodaren blir usikker og byrjar å frykte kva det er me ikkje kan sjå. Det blir brukt andre klassiske verkemiddel me ser i skrekkfilm, som lys ovanfrå og lys under i frå for å skape nifse eller unaturlege skuggar i ansikta til karakterane. *Midsommar* derimot bruker veldig få av dei typiske visuelle verkemidla frå skrekkfilm. Med unntak av anslaget, blir lite filma i mørket og nesten alle scenane skjer i dagslys. Dermed er det ikkje slik som i *The Witch* at me er bekymra for kva me ikkje ser, fordi alt er belyst, og interessant nok er det difor me blir skremte. Ingenting kan gøyme seg, i staden for så er dei verste farane rett framfor nasa på oss. Gradvis innser me kva forferdelege ting som skjer i Hårga, og då verkar ikkje sollyset like komfortabelt lenger.

Det er og interessant å sjå korleis ifølgje sjangerstudien er bruken av gult konsistent lav i skrekkfilm (Chen et al., 2012, s. 47), men likevel kan gult vere eit illevarslande og angstframkallande motiv ifølgje Bellantoni. Ettersom *Midsommar* bruker mykje gult, skil den seg frå andre skrekkfilm, men likevel oppnår eit uhyggeleg resultat. *The Witch* bruker raudt som eit motiv oftast i form av noko blodig, som gjerne er forventa å sjå i skrekkfilm. Ettersom raudt er ein så tvitydig farge, blir ein nok meir merksam på motivet i *The Witch* som representativt for lyst, fare og død. Bruken av gult i *Midsommar* er mindre openbar, men likevel legg me lett merke til det, og kan tenkje oss til at det påverkar oss på ein meir subtil, smidig måte. Elles, er den monokromatiske fargepaletten i *The Witch* noko me forventar i skrekkfilm, og *Midsommar* sin eksplosjon av fargar er ukonvensjonell. Samtidig er det ikkje uhøyrte at skrekkfilm kan vere fargerikt, og kan bli strategisk brukt for å oppnå kaos og forvirring.

Konklusjon

Så, korleis kan lys og farge i skrekkfilm framkalle kjensler som frykt og ubehagelege stemningar hjå tilskodaren? Det me har sett på no er to filmar som bruker spesifikke visuelle verkemiddel innanfor lys og farge, og oppnår resultat som er ganske forskjellige kvarandre, men samtidig litt likt. Tematisk utforskar filmene både skremmande og ekle konsept, men skil seg frå ein del stereotypiske skrekkfilm. Blant anna er det gjennom korleis dei bruker dei visuelle verkemidla, og korleis dei utfordrar skiljet mellom protagonisten, antagonist og kven som er dei eigentlege monstera som enten skular seg i mørket eller midt i dagslyset. Ein kan spørje seg sjølv om utradisjonelle skrekkfilm ikkje klarer å skremme tilskodarane så lett på grunn av at ein går vekk ifrå ein del sjangerkonvensjonar. Eg vil påstå at begge filmene stikk seg ut i sjangeren nettopp på grunn av at dei ikkje skremmer slik ein forventar. *The Witch* unngår til dømes verkemiddel som "jump-scares", men likevel bruker godt etablerte konvensjonar når det kjem til lys og farge. I ein studie av korleis lys i film påverkar tilskodarar, spesifikt med tanke på low-key og high-key lys, fann Jennifer Lee Poland ut at low-key lys framkalla kjensler som mystikk, spenning, nysgjerrigheit, vondskap og andre ubehagelege kjensler (2015, s. vii). Det er skremmande og ubehageleg å sjå baby Samuel bli kidnappa av ei heks, for så å bli tatt til ein mørk skog og bli drepen. Me får ikkje sett hekse godt nok på grunn av mørket, og me blir desorientert fordi det ikkje går an å sjå omgivnadane heller. Men samtidig kjenner me på andre ting, som på slutten når Tomasin slutter seg til heksesabbaten. Dei oransje flammene og dei intense skuggane gir Tomasin ei ny intensitet og

makt ho ikkje har hatt før. Sidan vår sympati ligg hjå ho, kanskje det ikkje er så ille likevel at ho blir til ei heks og får fridommen sin på den måten?

Midsommar er den mest utradisjonelle av filmene i sin bruk av high-key lys og fargespråkande palett, men klarer likevel får oss til å kjenne på ei ubehageleg stemning. I studien til Poland, hadde dei ein hypotese om at high-key lys framkalla muntre kjensler, men resultatet støtta ikkje opp under hypotesen, (Poland, 2015, s. 39). Ein forventar at høg lysstyrke med lite kontrast ville gjort oss meir muntre, men det er ikkje garantert. Kanskje det er slik at for mykje lys kan vere ukomfortabelt? Det kjennest vertfall slik i *Midsommar*. Den overeksponerte himmelen og alle dei kvite elementa blir blendande og overveldande, spesielt i Ättestupa scena. Dei eldste hoppar utfor stupet, og mannen blir slått i hel av resten av innbyggjarane sidan han overlevde. I staden for å muntre oss opp, bidrar lyset og fargane til opplevinga vår av scena som ubehageleg og grotesk. Til og med fargane på slutten klarer å gjere oss ukomfortable. Positive assosiasjonar fell vekk, fordi alle fargane er så unaturlege at dei skapar meir kaos enn ro. Det hjelper og å sjå på den kjenslemessige effekten om ein aksepterer målet til skrekkfilm som større enn berre å få oss til å skvette eller å få hjarte til å banke raskt. Det kan vere at me blir sjokkerte, manipulerte og gradvis meir urolege for kva som kan skje. *The Witch* har ei utvikling i mystikk og uro som kjem frå dei duse fargane, skuggane og mørket, og *Midsommar* skapar ei utvikling i farge og lys som fyrst lurar oss og fører oss bak lyset, for så at me ender opp med ei uggen kjensle i magen til slutt.

Litteraturliste

Alton, J. (1995) *Painting with light*. Kapittel 2-4: Motion Picture Illuminaion, Mystery Lighting, Special Illumination. s. 18-79. Berkley: University of California Press

Bellantoni, P. (2005). *If it's purple, someone's gonna die*. Oxford: Focal Press

Block, B. (2008). *The Visual Story: Creating the visual structure of film, TV and digital media* (2. utg.). Boston: Focal Press.

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film art: An introduction* (11. utg.). New York: McGraw-Hill Education.

Chen, I-Ping, Wu, Fang-Yi, & Lin, Chih-Hsiang. (2012). Characteristic Color Use in Different Film Genres. *Empirical Studies of the Arts*, 30(1), 39-57.

Henta frå: <https://doi.org/10.2190/EM.30.1.e>

Elliot, A. J., Maier, M. A. (2014). Color Psychology: Effects Of Perceiving Color On Psychological Functioning In Humans. *Annual Review of Psychology*, 65 (1). 95-120.

Henta frå: <https://www.annualreviews.org/doi/10.1146/annurev-psych-010213-115035>

Geuens, J-P. (2000). *Film Production Theory*. Kapittel 6: Lighting, s. 149-169. Albany: Sony Press

Misek, R. (2010). *Chromatic Cinema: A History of Screen Color*. Malden, Ma: Wiley-Blackwell

O'Connor, Z. (2011). Colour psychology and colour therapy: Caveat emptor. *Color Research & Application*, 36(3),s. 229–234. Henta frå: <https://doi.org/10.1002/COL.20597>

Poland, J. L. (2015). Lights, Camera, Emotion!: an Examination on Film Lighting and Its Impact on Audiences' Emotional Response. *ETD Archive*. 379.

Henta frå: <https://engagedscholarship.csuohio.edu/etdarchive/379/>

Siphos, T. M. (2010). *Horror film aesthetics: creating the visual language of fear*. Jefferson: McFarland & Company, Inc.

Filmliste

Argento, D. (Regissør). (1977). *Suspiria* [Film]. Seda Spettacoli.

Aster, A. (Regissør). (2019). *Midsommar* [Film]. A24.

Eggers, R. (Regissør). (2015). *The Witch* [Film]. Parts and Labor.

Hitchcock, A. (Regissør). (1960). *Psycho* [Film]. Shamley Productions.

Kent, J. (Regissør). (2014). *The Babadook* [Film]. Screen Australia.

