

Klipp som følelseskapende virkemiddel

Av Ida Larsen

Antall ord: 29 233

Forord

Jeg ønsker å rette en stor takk til min veileder Asbjørn Tiller for god veiledning og hjelp under arbeidet av oppgaven. Takk for målrettede og inspirerende tilbakemeldinger.

Takk til Institutt for Kunst og Medievitenskap v/NTNU for tilrettelegging og hjelp i forbindelse med skrivingen av denne oppgaven.

Jeg ønsker å takke min familie for omsorg og støtte, samt mine venner Fredrik og Lisa for oppmuntrende ord og positivitet når ting har virket meningsløst.

Til slutt vil jeg rette en stor takk til min samboer og klippepartner Jøran for godt samarbeid og givende diskusjoner under arbeidet med å klippe *Utburd*, og nyttige tilbakemeldinger og innspill i forbindelse med denne oppgaven. Du betyr mye! Takk for at du holder ut med meg både som medstudent og på hjemmebane.

Innholdsfortegnelse

1. Innledning.....	4
1.1. Problemstilling.....	5
1.2. Oppgavens struktur.....	6
1.3. Teori.....	7
1.4. Empiri og metode.....	8
2. Teori: film og følelser.....	10
2.1. Film og følelser: menneskelige følelser.....	11
2.2. Reaksjoner og avgjørende faktorer.....	12
2.3. Filmens virkemidler for påvirkning.....	16
2.4. Affekt: stemning og assosiasjoner.....	20
3. Teori: klipp.....	25
3.1. Innledning: historikk.....	25
3.2. Klipp som virkemiddel og klipperens mål.....	25
3.3. ”The rule of Six” og klippet som følelsessetter.....	28
3.4. Takt, rytme og tempo: klippetekniske virkemidler.....	32
4. Oppsummering: teori.....	36
5. Analyse: ”Utburd – Myten våkner”.....	38
5.1. Synopsis: Utburd – Myten våkner.....	40
5.2. Takt, rytme og tempo.....	40
5.3. Actionsekvenser.....	44
5.3.1. Arilds møte med utburd.....	45
5.3.2. Filmens klimaks: Adrian og Kristine ved fossen.....	55
5.3.3. Sammenligning.....	59
5.4. Reaksjonsbilder og hint.....	62
5.4.1. Nærbilder.....	63
5.5. Stemningssettende bilder.....	65
6. Avslutning og konklusjon.....	69
6.1. Oppsummering.....	69
6.2. Konklusjon.....	71
7. Kildehenvisning.....	73
7.1. Litteraturliste.....	73
7.2. Filmliste.....	74

1. Innledning

I min masteroppgave ønsker jeg å skrive om min fagfunksjon under produksjonen av vår eksamensfilm *Utburd – Myten våkner* (Astrid Thorvaldsen, 2014) (heretter omtalt som kun *Utburd*), hvor jeg hadde rollen som klipper. Jeg vil derfor basere denne oppgaven mye på arbeidet med *Utburd* og ønsker å bruke mine erfaringer fra dette arbeidet.

Under arbeidet med å klippe *Utburd* har det å oppnå ønskede følelser hos seerne vært sentralt. Jeg og min medklipper har i stor grad formet klippet ut i fra hvilke følelser vi ønsker at publikum skal få, noe jeg synes har vært veldig spennende, lærerikt men også utfordrende. Jeg sitter igjen med en følelse av at klippet i en film lett kan være ”usynlig” og er ikke et like slående virkemiddel for publikum som for eksempel kinematografi eller lyd og musikk. Sjeldent blir det fokusert på klippingen i en film når en leser anmeldelser eller hører kinogjengere diskutere på vei hjem fra kino, og dette kan tyde på at publikum ikke er bevisste på hvordan filmen formidles gjennom klipp. Jeg synes derfor det er interessant å se om dette stemmer, hvor stiller klipp og klippestil seg i forhold til det å gi publikum en ønsket følelse? Er de klippetekniske virkemidlene like effektive som de mer visuelle eller auditive virkemidlene i en film?

Under arbeidet med *Utburd* har jeg fått en større forståelse for klippingens påvirkningskraft og hvilken rolle klippingen kan spille i forhold til det å gi publikum ønskede følelser eller sette dem inn i en spesiell stemning. Filmklipperen Walter Murch omtaler i ”*In the Blink of an Eye*” (2001) sin teori ”The rule of Six”, hvor han rangerer filmklippingens seks hovedfunksjoner, hvor ”emosjon” troner lista.

Jeg er derfor nysgjerrig på hvordan dette fungerer og hvilke grep innenfor klipping som best kan benyttes for å påvirke publikum, bevisst eller ubevisst, i den ene eller annen retning emosjonelt sett. Jeg har lyst til å finne ut hvor klipp stiller seg i forhold til det å fremme følelser, og hvilke muligheter har egentlig klipp til å påvirke publikum følelsesmessig?

1.1. Problemstilling

Min problemstilling er derfor:

”Hvordan fungerer klipp og klippestil for å styre våre følelser når vi ser en film?”

1.2. Oppgavens struktur

Oppgaven består av to deler, en teoridel og en analyse del. Teoridelen ønsker jeg å dele ytterligere inn i to deler, en som omhandler film og følelser og en som omhandler klipp. Avslutningsvis vil jeg gjøre en oppsummering av disse, for å lettere kunne koble de to delene opp mot hverandre under oppgavens analysedel.

I første del av teoridelen ønsker jeg å ta for meg elementer som hovedsakelig omhandler menneskelige følelser og film. Jeg vil her belyse en rekke avgjørende faktorer for at de ønskede følelsene oppstår. Dette omhandler både ytre faktorer og filmens virkemidler for påvirkning. Avslutningsvis i denne delen ønsker jeg å belyse teorier omkring en mer diffus form for følelser og hvordan dette kan knyttes til det å skape stemninger på film. Underveis vil jeg ha virkemiddelet klipp sentralt, og forsøke å se teoriene i lys av dette. Jeg vil derfor forsøke å benytte meg av filmeksempler hvor teoriene kan belyses best gjennom klippetekniske virkemidler, men også andre eksempler vil forekomme siden virkemidlene henger sterkt sammen.

I teoridelen som omhandler klipp ønsker jeg å se på klipp som virkemiddel og hvilke muligheter klipperen har for å skape følelser hos publikum. Her vil jeg ta tak i de teoriene og begrepene som jeg finner mest relevante for å knytte opp mot film og følelser og som kan hjelpe meg å forstå hvordan klipp og klippestil påvirker seeren emosjonelt slik min problemstilling tilsier. Jeg ønsker å belyse en rekke elementer som bør tas i betraktning for å oppnå den emosjonelle tilnærmingen, deriblant bruk av takt, rytme og tempo. Også andre klippetekniske virkemidler vil belyses, da med utgangspunkt i hva vi har gjort i *Utburd*.

Analysedelen vil bestå av en analyse av vår film *Utburd*, men hovedvekt på virkemidler vi har benyttet i klippet. Jeg ønsker her å ta tak i en rekke elementer som har vært gjennomgående utformingen av filmen, og ønsker å ta tak i scener som vi ønsker skal oppfordre til forskjellige følelser. En argumentasjon for dette finnes

innledningsvis i analysedelen. Her ønsker jeg å ta tak i bruk av takt og rytme og hvordan vi har benyttet oss av dette for å oppnå en ønsket følelse, hvordan vi har visualisert to av filmens actionsekvenser, hvordan vi har benyttet reaksjonsbilder og nærbilder for å gi hint til seeren og hvordan vi har brukt stemningssettende bilder for å påvirke seerens følelser. Innenfor disse grepene vil jeg videre forklare tanker bak valg av fokus gjennom resize av bilder, kryssklipping, innklippbilder, blikk og blikkvekslinger, timing og varighet av bilder, og hvorfor disse valgene er tatt med tanke på følelsene vi ønsker hos publikum. Jeg har valgt disse elementene fordi disse virkemidlene var de vi ofte benyttet oss av under utformingen av *Utburd* i forsøk på å oppnå emosjonell respons hos publikum. For å berøre et så stort spekter som følelser og film, kommer jeg ikke unna å berøre andre virkemidler, som lyd og musikk, kinematografi og komposisjon samt mise-en-scene og skuespill i tillegg til klipp. Mitt hovedfokus vil være klipp og klippetekniske virkemidler og valg men jeg ser det som nødvendig å trekke inn noen av virkemidlene nevnt ovenfor, da de klippetekniske virkemidlene ofte kan henge tett sammen med andre virkemidler. Dette gjelder også for eksempelfilmene jeg benytter meg av i teoridelen.

I analysedelen vil jeg ta mine funn i betraktning av hvordan menneskelige følelser fungerer og hva det kan tenkes at publikum føler på grunn av de virkemidlene som er gjort i klippet. Jeg vil redegjøre for hvilke tanker som ligger bak de klippetekniske valgene vi har tatt rettet mot hva vi ønsker at publikum skal føle, og analysere hvordan disse grepene kan påvirke seernes følelser i de aktuelle scenene eller ved de aktuelle tidspunktene i filmen. Jeg ønsker å ta for meg både scener som har stort og mindre potensiale til å påvirke publikum emosjonelt ut ifra klippetekniske virkemidler, og argumentere for hvorfor dette kan fungere eller ikke fungere med utgangspunkt i teoriene fra teoridelen.

Flere teoretikere og forskere har forsøkt å definere forskjellen på det vi i det norske språket kaller ”følelser” og det vi kaller ”emosjoner”. Med utgangspunkt i de fysiske eller de psykiske aspektene rundt temaet, hvorvidt fenomenet oppstår fordi vi er mennesker eller om ”følelser” kun er en liten del av, og befinner seg innenfor det menneskelige fenomenet ”emosjoner” har filosofer og forskere forsøkt å definere de to ordene. Dette er en problemstilling jeg ikke ønsker å ta stilling til i denne oppgaven, fordi jeg mener at når filmen benytter seg av stilistiske virkemidler for å

påvirke seeren er det ikke med utgangspunkt i *enten* følelser *eller* emosjoner. Filmen bruker sine virkemidler først og fremst for å påvirke seernes opplevelse i ønsket retning. Opplevelsen som oppstår er ikke betinget i om seeren mener den opplever følelser eller emosjoner. Så lenge filmen greier å påvirke seeren gjennom sine virkemidler mener jeg dette det viktigste, uavhengig av hva som defineres som ”følelser” og hva som defineres som ”emosjoner”. Jeg ønsker derfor å i denne oppgaven bruke både ordet ”emosjon” og ordet ”følelser” når jeg snakker om de følelsesmessige og emosjonelle aspektene omkring det å se på film.

1.3. Teori

I teorier angående film og følelser finnes det mange studier med forskjellige utgangspunkt, både med psykoanalytisk og kognitiv innfallsvinkel. Den psykoanalytiske teorien tar utgangspunkt i at filmopplevelsen gir en mulighet til å berøre vårt ubevisste, våre røtter fra barndommen, noe som gir utgjør forutsetningen for at vi skal føle behag (Ove Solum 2007:52). Den kognitive teorien tar derimot utgangspunkt i kognitiv psykologi, og persepsjon og kognisjon ses på som en integrert del av vårt følelsesansliggende, noe som til sammen kan motivere oss til handling (ibid:53). På grunn av at film setter oss i en situasjon som med stor effektivitet kan fremkalle andre følelser enn de vi normalt føler, er filmmediet en unik arena for utfoldelse av følelser, spesielt siden vi som seere ikke er forpliktet til situasjonen i like stor grad som dersom den skulle utspille seg i virkeligheten (ibid). Jeg ønsker å ta utgangspunkt i den sistnevnte teorien, da jeg mener denne tilnærmingen vil være mest fruktbar i forbindelse med analysen av *Utburd*, blant annet grunnet filmens sjangertilnærminger og fordi filmens handling i utgangspunktet er en ordinær filmfortelling. Jeg mener filmen fra manussiden inneholder få elementer som kan røre ved publikums røtter eller ubevisste sinn, fordi historien stort sett foregår i en tid som publikum kan gjenkjenne som ”nåtid”. Filmen har derimot en rekke elementer som oppfordrer til tolkning eller refleksjon, og jeg synes derfor det er mest interessant med et kognitivt utgangspunkt i denne oppgaven.

I teordelens første del vil jeg benytte meg av Greg M. Smiths ”*Film Structure and the Emotion System*” (2003) og Ed S. Tans ”*Emotion and the Structure of Narrative Film – Film as an Emotion Machine*” (1996). Disse bøkene tar tak i spørsmål omkring hvordan følelser tar tak i tilskueren, hvordan vi blir bevisst og ubevisst påvirket av

filmen, psykologiske aspekter ved vårt følelssystem og hvordan disse kan knyttes opp mot det å se film. Torben Grodals ”*Filmoplevelse – en indføring i audiovisuel teori og analyse*” (2007) sammen med Ola Erstad og Ove Solum (red.) sin bok ”*Følelser for film*” (2007) omhandler begge forholdet mellom film og følelser, og jeg vil benytte meg av disse etter hvert i oppgaven. Underveis i denne delen vil jeg se mine funn i forhold til hvordan teoriene fungerer i forbindelse med klipp som virkemiddel for å fremme følelser.

I andre del av teoridelen vil jeg støtte meg på den amerikanske filmklipperen Walter Murchs ”*In The Blink of an Eye*” (2001) som jeg mener vil gi et godt innblikk i klipping og klippeteknikk(er), spesielt siden denne kan koples mot min problemstilling som omhandler følelser. Også klipperen Jan Toregs ”*Den tredje forteller*” (2011) vil benyttes, da jeg fant mye nyttig her under det praktiske arbeidet med å klippe *Utburd*. Jeg vil også benytte meg av Ken Dancygers ”*The Technique of Film and Video Editing – History, Theory, and Practice*” (2007) for å belyse forskjellige klippeteknikker og hva disse gir filmen. Alle de tre bøkene er både teoretisk og praktisk anlagte, og er valgt i og med at min analyse vil være rettet mot det praktiske arbeidet med *Utburd*. Jeg vil også delvis benytte meg av Valerie Orpens ”*Film Editing – The art of the Expressive*” (2003). For å belyse de aktuelle klippetekniske virkemidler og hva disse tilfører filmen vil jeg avslutningsvis benytte meg av Gael Chandlers ”*Film Editing - Great Cuts every Fimmaker and Movie Lover must know*” (2009), hvor jeg gjør rede for de mer konkrete klippetekniske virkemidlene jeg ser på som aktuelle for analysedelen.

I oppgavens analysedel vil jeg forsøke å koble disse teoretiske områdene opp mot hverandre: film, følelser og klipp, med hovedvekt på å se hvordan disse opptrer sammen i vår film *Utburd* gjennom bruk av klippetekniske virkemidler.

1.4. Empiri og metode

Selv om jeg ønsker at eksamensfilmen vår *Utburd* skal være hovedanalyseobjektet for denne oppgaven, synes jeg det som nevnt tidligere er nødvendig å trekke inn eksempler fra analysefilmer, hovedsakelig i teoridelen. Dette for å kunne diskutere de teoriene jeg finner som interessante opp mot hverandre og belyse gjennom filmeksempler hvordan disse kan fungere i praksis.

Den amerikanske medieviteren Greg M. Smith (2003:12) skriver at det er begrensninger for hva som kan bli gjort innenfor det å foreta følelsesanalyse. Man kan diskutere en rekke emosjonelle responser som en film oppfordrer til, men man kan ikke angi en bestemt emosjonell respons uten å ha adgang til tilskuernes reaksjoner (ibid). Smith mener at man i denne situasjonen heller kan se på de følelsene filmen inviterer tilskuerne til å føle, og at det fort kan bli for forskjellig hva publikum føler til at dette kan tas i betraktning (ibid). Jeg ønsker i denne oppgaven å støtte meg på dette og jeg ønsker å trekke frem de virkemidlene jeg som klipper har tatt i bruk for å invitere tilskuerne til å føle de følelsene jeg ønsker at de skal føle. Jeg kommer altså derfor ikke til å ta for meg hvilke følelser publikum *faktisk* føler når de ser filmen siden dette er en umulig oppgave, men hvilke følelser som tilbys fra oss som klippere, sett i lys av de klippetekniske valgene vi har tatt under utformingen av de aktuelle scenene og filmen i sin helhet.

Arbeidet med å utforme *Utburds* følelsesmessige klippetil har ikke kun bestått av å fremkalle såkalte ”skrekkfilmfølelser” som skvetting og redsel men også arbeidet med å visualisere andre følelser som omsorg, forelskelse og undring, samt stemninger som mystikk og uhyggelighet har stått sentralt i utformingen. Jeg vil derfor ikke begrense mine eksempler i oppgaven kun til skrekkfilmer og når jeg ser på stilistiske virkemidler som klipp, er det derfor ikke med utgangspunkt i filmens sjanger(e). Jeg mener at *Utburd* innehar elementer fra flere sjangre, og dette kommer hovedsakelig ikke til å være videre vektlagt verken i teoridelen eller i analysen. Jeg kan likevel ikke unngå å forsøke å definere *Utburd*, fordi den innehar en rekke scener som er klipt med utgangspunkt i kjente elementer fra skrekkfilmsjangeren. Dette vil jeg komme tilbake til i analysedelen.

2. Teori: film og følelser

*”... For at man skal oppdage noe, kreves det at tilskueren engasjerer seg. Det må kort sagt være noe i møtet mellom filmen og den enkelte tilskueren som aktiverer følelsene våre og intellektet vårt. Sårheten, følelsen som oppstod i meg da jeg så *Tillsammans*, er en konsekvens av et møte mellom min historie og den historien filmen forteller. Filmen aktiviserte noe som lå latent i meg, men som jeg ikke har direkte adgang til. Slik blandet mine minner og min historie seg med det fiktive universet. Det er denne utvekslingen mellom fiksjon og virkelighet som gir teksten mening og derfor må en tolkning nødvendigvis alltid være individuell og situasjonsbestemt”* (Tale Næss 2007:141f).

Tale Næss’ beskrivelse av sin opplevelse av filmen *Tillsammans* (Lukas Moodysson, 2000) er ikke bare personlig og ærlig, men også veldig reflektert. Hvilke deler av oss som menneske er det som vekkes til live når vi opplever følelser av å se på film? Denne personlige og nærmest filosoferende skildringen har gjort meg nysgjerrig på hvordan film og følelser henger sammen.

Følelser kan komme til overflaten ved hjelp av en rekke virkemidler. Som i eksempelet ovenfor kan det være atmosfæren, det gjenkjennelige interiøret og uttrykket fra 70-tallet som gjør at Tale Næss føler slik hun beskriver. Minner, assosiasjoner og stemninger kan sette oss inn i en posisjon hvor vi er åpne for å føle følelser som lykke, håpløshet eller savn etter en svunnen tid. Følelser kan også opptre mer kortvarige og mindre dypt i oss enn som i dette eksempelet, vi skvetter av en skrekkfilm eller ler når det går dårlig med hovedkarakteren i en komedie. Slike følelser har ofte kort varighet, mens følelser som tristhet og melankoli, redsel for å miste noen vi er glade i, eller følelser som setter oss tilbake i tid kan oppleves som større og sitter dypere i oss, de kan vare lenge etter vi har kommet hjem fra kinoen.

Følelsene som oppstår plutselig men som raskt er over, kan komme av at vi er redde for filmen i seg selv og hvordan denne opptrer og fremstilles for oss. Når vi skvetter av tekstplakaten i *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980) med teksten ”tuesday”, er det ikke fordi vi er redde for tirsdagen i seg selv, men vi skvetter av måten filmen har valgt å formidle til oss at det i fiksjonsuniverset nå er tirsdag. Dette er ikke en følelse vi tar med oss hjem eller tenker mye over og skiller seg fra andre, dypere følelser som de Næss beskriver.

Våre emosjonelle reaksjoner handler ikke om at vi tar fiksjonen for å være sann, men vi reagerer emosjonelt fordi vi gjenkjenner situasjonen som utspilles. For at vi skal gjenkjenne oss i situasjonen er det viktig at filmens troverdighet er intakt, og at vi tror på det som utspiller seg på skjermen (Ove Solum 2007:53f). Historiens troverdighet skapes først og fremst via manuset, men også filmens stil er med på å skape troverdighet. I klippen kan filmens troverdighet konkretiseres, først gjennom utvelgelsen av materiale som ofte tar utgangspunkt i karakterer. Videre hvordan disse opptrer, reagerer og fremstilles gjennom klippetekniske virkemidler kan øke filmens troverdighet.

I denne teoridelen ønsker jeg å se på hva som gjør at både disse langvarige og mer kortvarige følelsene oppstår i oss når vi ser på film, basert på hvordan følelsene våre fungerer generelt sett.

2.1. Film og følelser: menneskelige følelser

Ikke et øye i kinosalen var tørt under visningen av *The Fault in Our Stars* (Josh Boone, 2014) på Prinsen kinosenter i Trondheim en septemberkveld i 2014. Filmens hovedkarakter Hazel leser opp sine egne skrevne ord om sin døende kjæreste Gus, som en slags generalprøve på hans begravelse. Seerne har fulgt paret fra deres første møte og til nå, hvor hun har fått beskjed fra sin kjære å holde en minnetale om han mens han lever, han vil så gjerne vite hva hun skal si om han i begravelsen. Nærbildet av Hazel som står på talerstolen i kirka og leser, gir oss seere et helt unikt innblikk i hennes hode og situasjonen hun befinner seg i. Hun kjemper mot gråten, og gjennom den sakte kjøringen kommer vi enda nærmere henne, vi ser tårene nærme seg og at hun kjemper med seg selv. Bildet holdes, lenge. Ansiktsuttrykket og mimikken hennes smitter over på oss i salen: vi kjenner sympati og medfølelse for henne og tørker selv en tåre, selv om de fleste av oss ikke er i nærheten av å ha opplevd det hun opplever. Vi blir revet med, grepet av stunden og lever oss inn i den fiktive verdenen historien utspiller seg i, vi glemmer at vi ser en film. Dette er derimot min opplevelse av scenen. Dersom jeg tar min kjærestes opplevelse i betraktning, vil det hele se ganske annerledes ut: ”teit”, ”klissete” og ”patetisk”.

Emosjoner og følelser er eksempel på den svært sammenvevde menneskelige naturen, mener den amerikanske medieviteren Greg M. Smith (2003:17). Dette er blant annet fordi følelser og emosjoner både kan være fysiske og psykiske opplevelser. Det finnes flere psykologiske tilnærminger til menneskelige følelser: de kan være i utgangspunktet kroppslige uttrykk, men de kan utvikle seg til en mental tilstand. De kan komme til uttrykk gjennom vårt ansiktsuttrykk, sentralnervesystemet vårt eller opptre i sammenheng med situasjonen vi befinner oss i (ibid:17f). Ut ifra erfaring kan nok alle være enige i at følelser påvirker oss både fysisk og psykisk. Vi kan få kroppslige og fysiske reaksjoner som gåsehud, eller følelsen kan gi oss noe som er vanskeligere å beskrive, en såkalt ”magefølelse”.

Tatt i betraktning hvordan følelsene våre fungerer generelt sett, er det nærliggende å tenke at flere av disse tilnærmingene kan fungere sammen med følelser vi får av å se på film. For eksempel kan vi gråte av en film som gjør oss trist, eller bli rasende dersom vi opplever urettferdighet på film, altså får vi en fysisk reaksjon som kan utvikle seg til en mental tilstand. Vi kan bli påvirket gjennom nærbilder av karakterenes ansiktsuttrykk, hvor deres emosjonelle opplevelse kommer til uttrykk. Vi kan her påvirkes til føle sympati for karakterene eller vi kan finne oss selv smilende når vi ser noen andre smile. Vi kan befinne vi oss i en sosial situasjon hvor vårt utløp for følelsene ikke sømmer seg eller vi er redde for konsekvensene det vil få å gi følelsene våre utløp, og vi velger å unngå følelsene og ikke la dem slippe til. Det er derfor flere både ytre og indre avgjørende faktorer som spiller inn for at vi i det heletatt skal få en emosjonell opplevelse og dette er noe jeg ønsker å undersøke ytterligere.

2.2. Reaksjoner og avgjørende faktorer

Måten vi reagerer følelsesmessig på gjennom både i livet og på film, kan være både kroppslig og mentalt. Grunnen til at vi får en kroppslig reaksjon, er fordi det autonome nervesystemet vårt (ANS) fungerer utenfor vår kontroll, og får uttrykk gjennom musklene våre. Blant annet gjennom hvordan ansiktsuttrykket vårt forandrer seg, stemmebruken og kroppsholdningen vår kan den følelsesmessige reaksjonen få utløp (Grodal 2007:64f). Reaksjonen trenger derimot ikke alltid å opptre fysisk, og bevisste tankeprosesser og det ubevisste sentralnervesystemet er også viktige for å utløse emosjoner (Smith 2003:23f). Dette kan tenkes å også være tilfelle dersom det

følelsesmessige stimuli ikke kommer fra den virkelige verden, men fra en fiktiv. ANS og kroppslig reaksjon kan tenkes å være tilstede innenfor filmer innenfor horrorsjangeren, grunnet sjangrenes tendens til å oppnå fysiske reaksjoner som økt puls og gåsehud, fordi den ofte oppfordre til følelser som redsel og frykt. Bevisste tankeprosesser som tolkning og ubevisste signaler fra sentralnervesystemet vårt som gjør at vi får en magefølelse av for eksempel en forelskelse eller mystikk i en film kan også være avgjørende for at vi får en emosjonell opplevelse. Dette kan komme til uttrykk gjennom både korte eller langvarige følelser.

Et eksempel på dette er drømmesekvensen i slutten pilotepisoden av tv-serien *Twin Peaks* (Mark Frost, David Lynch 1990-1991). Gjennom hele episoden har seerne vært engasjert ovenfor det mystiske drapet på Laura Palmer. I slutten av episoden har Lauras mor et ”syn” i form av en drøm, hvor hun ser det halve hjertesmykket som har blitt forsøkt funnet gjennom episoden, tas opp av en hånd med hansker på. Grunnet det vi som seere vet og hvordan sekvensen blir fortalt til oss gjennom lyd og lys, foto og klipp kan det gi oss en kroppslig reaksjon. Den kjappe kamerakjøringen mot Sarah Palmers redselsfylte ansikt og hennes grusomme reaksjon trekker oss nærmere situasjonen og hennes opplevelse. Klippet til hennes ”syn” og tilbake til henne igjen, gjør at vi får være med på hendelsen i flere ledd, og dette er skapt gjennom måten scenen er klipt på. Den mystiske musikken sammen med det hjerteskjærende skriket hennes i det hun våkner, gjør at vi også på lydsiden oppfordres til å reagere. Grunnen til at vi i denne scenen kan få en fysisk emosjonell opplevelse som gåsehud eller hjertebank, kan være både grunnet seriens plot og historie, men også hvordan denne scenen er visualisert til oss gjennom stilistiske virkemidler som foto, lyd og klipp.

Våre bevisste tanker kan være avgjørende for om vi vil oppnå en emosjonell eller følelsesmessig opplevelse. Hva vi velger å vektlegge og sette vår fokus på ut ifra det vi ser og hører i filmen kan bestemme hvordan vi reagerer følelsesmessig på filmen. Hvordan vi tolker og legger mening til det filmen forteller oss kan påvirke den emosjonelle tilnærmingen vi får til filmen. Våre bevisste tanker kan igjen styres av dagsformen vår, og dersom dagen har vært grå og trist kan det være lettere for oss å styre tankene og inntrykkene våre av det som skjer på skjermen, mot noe trist eller negativt. Dersom vi derimot gir slipp på de bevisste og negative tankene som avhenger av vår dagsform, kan vi på en trist dag se en film som gjør oss glade.

Dersom vi er slitne eller trette etter en lang dag kan vi ubevisst eller bevist gjennom tankene våre reagere apatisk og likegyldig til filmens handling og nærmest innta en posisjon hvor en nekter å la seg involvere emosjonelt i filmens konflikter.

Et eksempel jeg ønsker å trekke frem i forbindelse med dagsform og graden av innlevelse er min egen opplevelse av filmene *The Conjuring* (James Wan, 2013) og *Annabelle* (John R. Leonetti 2014), som begge kan kategoriseres som typiske skvette-skrekkfilmer. Begge disse filmene var når de kom, en snakkis blant folk ikke bare fordi *Annabelle* er basert på forhistorien til *The Conjuring*, men også fordi de begge har innfridd lovnader om skvetting og redsel blant publikum. Begge filmene benytter seg av typiske skrekkfilmkonvensjoner som kan kjennes igjen dersom en har noen skrekkfilmer på baken. Basert på vår dagsform eller vårt humør kan vi velge å ”godta” eller ”avstå” fra disse kjente stilistiske virkemidlene, som er gjennomført både gjennom foto, musikk, lyd og klipp, samt handling. Jeg er av den oppfatning av at selv om filmene var like i stil, hendelsesforløp og dramaturgisk oppbygning, har mine forskjellige emosjonelle opplevelser opphav i min dagsform. Jeg så *The Conjuring* sent på kvelden på den store kinodagen, i en liten og halvfull kinosal med andre yngre voksne. Når jeg så *Annabelle* på skrekkfilmfestival, var det i en stor og fullsatt sal, omringet av hylende ungdommer som hadde kommet nettopp for å bli skremt. Når vi sitter i en full kinosal blir publikum til et lite ”samfunn”, og våre bevisste tanker kan bli påvirket av disse omstendighetene. Under det som i grunnen kan ses på som kjente oppbygninger til skremsel kan man få hjertebank, og når intensiteten roer seg kjenner man at man er svett på ryggen, fordi vi tillater oss selv å bli påvirket av de andre som er i salen. Når en hører andre i salen regelrett hyle av redsel og kjenner at det rykker i seterekkene, kan man med rett dagsform innta en posisjon som gjør at vi lettere lar oss rive med og leve oss inn i filmen.

Innlevelse er derimot ikke kun avhengig av dagsform og påvirkning fra andre i kinosalen. Vår emosjonelle opplevelse avhenger også av hvordan vi er som mennesker og hvorvidt vi er åpne eller lukkede for påvirkninger utenfra, i dette tilfelle filmen. Publikum er fullstendig klare over at de ser en rekke bilder, presentert for dem på en skjerm, med andre ord en illusjon (Tan 1996:1f). Kinopublikumet kan individuelt reagere på flere måter, noen kan rope eller vri seg i kinosetene mens andre kan følge med rolig og kontrollert i total stillhet til situasjonene som utspiller seg på

lerretet. I forbindelse med dette er det to hovedspørsmål som må besvares for å kunne forstå tilskuernes følelser: er det mulig for tilskuerne å bli redde *for* haien i *Jaws* (Steven Spielberg 1975), eller vettskremte *av* Jack Nicholson i *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980)? Siden tilskuerne selv kan være overbeviste om at det de føler er ekte følelser, er ikke nødvendigvis følelsen konsistent med en objektiv definisjon av begrepet. Det kan derfor være nødvendig å stille spørsmål også ved følelsens autenticitet for å forstå den emosjonelle tilnærmingen til film, nettopp fordi seerne er klare over at det de ser er fiksjon og om de da kan tenkes å oppleve ”fiksjonelle emosjoner” (ibid).

For å kunne forstå filmens emosjonelle virkemidler kan det derfor være viktig å definere hvilke type følelser det er snakk om, og om disse kan være autentiske og ”ekte”. Noen har rett og slett lettere for å tro på og bli overbevist av filmen og deres følelsesmessige respons oppstår deretter og individualitet kan derfor tenkes å være en avgjørende faktor for oppnåelsen av emosjonell opplevelse. Den som lett lever seg inn i den fiksjonelle verdenen, kan tenkes å ha lettere for å se på disse følelsene som ekte, og dermed ta med seg hjem følelsene han opplevde under filmen. Dermed kan følelsene lett *fremstå* som ekte og ordentlige, selv om utløseren, altså filmen, er fiksjonell. Andre har glemt følelsene en fikk under filmen allerede når lysene slås på i kinosalen, og har allerede her tatt inn over seg at følelsene ikke er autentiske, at de oppsto gjennom ”fiksjonell påvirkning”.

Jeg mener likevel det ikke kun er individuelt fastsatt hvorvidt følelsene føles ekte eller ikke, men at et avgjørende elementet er virkemidlene filmen benytter seg av. Flere av filmens virkemidler, som vi også har sett ovenfor, og individualiteten kan tenkes å gå hånd i hånd, og at den emosjonelle påvirkningen kan avhenge av om virkemidlene som er benyttet overbeviser individet, noe som i seg selv er svært individuelt. Noen kan for eksempel bli svært følelsesmessig involvert i karakterene og universet i *The Lord of the Rings* triologien (Peter Jackson 2001, 2002, 2003), selv om universet er svært urealistisk. Vi vet at universet filmene utspiller seg i ikke eksisterer, men grunnet filmens virkemidler som plot og stil tror vi på filmen og lever oss inn i dens univers. Vi tror på virkemidlene, og dermed også på filmen. Et annet eksempel på dette er animasjonsfilmen *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008) hvor vi ikke bare forstår at universet er urealistisk grunnet karakterene og miljøet som i *The Lord of the Rings*,

men også fordi filmen er animert. Til tross for dette kan noen føle empati for hovedkarakteren og problemene hans, alt dette til tross for at han er en maskin.

Både Smith, Grodal og Tans teorier er interessante fordi de alle kan tenkes å være sentrale og avgjørende for hvordan vi opplever en film og i hvilken grad vi involverer oss i den. Både fysiske og psykiske opplevelser kan oppstå grunnet filmens virkemidler eller vår dagsform eller individualitet kan være det avgjørende. Kroppslige reaksjoner er interessante fordi de kan fremstå som sterke grunnet deres svært fysiske form. Når vi får gåsehud av å se en tilfredsstillende eller skremmende sekvens i en film, vet vi at den har gjort et stort og fysisk inntrykk på oss. Ofte kan denne fysiske påvirkningen avhenge av filmens stilistiske virkemidler, slik som eksempelet fra *Twin Peaks*. Den emosjonelle reaksjonen vår kan også være betinget av hvilken situasjon vi befinner oss i, som i eksempelet med *The Conjuring* og *Annabelle*. Grunnet dagsformen og humøret vårt godtar vi lettere å rive oss med og bli påvirket av de andre som sitter i salen, eller omvendt. Både vår dagsform, vårt humør, våre forventninger, hvem vi ser filmen sammen med og hvor, kan ha mye å si for om den emosjonelle og følelsesmessige innlevelsen oppstår. Avhengig av vårt humør blir vi mer eller mindre mottakelige for filmens følelsesmessige hint og virkemidler, og graden av påvirkning oppstår deretter. Også vår individualitet kan være avgjørende for å oppnå en emosjonell opplevelse, om vi har lett eller vanskelig for å leve oss inn i filmen og dens univers kan være en avgjørende og ytre faktor for emosjonell stimuli, slik som i eksemplet med *The Lord of the Rings* og *Wall-E*. Dette er i midlertid uten for filmens makt gjennom virkemidler, men avhenger av hvilken emosjonell tilstand publikum er i før og mens de ser filmen. Det er derfor ikke kun filmens virkemidler, som i stor grad må spille på lag med hverandre, som er avgjørende for emosjonell respons, men også andre og ytre faktorer spiller inn.

2.3. Filmens virkemidler for påvirkning

Men hvorfor får vi medlidenhet for Hazel i *The Fault in our Stars* og hvorfor blir vi skremte av å se *Annabelle*? Hva er det filmen gjør med oss som gjør at disse følelsene oppstår? Som vi har sett er det flere faktorer som kan spille inn for at vi skal få en emosjonell opplevelse. Ytre faktorer sammen med filmens virkemidler kan som vi har sett ovenfor ha betydning. I dette kapitlet ønsker jeg å undersøke hvilke virkemidler

filmen har for å oppnå en emosjonell opplevelse, uavhengig av de ytre faktorene som jeg har belyst forrige kapittel.

Menneskelige umiddelbare interesser som hat, frykt, sjalusi og kjærlighet kalles for 1.personsfølelser, mens følelser som omhandler tilknytning til andre menneskers situasjoner og atferd er 3.personsfølelser (Grodal 2007:66). For eksempel kan vi føle medlidenhet, ømhet eller beundring for andre mennesker, og gjennom film kan dette ofte oppleves ved å simulere karakterenes følelser. Ofte forsøker filmen å styre tilskuernes valg av følelsesmessig type, altså 1.personsfølelser eller 3.personsfølelser, ved hjelp av en rekke midler (ibid:67). Gjennom bruk av skuespillere, dialog, lyd og musikk, foto og klipp inviterer filmen til både 1. og 3.personsfølelser ovenfor karakterene og situasjonene de befinner seg i.

I Netflix-serien *Derek* (Ricky Gervais, 2012-) møter vi den hjelpsomme og omtenkssomme Derek som arbeider på et gamlehjem. I løpet av første sesong blir vi kjent med han og hans liv, og vi får blant annet vite at han har et noe anstrengt forhold til faren sin. I siste episode av den første sesongen er Derek sammen med de andre ansatte og beboerne på gamlehjemmet i begravelsen til en av de tidligere beboerne. Lenge har kollegaen Hannah forsøkt å overtale Derek til å tilgi sin far og ikke være bitter for fortiden. I begravelsen dukker plutselig Dereks far opp, men Derek avviser han. Da Derek og resten av gamlehjemmet kjører fra begravelsen kjører de forbi Dereks far. Plutselig stopper bilen og det klippes til et nærmere bilde hvor vi ser Derek komme ut av bilen og springer tilbake mot faren som går på fortauet. De omfavner hverandre og det hele betraktes lenge og på avstand med håndholdt kamera, noe som forsterker deres følelser ovenfor hverandre og situasjonen, og det kan tenkes at dette gjør det lettere for oss seere å la også våre følelser komme til overflaten. Samtidig høres Coldplays "Fix You", og sangen oppnår sitt klimaks i denne scenen når de to møtes.

Derek kan røre ved våre følelser på flere måter, gjennom de unike karakterene, historien, ideen og konseptet, men det som interesserer meg er måten blant annet dette øyeblikket i slutten av første sesong er formidlet til oss gjennom foto, klipp og musikk. I scenen beskrevet ovenfor oppleves deres omfavnelse som veldig nærme og tett, til tross for at kameraet betrakter det hele på avstand. Med hjelp av musikken,

klippeteknikken, montasjen forut for scenen hvor en kollega forteller om Derek og hans gode vesen og basert på forhistorien til de to, blir det lettere for oss å leve oss inn i Dereks situasjon og kanskje trekke sammenligninger til vårt eget liv. Ved hjelp av en rekke virkemidler klarer serien å oppnå 3.personsfølelser hos publikumet.

Mange av de emosjonelle egenskapene våre kan som vi har sett ikke bare fungere i det daglige og i samspill med andre mennesker, men kan også være rettet mot film og fiksjonelle karakterer og historier. Følelsenes funksjon går ikke bare ut på å styre våre handlinger, men også å forme minner som inneholder en følelsesmessig etikett (Grodal 2007:65f). Et minne kan kun lagres dersom det inneholder en følelsesmessig markør, for eksempel at en slange betyr fare og at kaker smaker godt (ibid:66). Dette er lærdommer vi tar med oss inn i tilskuerrollen, for eksempel har vi lært at i skrekkfilm betyr mørket og skogen fare, og i komedie er en opptur ofte etterfulgt av en nedtur. Følelssystemet vårt består av ”sikkerhetsventiler”, som gjør at vi kan få utløsning for reaksjoner dersom følelsestrykket blir for stort: gråt og tårer, latter, orgasme eller skjelving (ibid:70). Filmer som ønsker å skape disse sterke men passive følelsene, vil ofte forsøke å dra inn handlingselementer som er utenfor vår viljestyrende kontroll, som for eksempel krig, naturkatastrofer eller overnaturlige fenomener (ibid:71). Filmer om naturkatastrofer som *2012* (Roland Emmerich, 2009) krigsfilmer som *Saving Private Ryan* (Stephen Spielberg, 1998) eller overnaturlige filmer som *Signs* (2002) har alle som mål å skape sterke følelser hos sine tilskuere gjennom en rekke virkemidler. Grunnen til at disse filmene i høy grad ønsker å skape sterke følelser kan tenkes å være grunnet historien de forteller og hvordan plotet utvikler seg. Både skrekkfilmer, katastrofefilmer og krigsfilmer formidler en historie som kan være traumatiske og ubehagelige, og dette i seg selv kan være overveldende for seerne. De omhandler temaer som vår menneskelige natur ønsker å unngå, og det kan derfor være lett for oss å bli påvirket og oppnå en emosjonell opplevelse av disse filmene. Det er derfor ikke nødvendigvis de stilistiske virkemidlene filmen benytter seg av, som foto, klipp, lyd og musikk, som er den avgjørende faktor for den følelsesmessige opplevelsen, men kanskje først og fremst virkemidler som omhandler fortellingen og filmens plot.

Til tross for at det i filmene nevnt ovenfor først og fremst er handlingen som gjør at filmene oppleves som ubehagelige må også de stilistiske virkemidlene formidle fortellingen på en så følelsesladet måte som mulig. De stilistiske virkemidlene som foto, lyd og klipp må formidle filmens handling slik at filmens historie og plot får den følelsesmessige etiketten trer frem. Både fotoet og klippingen i *Signs* må for eksempel formidle etiketten om at mørket betyr fare. Dersom ikke denne formidlingen når frem, har kanskje ikke historiens plot alene så stor påvirkning. I scenen hvor Graham Hess er ute i kornåkeren for å finne ut hvem som plager dem på gården er naturen og åkeren rundt han mørke. I bildet hvor vi ser han ovenfra stå i den store åkeren fremstår han som liten og uten kontroll for hva som befinner seg rundt han. Dette er visualisert til oss gjennom fotoet og understreket ytterligere gjennom lyssetting. Gjennom lydbruk forsterkes dette ytterligere, da Hess hører en merkelig lyd bak seg. Nå ser vi han nærmere og bakfra, mens kameraet gjør en zoom mot han mens han snur seg. Dette er med på å forsterke vår illusjon om at mørket og kornåkeren i dette tilfellet symboliserer mystikk og uvitenhet. Måten scenen endrer klipperytme idet vi ser aalienens fot tre inn i åkeren skaper dynamikk og spenning som understreker situasjonen Hess befinner seg i og at opplevelsen hans der ute i er av mystisk karakter. Sammen med disse stilistiske virkemidlene er plotelementer som at de i det heletatt eier en kornfarm, at kornstråene er høye og store rundt han idet han går mellom dem, og det at han mister lommelykta som slokkes etter å ha hørt lyden, med på å skape følelsen av at mørket i denne scenen betyr fare. Poenget mitt er at for at det skal oppstå en følelsesmessig etikett i minnet vårt må både handlingsrelaterte elementer som historie og plot men også stilistiske virkemidler som foto, musikk og klipp være forente. Disse må fungere sammen, og kan tenkes å være avhengige av hverandre for å oppnå størst effekt og større mulighet for emosjonell innlevelse etterfulgt av emosjonell respons.

For at virkemidlene derimot skal overbevise og påvirke så mange som mulig til å oppnå en emosjonell stimuli, er det viktig at de manipulative grepene er på plass. På et grunnleggende plan er lett å si at de følelsesmessige reaksjonene våre responderer til film ganske enstemmig. For eksempel ler vi av komedier og det går et sukk gjennom salen når helten har kommet seg i sikkerhet fra det grusomme monsteret. Dette handler også om timing og at den emosjonelle responsen som latter, lettelse, hyl og engstelse ofte kommer relativt samtidig hos publikumet i kinosalen. Filmen som

fortelling manipulerer individuelle og kjente karakteristika for å formidle subtile meninger og for å forme svært spesifikke effekter for å oppnå respons hos publikum. Alt dette gjennom skuespill, regi og foto, som alle benyttes for å presentere fortellingen på en måte som gir den tiltenkte effekten på seeren (Tan 1996:6). Dette ser jeg som svært relevant også i forbindelse med klipping. Det er ofte i postproduksjonen og klippefasen at filmens timing finjusteres og konkretiseres. Klipperen kan bestemme når publikum skal skvette og le, ut ifra hvordan han har valgt å vise bildene for seerne. Ikke bare for å gi historien mening, men også for å bygge karakterer og skape stemninger, som begge er relevante for emosjonell respons. Filmens timing trenger ikke alltid å resultere i at publikum reagerer samtidig, men er likevel viktig for publikums emosjonelle tilnærming. For eksempel kan et innklippsbilde som inneholder ei blikkveksling signalisere en forelskelse eller et kjapt klipp til et POV-shot av et grusomt monster sette støkken i publikum. Timingene i disse eksemplene har fått liv gjennom klippen og vil ofte sammen med musikk eller lydbilde oppfordrer til emosjonell respons. Timingene er altså viktig for å favne et så bredt publikum som mulig, og gir mulighet for flere individuelle emosjonelle opplevelser, enn dersom timingene ikke var til stede. Smith mener det er viktig å se på hvilke emosjonelle cues som spiller sammen for å skape en stemning i begynnelsen av en film, samtidig som det er viktig å se på de høyt koordinerte og timede ”cuing points” som kan styrke eller endre den aktuelle stemningen (Smith 2003:43f). Timing kan altså ha mye å si for den ønskede stemningen som vil oppnås, noe jeg vil komme tilbake til senere i oppgaven.

2.4. Affekt: stemning og assosiasjoner

Typisk sett er følelser rettet mot noe, vi er for eksempel ikke bare redde, vi er redde *for* noe. Emosjoner pleier å oppfordre oss til en handling, som å gi en klem, slå noen i sinne eller frykte fra et skremmende objekt. Dette gjelder derimot ikke alltid, og emosjoner trenger verken et mål eller et objekt (Smith 2003:21). Følelser kan også bli utløst av ekstremt diffuse stimuli, for eksempel en grå og trist dag, og frykt kan oppstå ved en stimuli i det underbevisste. Hvis man for eksempel føler seg glad fordi det er en fin og solfylt dag, vil emosjonen vår ha en årsak, men objektet, alt det som omgir oss, er for diffust til å være et objekt på en meningsfylt måte. Hvis man derimot føler seg så deprimert at man er urørlig, er det vanskelig å se en slik emosjonell selvforsterkende tilstand som ”handlingstendensert” mot et mål. Smith mener derfor

at til tross for at vår forståelse av hva emosjoner er, er ikke emosjoner nødt til å være målorienterte, handlingsorienterte eller objektorienterte (ibid 21f).

De typiske og ”vanligste” følelsene våre er altså oftest knyttet mot et mål eller har en klar årsak. De mindre typiske følelsene våre er derimot mer udefinerbare, og spiller kanskje mer på en magefølelse eller en intuitiv opplevelse av at noe for eksempel er uhyggelig eller ekkelt. I lys av min problemstilling er disse ikke-prototypiske følelsene våre svært relevant, siden mange av de klippetekniske valgene som blir foretatt i en film ofte vil benytte seg av disse diffuse impulsene, gjennom formidlingen av en stemning. Stemningsbilder vil kunne gi en diffus og udefinerbar følelse hos tilskueren om at noe ikke er som det skal, eller skape en stemningssetter for hvordan filmen forløper videre. Dette kan være innklippbilder hvor kinematografien også spiller en stor rolle, fordi elementene som filmes ofte kan fremstå som uhyggelige eller skumle i seg selv. Bruken av stemningsbilder for eksempel i TV-serien *Twin Peaks*, hvor det ofte klippes til et bilde av en rennende foss, en mørk skog, nærbilde av et tre som blaffer i vinden osv, gir sammen med musikk en udefinerbar og mystisk stemning. Denne kan være vanskelige for seeren å oppfatte som en konkret følelse men oppleves heller som et diffust fenomen eller et hint om at det siste vi så eller det neste vi ser vil kunne være av mystisk karakter. Dette gjelder ikke kun for denne typen stemninger, også andre stemningssettende bilder kan formidles for eksempel gjennom visuelt slående bilder som i *The Lord of the Rings* som ofte benytter seg av slående naturbilder for å visualisere stedet Rivendell. Sammen med musikken kan disse bildene oppleves som behagelige og gledelige å se på. Ikke-prototypiske følelser kan på denne måten knyttes opp mot stemningsformidling. Stemning bygger ofte på assosiasjoner eller tolkninger. Vi kan assosiere mørke og dystre stemninger med fare eller redsel og lyse og lystige stemninger med glede eller trygghet.

Det fleksible følelsesnettverket vårt gir oss muligheten til å skape en rekke assosiasjoner ved en følelse, for eksempel kan en grå og regnfull dag, en lutete kroppsholdning, en rynke i et ansikt eller lyden av et instrument som spiller i en spesiell moll oppmuntre oss til å oppleve og uttrykke en aktuell emosjon. Alt ut ifra hva vi assosierer med de enkelte elementene. Assosiasjoner trenger ikke å være bevisste, de kan variere fra et bredt spekter av følelsesmessige stimuli og responser

(ibid:23), og akkurat derfor mener jeg de kan stamme fra stemninger som også er diffuse og udefinerbare. Assosiasjoner åpner muligheten for å oppnå utypiske følelser, og jeg synes dette henger sammen med formidlingen av stemning på film. Gjennom å bruke stemningsbilder i en film kan vi påvirke seeren til å bevisst eller ubevisst trekke inn sine egne assosiasjoner til det aktuelle bildet, samtidig som det inviterer til tolkning basert på disse assosiasjonene.

Når vi ser på film kan vi ofte få en fysisk reaksjon fordi vi skvetter eller fordi vi lever oss inn i filmens handling og problemene karakterene står ovenfor. Andre ganger kan vi oppleve en mindre fysisk følelse, en følelse av noe udefinerbart. Vi bare føler på oss at noe fælt er i ferd med å skje i filmen eller vi føler på oss at hovedkarakteren kommer til å bli fridd til i slutten av filmen, men det kan være vanskelig å forklare akkurat hvorfor vi tror dette. En fellesbetegnelse på slike udefinerbare følelser kan være ”affekt”, og kan skapes gjennom klippen. Affekt er en brei og vanskelig definerbar emosjonell tilstand som ofte er spesifikk og ofte referert til som enten positiv eller negativ, og som kan guide oss til å enten trekke oss unna eller nærme oss et objekt (Smith 2003:23). Gjennom stemningsbilder eller reaksjonsbilder kan det oppstå en assosiasjon hos seerne. Denne assosiasjonen betegner vi ofte som enten positiv eller negativ, ut ifra erfaringen som ligger til grunn for at vi har fått assosiasjonen.

Affekt angir følelsenes ”tone” til det bevisste sinn og kan ses på som en slags intuitiv følelse av ”noe”, og kan ikke i sin rette betydning ses på som en følelse på samme linje som at vi er triste fordi vi har mistet noen eller glade for at vi skal møte en venn (ibid). Affekt kan ses på som en indre følelse på noe, en magefølelse på hva som er rett og galt innenfor en gitt situasjon. Innenfor film og følelser kan dette ses på som den ugne følelsen vi opplever, men som ofte er vanskelig å beskrive. Grunnet bildene og lydsiden eller musikken som formidlere oppstår det en dypere og uforklarlig følelse og stemning av at dette er skummelt eller dette er hyggelig. Et eksempel er stemningen som etableres i starten på skrekkefilmen *Scream* (Wes Craven, 1996), hvor stemningen fra første stund kan tolkes som mystisk eller skummel. Allerede første gang Casey tar telefonen og vi hører stemmen til morderen, får vi følelsen av at noe ikke er som det bør være, uten at vi egentlig har fått noen konkrete hint om det. Dette

kan gjøres gjennom en rekke virkemidler som motivet vi ser, lyden eller musikken vi hører, eller måten bildene er satt sammen på gjennom klippen.

Filmens primære emotive effekt er å skape stemninger. Stemning kan ses på som en innledning til den større emosjonelle opplevelsen og er en forutsetning for at våre følelsesregistre skal kunne slå seg på (Smith 2003:38f). Intense følelser krever ofte en orienteringstilstand som ber oss om å tolke våre omgivelser på en følelsesmessig måte. Dersom vi befinner oss i denne tilstanden vil vi være mer åpen for å oppleve gitte følelser. Film er avhengig av å kunne fremprovosere en lavere grad av emosjonell tilstand, en stemning, som kan bli etablert med mindre og konsentrerte hint. For å opprettholde en stemning må vi sporadisk oppleve følelsesmessige øyeblikk, og filmen må derfor gi seeren små ”stikk” av kortere emosjonelle øyeblikk, for å opprettholde stemningen. På denne måten opprettholder emosjoner og stemninger hverandre: stemningen oppfordrer oss til opplevelsen av emosjon og opplevelsen av emosjon oppfordrer oss til å fortsette i den nåværende stemningen (ibid). De filmatiske virkemidlene som kan gi oss en emosjonell informasjon som inkluderer bruk av skuespill som ansiktsuttrykk og kroppslige bevegelser, dialog og stemmebruk, men også gjennom stilistiske virkemidler som lyd og musikk, kostyme, lys, mise-en-scene, set design, klipping, kamerabruk og depth-of-field, eller gjennom historiens virkemidler som karakterkvaliteter og narrativ struktur. Alle disse vil spille en rolle for å skape en stemning eller gi en sterkere emosjonell opplevelse, og jeg i forbindelse med min problemstilling er filmens stilistiske virkemidler mest hensiktsmessig å ta utgangspunkt i videre i oppgaven.

For å oppnå en jevn strøm av emosjonelle ”stikk” kan klipp og klippeteknikk være et viktig virkemiddel, og jeg mener det er nettopp derfor at klipp stiller sterkt når det gjelder å fremprovosere følelser hos tilskuerne. Om ikke gjennom tydelige hint, så kanskje gjennom å spille på seernes underbevissthet kan klipperen skape de ønskede stemningene som er avgjørende for å oppnå den emosjonelle opplevelsen, ved å skape stemninger sammen med andre stilistiske virkemidler. Klipping er et viktig virkemiddel for å servere små og subtile hint til seeren og som til sammen kan utgjøre oppnåelsen av en emosjonell opplevelse. Dette fordi det gjennom klippen bestemmes hvordan filmen skal vises og hva som skal vises når, hvilke bilder som skal vises etter

hverandre og hvordan de sammen skal få en mening, som enten seeren bevisst eller ubevisst plukker opp.

For å opprettholde en aktuell stemning som kan føre til emosjonell opplevelse er det viktig å holde publikum værende på det emosjonelle planet. Dette kan gjøres gjennom ”emosjonelle markører”, som er svært synlige tekstlige pekepinner hvor hovedoppgaven er å generere et kort utbrudd av følelser (ibid:44f). Eksempler på slike markører kan være lyd og musikk eller bruk av nærbilder. Markører som kun er emosjonelt orienterte, dvs. ikke mål eller handlingsorienterte, er laget for å starte en refleksreaksjon hos seeren, for eksempel ved lyden av en fugl som letter, som kan markere episoden som utspiller seg som fryktfull eller skummel (ibid:45f). Markøren trenger ikke å verken hindre eller hjelpe karakterens prosess mot et eventuelt mål eller gi noe ny historieinformasjon og eksisterer utelukkende for å opprettholde sekvensen eller scenens stemning. Et eksempel på en slik markør er eksemplet jeg nevnte innledningsvis i oppgaven fra *The Shining*, med tekstplakaten som gjør at vi skvetter, men som kun har et stemningssettende motiv. Slike markører kan gi forskjellige men relaterte følelser for å opprettholde den ønskede stemning, og kan ofte skapes gjennom klippen. Et eksempel på dette kan være i filmen *Villmark* (Pål Øie, 2003) hvor det flittig brukes innklippbilder av mørk skog eller vannet, som ikke har noen annen agenda enn å sette tilskueren i en viss stemning. Bilder av trær mot en himmel opplyst av kun måneskinn holdes lenge, og vil sammen med lyddesign og den karakteristiske musikkbruken filmen benytter seg av, sette en viss stemning i seeren som henter om at historien tar en mystisk eller skummel vending. I samme film finnes det en episode hvor en av filmens karakterer sitter ute i skogen om natta å røyker, og plutselig er det noen som kaster en død hare på han. Fortalt til oss gjennom handlingen i seg selv og gjennom musikk og foto kan dette kalles en emosjonell markør, hendelsen har lite med filmens videre handling å gjøre men fastsetter denne scenens stemning og i hvordan filmen har begynt å utvikle seg.

3. Teori: klipp

3.1. Innledning: historikk

I de første filmene som ble laget ble det ikke benyttet klipping, og det var ikke før regissører som Edwin S. Porter begynte eksperimenteringen med å sette sammen bilder som ikke opprinnelig hørte sammen at klippingen oppsto, blant annet med filmen *The Great Train Robbery* fra 1903. Porter oppdaget at ved å veksle mellom forskjellige handlingsforløp kunne historien gi følelsesmessige reaksjoner hos seerne. Den amerikanske regissøren D.W. Griffith og hans tretimers dramafilm *The Birth of a Nation* fra 1915 utviklet filmspråket ytterligere, og Griffith gir oss med denne filmen de fleste av de klippetekniske grepene: parallelle handlingsforløp, tidshopp, effektiv formidling gjennom bruk av utsnitt i total, halvtotal, halvnær og nær – og forsterkning av emosjoner i klippingen, blant annet via ”usynlige klipp”. Den russiske filmskaperen Lev Kuleshov, var spesielt opptatt av klipping og utviklet det kjente ”Kuleshov effekten”, og var i front for det som senere skulle bli omtalt som ”Den russiske montasjen”. Regissøren Sergej Eisenstein oppdaget at å ha separate handlingsforløp ikke bare kunne brukes dramaturgisk men også som manipulatoriske grep som kunne sette følelser i sving hos seerne. Sammen blir de to ofte omtalt som ”De russiske pionerne”. ”Den franske bølgen” som oppstod i Frankrike fra 1959 skapte en ny type filmestetikk, og filmkritikeren André Bazin og filmskapere som Jean-Luc Godard stilte seg kritisk til estetikken filmene bar preg av. Filmstilen på denne tida bar preg av lavt budsjett og rå og røff stil. Det ble benyttet håndholdt kamera, som også påvirket estetikken innenfor klippingen, blant annet jumpcuts ble mer vanlig. Behandlingen av filmens kontinuitet innen handling og dialog ble forandret, og dialog kunne avleveres gjennom tidshopp på flere locations. Den historiske utviklingen av klippeteknikk og klippens virkemidler har lagt grunnlaget for hvordan det klippes den dag i dag.

3.2. Klipp som virkemiddel og klipperens mål

Det kan være vanskelig å definere hva et klipp er og hvordan det fungerer. Kort og godt kan man si at et klipp er et skifte mellom forskjellige kamera innstillinger. Klippet kan styre presentasjonen av filmens handling, ved å hoppe i tid og rom på kort tid. Klipping kan forkorte eller forlenge tiden i filmens univers, det kan holde tilbake informasjon eller fremheve elementer. Klippet kan styrke eller svekke scenen og filmens lesbarhet, ved for eksempel hvordan klipperen bygger karakterer,

formidler historien dramaturgisk (eller ikke) eller gjennom å skape ro eller kaos. Klipping kan også påvirke filmens takt, tempo og rytme, gjennom hvilke klippetekniske grep som er benyttet. På denne måten består klipping først og fremst av å manipulere seeren (Toreg 2011:125). Med klippet som virkemiddel er det klipperen som bestemmer hvor og når tilskueren ikke skal få oppleve mer av bildet de betrakter, og er den som velger hva neste inntrykk skal bli. Basert på klipperens manipulatoriske grep skal seerne tro, føle, oppleve, gråte eller skvette, elske eller hate noe eller noen. Ved å vektlegge eller skjule et klipp kan klipperen styre seerne basert på hva han ønsker at de skal føle, og klipperen har derfor svært store manipulative muligheter. For eksempel vil en actionfilm benytte seg av en kjapp klipperytme, og det er kanskje ikke sikkert vi får med oss alt bildene viser, mens en dramafilm kan benytte seg av lange tagninger og rolig klipperytme slik at vi får tatt inn over oss de minste detaljer. Det er stor forskjell i klippestil fra de actionfylte filmer som *Die Hard* (John McTiernan, 1988) til for eksempel Ruben Östlunds *Turist* (2014), som nesten utelukkende består av statiske bilder og lite klipping. På grunn av de svært forskjellige klippestilene, spiller filmene på ulike følelser hos seerne og der actionfilmer ønsker fart og spenning ønsker kanskje dramafilmer refleksjon og dypere mening, noe klippingen også må bære preg av.

Også filmens narrative kontinuitet må opprettholdes gjennom klipping, både gjennom lyd og bilde. Klipperens mål må være å velge ut hvilke deler av lydsiden og bildesiden som vil skape den dramatiske vektleggingen som tjener filmen. På denne måten kan filmen bli tillagt undertekst og metaforikk, og dersom klipperen klarer å ”manipulere” publikum til å nyte fortellingen og glemme klippingen har den lyktes. Klipperen har mulighet til å presentere materialet på en så emosjonell måte som mulig, fordi emosjon og følelser former meningen (Dancyger 2007:xxi). Klipperen har derfor stor makt når det gjelder innflytelsen på publikum, hvordan de skal tolke og føle angående filmen og fortellingen som fortelles, gjennom hvordan den formidles.

Valerie Orpen stiller tre viktige spørsmål når det gjelder klipp som virkemiddel og dets funksjon: vil publikum forstå handlingen? Er bildet holdt lenge nok til at de har fått absorbert det? Vil publikum respondere slik som vi forventer? Hun påpeker at ordet ”emosjon” i forbindelse med film ofte knyttes til filmens klipping, fordi klipping favoriserer følelser fremfor andre kriterier for å oppnå en bestemt slutt: å få

publikum til å reagere (Orpen 2003:7f). Orpen understreker likevel at selv om håndverket ”å klippe” ofte blir sett på som instinktivt, intuitivt og emosjonelt betinget er det også det å holde publikum interessert en god motivasjon til å gjøre klippetekniske valg (ibid:10). Interesse vil ofte resultere i emosjon og følelser blant publikumet, så dette kan ses på som en vinn-vinn situasjon. Interesse og forståelse er viktig fordi det oppfordrer til innlevelse og emosjoner, uten interesse og forståelse kan publikum miste tråden og oppnåelsen av emosjoner har forfalt. Dette er spesielt viktig for filmer med innviklede plot, slik som *The Usual Suspects* (Bryan Singer, 1995) som består av mange karakterer, ulike historier og ulike relasjoner, eller lange og tunge filmer som kan bli uinteressante. For førstnevnte eksempel kan det være nødvendig med flashbacks for å holde seeren orientert slik at forståelsen opprettholdes, eller å invitere seerne til å selv ha en mening om hvem den skyldige er. Dette kan gjøres i klippen via å holde lenger enn vanlig på en karakter, hvordan det kryssklippes mellom to karakterer eller hvilket bilde som er det siste i en scene. Et eksempel på dette er hvordan karakteren Verbal blir fremstilt gjennom klippen. Tidlig i filmen får Verbal like mye oppmerksomhet som de andre mistenkte, mens senere i filmen kan vi legge merke til at bildene av Verbal holdes ørlite lengre eller er noe nærmere enn på de andre karakterene. Dette grepet er gjort for å gi publikum hint om karakteren, siden det i filmens slutt viser seg at han er den skyldige Keyser Söze.

Hvordan bildene sammenstilles i en film må ha utgangspunkt i hvilken type film man ønsker å lage, og det finnes ingen fasit på hva som er rett og galt innen filmklipping. En klippers oppgave er derfor å definere hvilken type film som lages og hvilke deler av materiale som vil fremme filmen og hvilke som vil være til skade. Filmklipperen Walter Murch fastslår et underliggende prinsipp for å skape visse følelser hos publikumet: alltid forsøke å gjøre mest mulig med minst mulig (2001:5f). Det å gi best mulig effekt for publikums sinn med færrest mulig elementer er viktig. Grunnen til dette er at man ønsker å gjøre kun det som er nødvendig for å engasjere publikums fantasi, et forslag er alltid mer effektivt enn en utstilling (ibid:15). Jeg tolker dette som at publikum ønsker ikke å bli fortalt hva de skal føle, og de vil ikke føle seg presset. Derfor er det viktig å gi et forslag fremfor en ordre. Klippingen kan bære preg av dette ved å heller vise litt for lite til publikum enn for mye og på denne måten opprettholdes spenningen og publikums fantasi. Ved å involvere publikum på denne måten opprettholdes også deres interesse, noe som kan være elementært for å oppnå

en følelsesmessig reaksjon. Det kan derfor tenkes at det er lettere for publikum å reagere emosjonelt via engasjement i filmer som *Alien* (Ridley Scott, 1979) som viser lite av monsteret, enn for eksempel *The Exorcist* (William Friedkin, 1973) hvor monsteret blir vist ofte og i nærbilder. Dersom monsteret nærmest blir presset på oss gjennom nærbilder som holdes lenge, vil spenningen bli borte og vi kan miste interessen og dermed også det følelsesmessige engasjementet. Manipulasjonen må altså være sterk nok til at publikum blir interessert og engasjert i historien, men samtidig ikke så synlig at publikum føler seg ”tvunget” i den ene eller andre retning, altså må det være rom for fantasi og egne tolkninger for at historien skal være interessant.

Det viser seg altså at mange teoretikere på området mener at klipping ikke bare består av å fysisk spleise sammen materialet og bildene, men også tilknytningen til publikum og deres følelser står veldig sentralt, sammen med blant annet narrativ kontinuitet og forståelse. Gjennom forståelse og narrativ kontinuitet vil klipperen kunne forme filmen slik at forståelsen og kontinuiteten oppfordrer til emosjonelle og følelsesmessige opplevelser, gjennom interesse. Dette forstår jeg på den måten at dersom seerne forstår og får inntrykk av kontinuitet i fortellingen, har de lettere for å hengi seg selv til historien og det filmen viser, de har lettere for å forstå og interessere seg. Ved hjelp av kryssklipping, å holde på eller klippe vekk fra, forflytte seerne mellom tid og rom og mange flere virkemidler, kan klipperen påvirke og manipulere publikum å opprettholde denne interessen, blant annet gjennom å holde spenningen i filmen oppe gjennom de klippetekniske grepene. Holdes spenningen oppe samtidig som publikum finner rom for egne tolkninger og bruk av sin egen fantasi, er sjansen for å oppnå en emosjonell opplevelse stor.

3.3. ”The Rule of Six” og klippet som følelsessetter

Som vi har sett ovenfor spiller mange av elementene inn på hverandre, og for å opprettholde interessen som kan lede til emosjonen må blant annet de filmatiske virkemidlene være på plass. Hvis vi nå konsentrerer oss om de emosjonelle aspektene av dette, hvordan oppfattes et klipp og hva er de viktigste egenskapene for å oppnå den emosjonelle opplevelsen blant publikum? Walter Murchs ”The rule of Six” består av seks kriterier for å definere et klipp som et ”bra klipp”:

1. Emosjon
2. Historie
3. Rytme
4. Eye-trace
5. Todimensjonalt plan
6. Tre dimensjonalt rom

Det ideelle klippet bør inneholde alle seks kriteriene, men viktigst av alt er emosjon. Det viktigste er at klippet er tro mot emosjonen i øyeblikket etterfulgt av at det gir historien fremdrift. Klippet bør befinne seg i et øyeblikk som er interessant og riktig rytmisk sett og det bør respektere "eye-trace", som går på hvor publikum plasserer sin fokus og interesse innenfor bilderamma ved hjelp av plasseringen og bevegelsen av elementer. Avslutningsvis bør det ta hensyn til at det er skutt i 3D men skal vises i 2D og respektere den tredimensjonale kontinuiteten i det faktiske rommet (hvor folk i et rom befinner seg og er i forhold til hverandre) (Murch 2001:17f).

Dersom publikum føler det du ønsker at de skal føle gjennom hele filmen, har en som klipper gjort alt rett. Til syvende og sist er det tross alt ikke klippingen, fotoet eller skuespillerprestasjonene publikum husker etter å ha sett en film, men hva de følte. Emosjon er derfor det viktigste å bevare for enhver pris. Listen kan ses på som et hierarki, og dersom en må ofre en av de seks kriteriene, skal en starte nederst og jobbe seg oppover (ibid:18f). En annen tilnærming til dette er at dersom de øverste kriteriene er tilfredsstillende kan dette være med på å skjule de problematiske sidene ved de nederste (ibid). Dette viser at dersom emosjonen er rett og historien drives frem på en interessant måte, vil publikum ha vanskeligere for å legge merke til tekniske problemer som aksebrudd eller eye-scan. Selv om alle kriteriene bør innfris ser jeg på de tre øverste som mest relevante i forbindelse med min problemstilling, og Murch mener at emosjon, historie og rytme er svært sterkt knyttet sammen (ibid:20).

Når et klipp finner sted kan det sammenlignes med hvordan øynene våre oppfører seg, nemlig gjennom blinking (Murch 2001:59f). Når vi blunker avbryter vi den åpenbare visuelle kontinuiteten av våre inntrykk: selv om hodet vårt kan bevege seg fra en side av rommet til den andre, vil strømmen av visuelle bilder kuttes til mindre biter ved å

blunke. Det er selvfølgelig umulig å dra fremover eller bakover i tid på denne måten, men klippingens hovedprinsipper er de samme: vi blunker når informasjonen vi inntar ikke er nyttig eller relevant lengre, akkurat slik som ved klipping. Vi blunker ofte for å adskille tankene våre, sortere og gjenvinne en slags form for kontroll. Derfor mener Murch at hyppigheten på blunking er rettet mer mot vår emosjonelle tilstand og tankenes natur og frekvensen på våre tanker, enn til omgivelsene våre (ibid:61f). Det kan derfor tenkes at den emosjonelle tilnærmingen til klipping har utgangspunkt i vår menneskelige natur i forhold til våre følelser, og at dette kan være grunnen til at klipping har den emosjonelle påvirkningskraften som den har. Klippingen kan fungere på samme måten som hvordan vi i det virkelige liv orienterer oss når vi har en emosjonell opplevelse.

Også det konkrete øyeblikket hvor blunket eller klippet finner sted er bemerkelsesverdig. Under en samtale vil vi vanligvis blunke når vi forstår hva samtalepartneren vår mener. Blunket vil ofte oppstå enten når vi forstår at hans ”introduksjon” er over, og at han nå vil si noe vesentlig i forhold til det, eller når vi føler at samtalepartneren begynner å ”trappe ned” og ikke har noe mer vesentlig å si. Det samme kan sies å gjelde for klipping, og Murch mener at blunket vil oppstå i samme øyeblikk som et klipp ville oppstått dersom samtalen hadde blitt filmet (ibid). Vi blunker for å separere og sette punktum ved tankene våre og på samme måte vil en film eller et klipp fungere: den presenterer en tanke for oss og setter punktum ved denne når det foretas et klipp (ibid:62f). Dette kan ha sammenheng med varigheten et bilde får før det klippes videre, og alt ettersom om man velger å holde lenge på eller klippe kjapt vekk fra et bilde, vil seerens opplevelse av handlingen formes. I det virkelige liv ville vi skynde oss å se vekk dersom vi blir tatt på fersken av å stirre på den vi er hemmelig forelsket i, og det ville derfor vært naturlig å klippe kjapt vekk dersom dette var tilfellet i en film. Likevel mener jeg at dette egner seg mest i ordinære scener uten så mye rom for tolkning, gjerne dialogscener. Fordi klipperen har en makt til å bestemme hvor og hva publikum skal se på i en film, gjennom å klippe til eller holde på karakterer eller objekter, trenger ikke klippingen nødvendigvis å skje akkurat slik som publikum ville betraktet scenen dersom den utspilte seg i det virkelige liv. Klipperens manipulative grep kan i stor grad bestemme hva seerne skal se, og de står ikke selv fritt til å se seg rundt eller se på andre karakter enn den som til enhver tid snakker, noe de kanskje naturlig ville gjort dersom scenen

var hentet fra det virkelige liv. Dette mener Murch er en av grunnene til at en klippeteknikk han kaller ”dragnet” ikke alltid er tilfredsstillende. ”Dragnet” går ut på at dialogen som til enhver tid høres vises on-scenen, dvs. at vi alltid ser den som snakker. Teknikken er en enkel og grei måte å klippe på, men den mangler de komplekse utvekslingene som foregår i en samtale i det virkelige liv, som for eksempel reaksjoner og refleksjoner fra den som lytter. Dersom en observerer to mennesker som prater, vil det ikke være tilstrekkelig interessant å se på den som prater til enhver tid mener, og ofte vil man også rette fokuset til den som lytter, for å finne ut hva denne tenker om det som blir sagt (ibid:66).

Klippepunkter vil ikke nødvendigvis vil finne sted der hvor vi det virkelige liv ville blunke, men klippepunktet bør være et potensielt ”blunkepunkt”, det skal fungere som om filmen ”blunker for seeren” (ibid:69). Valget mellom det å klippe vekk fra en karakter mens denne enda prater og det å holde relativt lenge på en karakter etter denne er ferdig å prate påvirker hvordan vi oppfatter karakteren, og kan gi oss forskjellige hint: snakker karakteren sant eller lyver han? Er karakteren distre og prater om uviktige ting? Ved å klippe vekk fra eller holde på karakteren i slike situasjoner vil det påvirke hvordan vi ser på karakteren og det denne sier (ibid:67). For eksempel dersom en karakter lyver og dette er noe vi vil formidle eller hinte om til publikum, kan vi ikke klippe for raskt vekk fra karakteren. Dette fordi det tar en viss tid for publikumet å gjøre observasjonen, legge merke til at karakteren vises lengre enn før eller i forhold til andre karakterer, og derfor ane at karakteren lyver. Ut i fra dette oppstår det to muligheter: å klippe vekk fra karakteren tidlig og dermed ikke hinte til publikum om at han lyver, eller å holde på han etter han har snakket ferdig, alt ettersom hvilken emosjonell tilnærming vi ønsker at publikum skal ha til den gitte karakteren. Hvilket valg som passer avhenger av filmens art og hvor mye klipperen vil involvere seerne til å ta del i og tolke handlingen.

Å forsøke å gi et klart svar på hvordan dette bør behandles er derfor vanskelig. Men det som kan legge føringer for hvor mange klipp en scenen bør inneholde kan ta utgangspunkt i det virkelige liv og hvor mange ganger vi blunker i en lignende situasjon. Ved å ta utgangspunkt i situasjonen vi eller karakterene er oppe i, kan vi få en pekepinn på hvordan klippingen bør foregå. For eksempel vil vi dersom vi er i en slåsskamp blunke ofte for å klare tankene våre. Derfor bør en lignende situasjon

opptre på samme måte gjennom klipp (ibid:68f). Omvendt vil det dersom vi befinner oss i en samtale med en venn ikke være like naturlig å blunke ofte, og en ordinær dialogscene bør klippes på samme måte. Klipperens oppgave er derfor å forutse og kontrollere publikums tankeprosess, og gi dem det de ønsker og/eller det de trenger før de selv trenger å be om det, slik at det både blir overraskende og innlysende på en og samme tid. For at seerne skal ”hengi” seg til filmen må det etableres en interessant og sammenhengende rytme av emosjoner og tanker, som lar publikum stole på filmen. Dersom en films klippetil ikke stemmer overens med filmens generelle stil, vil det skape usikkerhet hos publikumet, og de vil holde tilbake følelsene sine uten å kanskje vite hvorfor. Omvendt er det for filmer som er godt klipt, hvor publikum har lettere for å hengi seg til filmen og leve seg inn i dens handling via sine egne følelser og tanker.

3.4. Takt, rytme og tempo: klippetekniske virkemidler

Som vi har sett ovenfor er interesse og forståelse for filmen viktig for at seeren skal kunne involvere seg emosjonelt. For å opprettholde forståelse og interesse for historien filmen forteller er det viktig å opprettholde lesbarheten gjennom klippet. Dette kan gjøres blant annet gjennom takt, rytme og tempo (Toreg 2011:126f). Tempo kan ses på som varigheten et klipp har, og hvor mange ganger det kuttes i en sekvens. En sekvens eller scenes rytme oppstår med grunnlag i hvordan tempoet er (Chandler 2009:107). Bruken av takt, rytme og tempo avhenger av hvilken mening scenen i filmen skal ha. For eksempel vil det være naturlig med en hektisk og rask klipperytme med høyt tempo, gjerne i takt med musikk, i en actionscene, mens i en dialogscene ville det ikke fungert like bra. Takt, rytme og tempo henger tett sammen med musikkbruk, og ofte spiller klippingen og musikken på samme lag for å forsterke hverandre og uttrykket som ønskes i den aktuelle scenen (Toreg 2011:128). Musikken kan legge føringer for hvordan klipperytmen burde være og gjennom klippet kan man på denne måten fremheve, skjule eller forskyve slik man måtte ønske. Dette finnes ofte i filmer med musikk som et større og gjennomgående tema som musikalene eller animasjonsfilmer. Med elementer hentet fra musikkvideoens måte å klippe på ser vi for eksempel i filmen *Mamma Mia* (Phyllida Lloyd, 2008) at de musikalske innslagene klippes med musikkens rytme som utgangspunkt. Klippingens hyppighet og rytme har utgangspunkt i musikkens, og når musikkens rytme er kjapp speiles dette av klippingens tempo. Andre filmer benytter musikk med rytme eller tempo som

verken matcher handlingen som utspiller seg eller klippestilens tempo og rytme, såkalt kontrapunktisk musikk, noe som gir en helt annen følelse enn dersom musikken passer overens med handlingen. Et eksempel på dette er scenen hvor Mr. Blonde skjærer av øret til Nash i *Reservoir Dogs* (Quentin Tarantino, 1992). Til tross for at musikken vi hører settes på av Mr. Blonde og dermed befinner seg i filmens univers og er diegetisk, fungerer den som en kontrast til klippingen. Klippingen består av lange tagninger med forholdsvis treig kameraføring, med unntak av noen klipp til closeup av Nash. Musikken derimot består av en fengede og rytmisk melodi i form av ”stuck in the middle with you” av Stealers Weel. Det oppstår dermed en kontrast mellom lydsiden og bildesiden. Dette viser at selv om takten og tempoet i scenen ikke samsvarer mellom lyd og bilde, kan det å bryte med konvensjonen om at lyd og bilde skal være samspilt gi en spesiell effekt.

Sett bort ifra at musikk kan være en pekepinn på takt, rytme og tempo når det gjelder klipp, kan også stillhet formidles og scener uten musikk klippes på en rytmisk måte med klippingens egne rytme. Hvor lenge bildene får stå, kontrasten mellom bilder som får stå lengre enn andre, bevegelsene som foregår i bildet og handlingen bildene viser kan danne sin egen rytme. Noen bilder kan være helt monotone, og ikke inneholde noen form for rytmiske elementer, det rytmiske skapes av klippingen, hvordan bildene står i forhold til hverandre (Toereg 201:131). Dette kalles metrisk klipping, og går ut på at bilder som holdes like lenge ikke nødvendigvis oppfattes som like lange. Siden alle bilder inneholder informasjon som seeren bruker tid på å få med seg og tolke, avhenger det også av hva som foregår innenfor bilderammen. Et bilde av et ansikt trenger ikke nødvendigvis å holdes i 10 sekunder for at seeren skal forstå hva han ser, mens et bilde av et brev eller et skilt trenger lengre tid. Det er lesbarheten som legger føringer til hvor lenge et bilde bør holdes, men dette trenger nødvendigvis ikke å følges og avhenger av filmens generelle stil. Filmer som ofte åpner for tolkning og dypere tenkning benytter seg ofte av lengre tagninger, og dette kan derfor ikke kun definere filmen stil men også gjenspeile filmens historie og åpne for refleksjon for seeren. Gjennom klipping gjelder det altså å finne den beste balansen mellom å holde bildene lenge eller kortere, avhengig av hva som gagnar filmen på best måte.

Ved å bruke takt, tempo og rytme for å styre tiden i en film kan klippingen styrke karakterer, fremheve den dramatiske handlingen og på denne måten påvirke

publikummet. Ved å formidle informasjon rask i en scene, vil tiden komprimeres. Dette gir scenen energi og skaper kaos, og kan ofte ses i en actionsekvens. I actionsekvenser vil ofte bildene i tillegg bestå av nærbilder, fordi disse er lettere for publikum å hente informasjon fra. På denne måten får klippestilen mulighet til å ha et raskere tempo enn dersom scenen besto av bilder med objekter på lengere avstand som har lengre lesbarhet. Også reiser eller større forflyttelser over tid inneholder komprimering av tid, gjort gjennom klipperytme og tempo. Både dialog, musikk og lydeffekter kan ”krydre” klippestilen, og disse når disse overlapper kuttene opprettholdes kontinuiteten (Chandler 2009:108ff). På motsatt side kan tiden utvides, og dette egner seg for flere formål, for eksempel oppbygning til en større hendelse eller oppdagelse eller for å understreke et komisk poeng. For å utvide tiden kan det klippes mellom forskjellige vinkler av samme handling, å bruke tagninger som varer lenge, eller klippe i en rolig rytme. Dette kan styrke publikums følelsesmessige opplevelse ovenfor det som tar plass på skjermen dersom det er gjort riktig gjennom klippetekniske virkemidler. Ved å sette handlingen på pause gjennom bruk av reaksjonsbilder eller POV-skudd, spesielt mot filmens klimaks, kan klippingen hjelpe publikum til å forstå hva som bør fokuseres på, hva som står på spill og hvilke mulige løsninger som finnes (ibid:117). Dette kan ses på som en inngangsport for innlevelse og forståelse, men også til tolkning for publikum.

Mye av det samme gjelder for bilder som enten er skutt i slow-motion, eller omgjort til slow-motion under klippearbeidet. I scener som benytter seg av slow-motion materiale vil tempoet reduseres, og handlingen som utspilles tar naturlig nok lengre tid. Ved å utvide tiden på denne måten gjør vi det lettere for publikum å ta innover seg og reflektere over handlingen. Derfor inntreffer ofte slow-motion effekten ved et dramatisk punkt i filmen eller når filmen viser fortiden (flashback) (ibid:134). Ved å klippe mellom bilder i slow-motion og bilder i normal hastighet, påvirkes scenen eller sekvensens tempo og kan avsløre karakterenes følelser eller tanker. Også her spiller musikk og lydbruk en rolle, og musikk sammen med slow-motion bilder kan sammen forsterke scenens mening. Også karakterenes subjektive tid kan forsterkes gjennom klipperytme og tempo. Både filmen og sinnet kan haste fra tanker til følelser, kunnskap til oppdagelse, fortid til nåtid på veldig kort tid (ibid:122). Ved å formidle karakterens synspunkt gjennom klippingen kan dette forsterkes, og vi kan la filmen krysses med våre egne drømmer, opplevelser, håp og verdier. Ofte kan den subjektive

tiden visualiseres gjennom et flashback. Et flashback er en scene, sekvens eller et bilde som setter historien eller karakteren tilbake i tid, til en annen situasjon enn den karakteren befinner seg i nå. Et flashback kan ha både visuelle elementer som gjør at det skiller seg ut fra nåtid, for eksempel slow-motion, svart/hvitt eller at det oppstår ved bruk av en fade eller overtoning (se nedenfor) eller vi kan forstå at det er et tilbakeblikk på måten det er klipt på, både i forkant av tilbakeblikket og i selve tilbakeblikket. Et flashback kan belyse en karakters tanker og følelser, minner eller vise dem i et tidligere stadier av livet. Selv om flashback sender fortellingen tilbake i tid, driver det effektivt filmen fremover. Et flashback kan tease publikumet, klargjøre filmens plot eller gi filmens handling en annen retning (ibid:153).

Det er ikke kun takt, rytme og tempo som legger grunnlaget for hvordan vi skal forstå en film og hvordan vi skal respondere emosjonelt på det vi ser. Også andre klippetekniske virkemidler er avgjørende, og kan sammen med takt, rytme og tempo gjøre muligheten for emosjonell innlevelse større. Klipp kan kategoriseres gjennom flere kriterier, blant annet basiske klipp. Dette er klippeteknikker som vi ser i de fleste filmer, det være seg POV-shots som viser det karakteren ser, reaksjonsbilder som viser karakterers reaksjoner for eksempel i en dialogscene, en cutaway til en detalj, for eksempel et brev eller en gjenstand, og lyd-kutt, hvor vi hører en lyd som motiverer klippet, for eksempel en bil som kommer kjørende eller en fugl som letter (Chandler 2009:1ff). Videre finnes det ”match cuts” eller kontinuitetsklipp, hvor det klippes slik at kostyme, makeup, kameraposisjon, rekvisitter, vær, lyssetting og handling skal være intakt og i kontinuitet (ibid:25). Det er denne klippeteknikken som utgjør mesteparten av klippearbeidet, og her er kontinuiteten det viktigste. Denne må opprettholdes slik at publikum skal kunne beholde interessen for historien og handlingen som foregår, og er derfor viktig for å opprettholde en emosjonell innstilling hos seerne. Det er denne type klipping som ”flyter” og som publikum ikke nødvendigvis legger merke til. Her er det for eksempel viktig å opprettholde det fysiske rommet mellom karakterene, blant annet ved å opprettholde vinkler i dialogscener, opprettholde kontinuiteten i karakterenes handlinger og lydmatch i form av å opprettholde kontinuitet i liknende lyder innenfor musikk, effektlyder eller naturlige lyder (ibid:30ff). ”Rogue cuts”, eller røffe kutt, handler om å bryte kontinuitetsklippets ”regler”, hovedsakelig for å opprettholde tilskuernes oppmerksomhet og interesse. Røffe kutt kan bestå av jump cuts, hvor det klippes

mellom to vinkler eller det fjernes et stykke av handlingen, som gjør at det ser ut som om objektet eller karakteren hopper, derav betegnelsen ”jumpcut”. Jump cuttet kutter ned tiden ved å fjerne et del av handlingen som vises, og kan på denne måten effektivisere handlingen samtidig som den styrker effekten av kaos og rot for eksempel i en jaktscene (ibid:49ff). Videre finnes det kutt som benytter seg av basiseffekter som fader/uttoning, dissolves/overtoning eller superimposition/overlapping av to eller flere bilder (ibid:67ff).

Et virkemiddel som ses ofte og i de fleste filmer er parallellklipping. Parallellklipping består av å klippe mellom to handlinger som foregår på samme tid. Ofte er publikum fremfor karakterene i handlingene som foregår når det benyttes parallellklipping, fordi vi får se hva som skjer i begge leirer (ibid:165). På denne måten kan det bli lettere for publikum å involvere seg i historien. Ved å klippe mellom to parallelle handlinger effektiviseres ikke bare fortellermetoden og historien får raskere fremdrift, men det oppfordrer også seeren til å involvere seg i historien og handlingene som skjer i filmen. Fordi vi vet at to karakterer snart kommer til å møtes, og vi vet hva den ene skal si oppstår det en spenning og forventning hos oss som seere. Når denne involveringen skjer blir det enklere og mer naturlig for seeren å involvere seg, også emosjonelt.

4. Oppsummering: teori

Menneskelige følelser kan opptre både fysisk og psykisk, bevisst eller ubevisst, og dette gjelder også i forbindelse med opplevelsen av å se film. Vi kan få fysiske og kroppslige reaksjoner av å se på film, eller filmen kan få oss til å bevisst tenke og tolke den, som igjen kan ha utgangspunkt i vår dagsform, vårt humør eller vår individualitet. Følelsenes autentisitet kan variere og noen har lettere for å oppleve følelser i forbindelse med å se en film.

For at vi skal involvere oss i en film bør filmen være troverdig. Dette skapes gjennom både manus og stil, og derfor også gjennom klipp. Både de plotrelaterte og stilistiske virkemidlene må være intakt, slik som vi så i eksempelet med *Derek*. Dersom seeren opplever kontinuitet og forstår historien, er sjansen for emosjonell innlevelse større, og uavhengig av seernes ytre påvirkninger bør dette være på plass for å øke sjansen til å oppnå emosjoner i forbindelse med opplevelsen av å se på film. Videre bør interesse

og forståelse opprettholdes fordi dette kan føre til en emosjonell tilnærming til filmens handling. For å skape en emosjonell tilnærming til filmen kan en rekke grep gjøres gjennom klippet. Klippet bør være tro mot emosjonene publikum skal oppleve, slik som Walter Murch definerer det gode klippetets kriterier i sin teori ”The rule of Six”. Flere manipulative grep kan tas for å styre seerne i riktig retning emosjonelt: forkorte eller forlenge tid, hoppe i tid og rom, bildenes varighet og det å fremheve karakterer og dialog. Dette har forbindelse med klippetekniske virkemidler som takt, rytme og tempo, og kan ha utgangspunkt i elementer fra vår menneskelige natur, slik som blinking. Ved å klippe i en bestemt rytme eller et bestemt tempo, blir formidlingen av filmen og dens scener sentrert mot det som ønskes å fortelles og kan øke sjansen for emosjonell påvirkning og opplevelse. Dette forsterkes ytterligere ved bruk av eksempelvis point-of-view bilder, nærbilder, jumpcuts eller bruk av forskjellige fader som overtoning eller overlapping av bilder. Ved hjelp av fotografiske virkemidler som slow-motion berøres filmens tempo og klipperytme, noe som også kan fremme emosjonell opplevelse fra tilskueren. Flashbacks eller tilbakeblikk kan påvirke filmen i positiv retning da disse ofte inneholder relevant informasjon som behøves for å forstå filmens handling eller dens karakterer, som igjen kan skape grobunn for emosjonell innlevelse og opplevelse hos seeren. Generelt sett kan altså seernes emosjonelle opplevelse styres av flere av filmens virkemidler, både de som er relaterte til filmens plot og handling, men også gjennom stilistiske virkemidler som klipp, foto og lyd og musikk. Sammen kan filmens plot og filmens virkemidler skape emosjonelle etiketter som gjør det lettere for seeren å innta en emosjonell tilnærming til filmen.

Følelser trenger ikke nødvendigvis å være objekt eller målorienterte, men kan være emosjonorienterte. Dette kan knyttes til det å formidle stemning på film, og hvordan denne følelsen oppleves hos seerne. Dette kan gjøres gjennom både kinematografiske grep og en rekke klippetekniske grep som hvor de stemningssettende bildene plasseres i filmhistorien.

5. Analyse: *Utburd – myten våkner*

I denne delen av oppgaven ønsker jeg å bruke teoriene jeg har funnet til å analysere vår eksamensfilm *Utburd*. Her vil jeg ta utgangspunkt i hvilke klippetekniske virkemidler vi benyttet oss av under utformingen av filmen, og hvordan disse brukes for å styre publikum i ønsket retning emosjonelt sett. Som nevnt innledningsvis vil dette være hvor vi har forsøkt å rette publikums fokus for eksempel gjennom resizing av bilder, bruk av innklippbilder, varighet på blikk og blikkvekslinger, kryssklipping og parallellhandlinger, klippenes rekkefølge osv, for å oppnå en ønsket følelse eller stemning hos publikum. Jeg ønsker også å rette fokus mot takt og rytme og hvordan denne forandrer seg, samt hvordan to av filmens actionsekvenser er utformet gjennom klipp for å oppnå følelser. Som nevnt tidligere vil jeg ikke kunne unngå og vekselvis kommentere og ta tak i andre virkemidler som filmen vår har, da disse kan være svært nærme knyttet til klipp som virkemiddel.

Det er ikke til å unngå å omtale filmens sjanger når en skal forsøke å beskrive hvilke følelser den gir, spesielt i enkelte sekvenser av filmen. Ofte har vi som tilskuere en viss forventning til filmen ut ifra hvilken sjanger den tilhører (Grodal 2007:139). Forventningene våre kan komme av tidligere erfaringer eller ved at vi har sett filmens trailer eller teaser i forkant av kinovisningen som gjennom stil gir en viss stemning eller følelse. En sjanger kan defineres ut ifra forskjellige kriterier, for eksempel filmens handling, stedet og tiden handlingen utspiller seg i, men den kan også defineres ut ifra hvilken dominerende følelsesopplevelse filmen tilbyr, noe som er svært sterkt knyttet til sjangere som komedie, tragedie og horrorfilm (ibid:140f). *Utburd* kan kategoriseres som en skrekkfilm på mange måter: den ”klassiske” hytteturen langt fra sivilisasjon, en rekke uforklarlige og mystiske ting skjer, monstre som lever i skogen og en av filmens karakterer forsvinner plutselig sporløst. Likevel inneholder den elementer fra dramafilmen og komedien: den hemmelige forelskelsen, lidenskapen for å fortelle en god historie, samt den klovneaktige karakteren som alltid har en vittig kommentar på lur. *Utburd* har også flere ”lag”, noe som kommer av hovedkarakteren Adrians evne til å fortelle historier som blir sanne. På denne måten innehar filmen også noen psykologiske trekk, som for eksempel *Fight Club* (David Fincher, 1999) eller *Memento* (Christopher Nolan, 2000) hvor karakterenes psyke spiller en stor rolle for hvordan filmen fortelles, og det oppstår en ”aha-opplevelse” mot filmens slutt. Filmene inneholder også tragiske og tyngre elementer, som en abort

med påfølgende depresjon, og ut ifra dette mener jeg filmen har elementer hentet fra også dramafilmen. Gjennom *Utburds* karakterer påfaller også en parallell til komediefilmen, spesielt gjennom filmens mannlige karakterer som tidvis opptrer på en måte og leverer replikker som kan oppfattes som komisk. Jeg ønsker derfor ikke å kategorisere *Utburd* som en ren og klassisk skrekkfilm, men mer som et psykologisk horror-drama.

For denne analysen er hovedmålet å finne ut hvilken følelsesmessig opplevelse filmen tilbyr, og jeg vil derfor forsøke å holde meg unna sjangerdefinisjoner som filmens handling, hvilken sted og rom den utspiller seg i. Alle sjangre består av en rekke sjangerskripter som gir oss forventninger til scener og sekvenser i filmen. Disse sjangerskriptene oppfordrer seeren til å forutse hva som vil skje videre, både narrativt, stilistisk og emosjonelt sett, men er primært redskaper som skal guide oss til hvilken emosjonell respons som ønskes (Smith 2003:49). Det jeg ser på som interessant i forbindelse med denne analysen er hvilke grep vi har gjort i klippen for å oppnå de emosjonelle sjangerskriptene, og hvordan vi benytter dem for å oppfordre og guide seerne i en ønsket emosjonell retning. Dette kan være aktuelt i forbindelse med analysen av en rekke scener som kanskje befinner seg mer innenfor en sjanger enn andre, blant annet gjennom følelsen av frykt eller redsel som er typiske for horrorfilmer. Jeg ser det derfor nødvendig å ved noen tilfeller å ta utgangspunkt i sjanger, fordi denne er avgjørende for hvilken emosjonell respons som ønskes i enkelte scener i *Utburd*, for eksempel i scener som skal oppfordre til redsel som actionscener.

Siden jeg mener at *Utburd* er en film som kan inneha flere sjangertrekk, kan den ses på som en sjangermiks. Når latter og frykt kan oppstå om hverandre, er det viktig å etablere den primære følelstone først, før eventuelle subfølelser prioriteres (ibid:51f). Den følelsen som setter tonen i starten av en film være den gjeldende, og dersom filmen består av humoristiske situasjoner i starten, vil dette gjøre oss klare til at humoristiske situasjoner vil forekomme også senere i filmen (ibid:52). Følelsene vi føler utover i filmen vil altså være påvirket av hvilken følelstone filmen starter med, og dette er noe jeg ser på som relevant for min analyse, da filmens start og balansegangen mellom det morsomme og det skumle har stått sentralt under

utformingen av filmen. Siden dette kan være avgjørende for hvordan seerne tolker og involverer seg i filmen synes jeg det er viktig å ta tak i dette i min analyse.

5.1. Synopsis: *Utburd – Myten våkner*

Adrian er en ung forfatter som sliter med skrivesperre i forbindelse med sin andre bok. Hans barndomsvenninne Kristine inviterer han med på hyttetur, for å hjelpe han ut av skrivesperren. Med på turen er også Kristines venner Arild og Erik, samt Eriks venninne Sara. Adrian forsøker å skrive en bok om en gammel norsk myte som heter ”utburd”. Myten omhandler de barna som før tiden ble satt ut i skogen for å dø, fordi de var uønskede eller vanskapte. Barna døde ikke, men vandret rundt i skogen i søken etter et menneskeliv å overta. Når Adrian forteller om myten til resten av gjengen, fatter Sara spesiell interesse. Adrian får etter hvert vite at Sara har lidd av en depresjon grunnet en abort, og Erik fraråder han å innblande Sara i temaet han skriver om, i frykt for et tilbakefall. Uvitende om dette trekkes Sara mer og mer mot Adrian og myten om utburd, og Adrian forstår at hennes engasjement vil kunne hjelpe han ut av skrivesperren. Til tross for advarslene fra Erik ser Adrian seg nødt til å utnytte dette, og til slutt er også resten av gjengen med på å spinne videre på myten, også Erik. Sammen dikter de opp utburdenes oppførsel og utseende, og tegneren Arild skisserer tegninger av hvordan utburdene kan se ut, men plutselig skjer det noe mystisk. Kristine får et møte med noe uidentifiserbart, og Sara forsvinner fra sengen sin samme natt. Kristine forstår etter hvert at det er Adrians historie som har blitt virkelighet, og at Sara står i fare for å overgi sitt eget liv til utburd. Hun bestemmer seg derfor for å få stoppet Adrian, før noe fatalt skjer. Hun klarer til slutt å overbevise Adrian, som responderer med å overgi seg selv til utburdene.

5.2. Takt, rytme og tempo

Den første scenen jeg ønsker å beskrive innenfor dette temaet er filmens tittelsekvens. Tittelsekvensen i *Utburd* består av bilder som viser gjengen bevege seg i tid på tur til hytta, sammen med tekstplakater med navnene til filmens cast og crew. Når tekstplakatene vises høres musikk og denne blir raskt avbrutt idet vi befinner oss tilbake hos filmens karakterer hvor on-screen atmosfærelyd overtar lydsiden. Som vi så i kapittel 3.4 er takt, rytme og tempo sterkt sammenknyttet til musikkbruk, og det er på grunn av dette jeg denne sekvensen er interessant, men også fordi lengden på bildene som skjer i filmens univers har ulik lengde og dermed påvirker sekvensens

rytme i stor grad. Sekvensen er i utgangspunktet klipt uten musikk tilgjengelig, men det er sluttproduktet jeg ønsker å ta tak i her. Det som skjer når musikkens rytme brytes og tekstplakatene vises, gjør at det oppstår en svært stor kontrast ikke både i bilde og lydbilde, men sekvensens helhetlige tempo og rytme brytes opp. Sekvensens klipperytme og tempo samsvarer ikke med musikkens, noe som gjør at kontrasten mellom de to blir ytterligere større. Som vi så i kapittel 3.4 kan det å komprimere tid gjennom klipperytme og tempo være effektivt, spesielt dersom kontinuiteten opprettholdes gjennom musikk som overlapper kuttene. Samtidig påvirkes rytmen av at de gangene vi ser filmens karakterer og situasjonene de er i har forskjellig lengde. Sekvensen starter med en kort scene med Erik og Kristine i bilen før de første tekstplakatene ses. Senere i sekvensen vises en scene hvor Erik og Arild synger i bilen. Begge disse to små scenene varer lenger enn andre bilder som er benyttet for å vise hva som foregår i filmen, for eksempel når vi ser gjengen stå ved en bensinstasjon eller bildene som viser at de nærmer seg skogen, som alle vises kort i kun i et bilde. Det oppstår dermed en kontrast også ved hvor lenge vi befinner oss i filmens univers før titlene vises, som ikke er gjennomgående gjennom hele sekvensen, men som varierer veldig.

Fordi musikken stopper så brått og plutselig som den gjør, får bildene vi ser etter dette en annen innpakning og følelsesmessig etikett enn dersom musikken hadde fortsatt. Det at musikken plutselig stopper kan insinuere at filmen ønsker å understreke et poeng, og da gjerne et komisk poeng. I tittelsekvensen er derimot ikke dette tilfelle. Den plutselige stillheten som oppstår i de bildene hvor det ikke finnes dialog, for eksempel bensinstasjonbildet, skogsbildet eller bilen som kjører inn mot skogen, kan få en komisk effekt siden lydbildet forandrer seg såpass drastisk. Rytmen som oppstår gjennom både musikkbruk og klipp i denne sekvensen kan derfor få en komisk effekt, noe som ofte ses i både komediefilmer og realityserier på TV. Siden det ikke er noen poenger som understrekes med dette stilistiske elementet kan publikum bli forvirret, og usikker på hva det forventes at de skal føle.

Sett i lys av at denne sekvensen naturligvis befinner seg tidlig i filmen, og dermed kan være avgjørende for publikums forståelse av filmens hovedkonflikt og interesse, kan det kontrastfylte tempoet og sekvensens rytme være et dristig valg. Siden sekvensen har såpass ujevn rytme som den har kan det være vanskelig for publikum å forstå hva

filmen vil med dette grepet, og dermed miste interessen og muligheten for eventuell emosjonell eller følelsesmessig tilnærming ikke bare her men også videre ut i filmen. Ved at filmens lesbarhet i denne sekvensen blir svekket grunnet tempoforandringene kan filmen risikere å miste publikums tillitt, som ikke er bra med tanke på oppnåelsen av emosjonell innlevelse.

Som nevnt i kapittel 3.4. er scenens mening også avgjørende for hvordan takt, rytme og tempo brukes gjennom klipping. Meningen med denne sekvensen er som nevnt todelt, vi ønsker å vise at det som etter hvert viser seg å være filmens karakterer beveger seg ut av byen og mot en skog, sannsynligvis på en skogstur. Samtidig og for å komprimere tiden i filmens univers, ønsker vi å presentere filmens cast og crew. På denne måten kastes publikum inn og ut av filmens univers og filmens praktiske omstendigheter. Dette i seg selv kan være problematisk, spesielt siden begge deler kan gjøres samtidig ved å vise filmens cast og crew over bildene av karakterene, for eksempel slik som i tittelsekvensen i filmen *Fritt Vilt* (Roar Uthaug, 2006).

Tidspunktet i filmen dette skjer på kan være med på å argumentere både for og imot om dette fungerer på en tilfredsstillende måte. På en måte kan man argumentere for dette ved at filmen er akkurat startet, tide skal komprimeres og vi har ikke enda blitt kjent med karakterene, det er derfor greit for publikum å være inne og ute av historien. Det er ikke så viktig for publikum enda å forstå mer enn at en gjeng ungdommer er på tur til en plass. Samtidig kan det argumenteres mot dette, siden filmens start kan som vi har sett i teoridelen være avgjørende for publikums syn på resten av filmen. Som nevnt i kapittel 5 og i forbindelse med definisjonen av *Utburds* sjanger, så vi at sjanger ofte kan defineres ut ifra hvilke følelser filmen oppfordrer til. Filmens primære følelstone bør etableres først, spesielt dersom filmen oppfordrer til latter og frykt om hverandre, og i *Utburds* tilfelle gjøres dette i filmens prolog. Jeg ønsker ikke å gå inn i en dypere diskusjon angående denne, annet enn å påpeke at den følelstone som ønskes å sette her bærer preg av mystikk og frykt, samt en undring over hvorfor filmen ønsker å vise oss denne relativt korte seansen før den skyter fart. Mystikk og frykt er følelstone som filmen bærer preg av også senere, og dette er to av filmens primære følelstone. Til tross for at disse blir etablert i filmens start, befinner også filmens tittelsekvens seg tidlig i filmen. Når tittelsekvensen begynner har vi kun kommet ca. 2 minutter ut i filmen, og publikum har sannsynligvis ikke enda fått helt grep om filmens følelstone. Jeg synes derfor at det fortsatt er viktig å

ikke forvirre tilskueren. Tilskueren har akkurat sett prologen og sitter igjen med en undring over hva som skjer videre eller er uforstående til hva de akkurat har sett. Tittelsekvensen blir derfor deres første møte med karakterene filmen skal handle om og filmens univers.

Jeg mener det at denne sekvensen både bryter kontinuiteten med musikkbruk som kommer og går, samtidig som den har en ujevn rytme kan føre til usikkerhet hos publikum fremfor å oppmuntre til forståelse og innlevelse ovenfor filmen og dens karakterer. Jeg mener ikke at tittelsekvensen nødvendigvis burde inneholde flere av filmens primære følelsetoner, dette mener jeg prologen tar seg av, men jeg synes at tempoet denne sekvensen er klipt i og rytmen som oppstår av dette skiller seg for sterkt ut fra både det vi har sett tidligst i filmen og det vi kommer til å få se senere i filmen. Følelsen denne sekvensen gir kan tenkes å være komisk eller uforståelig for publikum, og dette er for så vidt en av følelsene filmen byr på, men ikke en av de primære. Dersom publikum forventer at filmen skal inneholde komiske elementer som den jo gjør, kan scenene som skal oppfordre til frykt og spenning påvirkes av dette. Dersom publikum har en følelse av at filmen skal være komisk, vil ikke de skumle scenene være like emosjonelt tilfredsstillende og publikum involverer seg kanskje ikke i dem i like stor grad. Generelt sett burde balansen mellom komiske scener og skumle scener være konsekvent, ellers kan publikum følelser gå i bølgedaler fordi de ikke forstår hva som forventes av dem. Dette kan igjen resultere i at publikum ikke involverer seg i filmen og dens historie og karakterer.

Et annet eksempel jeg ønsker å trekke frem i forbindelse med tempo og takt er bålscenen i filmen. I denne scenen har karakterene forut hatt en drikkelek og stemningen er god. De begynner å spinne på Adrians utburdshistorie, og blir etter hvert svært revet med. Rytmen i denne scenen starter rolig men utvikler seg raskt til å ha en kjappere rytme og også et kjappere klippetempo. Denne scenen har fra manussiden en naturlig oppbygning, scenen starter med at de sitter rundt bålet og drodler rundt hva utburd er for noe. Underveis blir de mer og mer ivrige og det ender med at de alle står å roper utburdropet ut mot skogen. Underveis mens karakterene utvikler historien økes tempoet både gjennom klipp, musikk og kamerabruk. Scenen får aldri en veldig kjapp klipperytme, men den er dynamisk i sin form siden den starter rolig og øker i intensitet i takt med det karakterene foretar seg. Avslutningsvis består scenen naturlig

nok av lengre tagninger, fordi scenen avsluttes og intensiteten i både historien og karakterene daler. Denne scenens rytme er derfor mer konkret og lettere å holde følge med enn tittelsekvensen. Siden både musikk, klipp og foto komplimenterer hverandre bedre her blir det lettere for seerne å henge med i scenens og filmens univers.

Publikum forstår rytmen, fordi den er konstatert ut ifra hvilken situasjon karakterene befinner seg i og fordi dette er videreført i hvordan scenen presenteres. Tempoet og klipperytmen blir derfor naturlig, og dermed lettere for publikum å følge med på.

Dette fører til forståelse, som igjen kan føre til interesse og innlevelse på et emosjonelt eller følelsesmessig plan.

5.3. Actionsekvenser

En actionscene er en scene med en handling som inneholder spenning og action, og den klippes på en veldig forskjellige måte enn for eksempel dialogscener. Man kan si at en actionscene er en raskere versjon av en vanlig scene, siden begge har karakterer med et mål som enten oppnås eller ikke. Siden actionscenen inneholder spenning og ofte hastverk, vil det være naturlig at også klipperytmen er hektisk og innehar høyt tempo, for å kunne gjenspeile handlingen i scenen. En actionscene kan derfor bestå av bilder som har kort visningstid, bilder med mye bevegelse i og nærbilder av redde ansikter. I liket med mange andre scener har en actionscene en oppbygning. Ofte kan actionsekvenser starte rolig og snikende inntil det inntreffer et vendepunkt hvor intensiteten øker betraktelig. Uavhengig av scenens utfall, om karakteren når sitt mål eller ikke, vil actionscenen ofte ha en avrunding og et fallende tempo etter scenens klimaks, lik andre og ordinære scener. Actionsekvenser har derfor mulighet for en sterk kontrast i form av klippestil og rytme i sine ulike deler. For at en actionsekvens skal fungere er det derimot viktig for publikum å identifisere seg med karakterenes mål (Dancyger 2007:267). Dersom ikke publikum forstår og er overbevist over karakterens mål med scenen vil deres innlevelse svekkes, etterfulgt av deres interesse og forståelse og dermed også muligheten for å oppnå en emosjonell opplevelse. Klippingen i en actionsekvens bør inneholde følgende elementer: identifikasjon, spenning, konflikt og intensivering (ibid).

Siden actionscener ofte ses i filmer som befinner seg innenfor skrekkfilmsjangeren, kan den følelsesmessige responsen som inntreffer kan være basert på akkurat dette. Som vi så i kapittel 2.3 kan våre minner kun lagres dersom de har en følelsesmessig

relevans for oss, og ut ifra tidligere erfaringer med skrekkfilmer kan dette være noe vi tar med oss til neste. Hvordan publikum reagerer på scenene jeg nedenfor analyserer fra *Utburd*, kan derfor være bestemt ut ifra hvilke minner som vekkes hos dem. Jeg ønsker likevel å ta utgangspunkt i hvilke grep vi har tatt for at disse minnene skal oppstå og hvordan vi har valgt å bruke disse til vår fordel i utformingen av de to scenene.

5.3.1. Arilds møte med utburd

De første scenene jeg vil trekke frem i forbindelse med actionsekvenser er Arilds møte med utburd i skogen med påfølgende dramatikk inni vedskjulet, samt den forutgående scenen hvor han og Kristine leter etter Sara på tunet. Jeg føler det er naturlig å ta med også den foregående scenen da denne direkte leder til den nevnte actionscenen jeg ønsker å analysere, og jeg mener de tre scenene sammen utgjør en actionsekvens. Scenen i vedskjulet er direkte knyttet til Arilds møte med utburd i skogen, og siden det er her actionsekvensen befinner seg på topp ser jeg det som nødvendig å ta også denne med. I scenen på tunet går Arild og Kristine rundt med lommelykter og roper på og leter etter Sara. De stopper opp ved vedskjulet og hører plutselig et rop komme fra skogholtet. Arild bestemmer seg for å gå inn i skogen for å se om det var Sara som lagde ropet. Han forlater Kristine på tunet og går inn i skogen alene. I skogen roper han og leter Sara, men oppdager plutselig et vesen fremfor seg, en utburd. Når utburden plutselig forsvinner setter Arild på sprang tilbake til hytta, men blir overfalt av utburden som hopper opp på ryggen hans. Arild får rista av seg utburden ved å henge han på bjørnefella på vedskjulveggen, og søker ly inne i vedskjulet mens han kjemper mot utburden som vil inn. Plutselig høres et rop som opptar utburdens oppmerksomhet og den responderer med å forlate tunet siden ropet fungerer som en lokkedue på utburden.

I starten av første scene ser vi Arild og Kristine komme gående opp på tunet og mot kamera. Siden karakterene med lommelyktene er omringet av mørket valgte vi å holde bildet lenge, fordi det kan tilføre en viss spenning til scenen siden karakterene fremstår som små og sårbare for mørket og skogen rundt dem. Siden Arilds lommelykt blinker og blender kameraet, opprettholdes følelsen av at det er fotoet som får bestemme hva tilskuerne får se av omgivelsene rundt karakterene, noe vi som klippere ønsket å beholde og bruke til vår fordel. De blendene blinkene fra

lommelykta kan fungere som et klipp, fordi vi kanskje myser eller blunker fordi vi føler at vi blir blendet. Ved at vi myser eller blunker, vil vi oppfatte det slik at filmen velger hva vi skal se, og dette kan få oss til å tenke at noe fryktfullt eller skummelt vil skje. Vi forventer kanskje at noe skal dukke opp mellom disse blendende blinkene slik at vi blir skremte og skvetter. Dette skjer imidlertid ikke, og vi klipper inn til et medium nærbilde av Arild og Kristine som nå har kommet opp på tunet og kikker ut av bilderamma mot høyre. Selv ingenting skjer mellom blinkene og vi klipper videre til neste utsnitt, opprettholdes illusjonen om at publikum ikke har kontroll over hva filmen vil gjøre eller overraske med. Denne gangen ble ikke publikum overrasket, men måten dette er gjort på gjør at de kommer til å bli like spente neste gang et lignende element inntreffer. Mens vi ser Arild og Kristine stå på tunet høres pluselig et grusomt hyl fra skogkanten til venstre for dem, de begynner å snu seg i dette utsnittet men før de begge har kommet helt rundt klipper vi til motsatt vinkel, slik at de snur seg mot kamera og skogen. Ved at vi her har klippet i en bevegelse vil den spente stemninga stige, spesielt siden vi har åpnet scenen med et rolig bilde på avstand og som holdes forholdsvis lenge. På denne måten blir det bevegelse både i karakterene og i bildene av dem, samtidig som det oppstår en kontrast i scenens struktur. Dette skifte i klipperytme gjør publikum oppmerksomme på at intensiteten i scenen forandres og dette kan igjen føre til økt spenning og med filmens sjanger i bakhodet: forventninger til hva som skal skje videre.

Etter at de to har snudd seg klippes det til et point-of-view bilde hvor lommelykten søker rundt i den mørke skogen der ropet kom fra. Tilbake på dem, og det oppstår en dialog mellom de to, hvor Kristine mener at de må komme seg vekk mens Arild vil gå å sjekke om det var Sara. Under dialogvekslingen som følger har vi valgt å klippe til enda et point-of-view skudd, mens Arild snakker. Dette point-of-view skuddet var fra råmaterialet originalt ikke et POV skudd, men et bilde av bakhodene til de to karakterene med skogen og lysstrålen i bakgrunnen. Når vi klipte denne scenen følte vi at den manglet innlevelseshet og vi valgte å resize bildet av de to slik at det så ut som et POV noe som kunne gjøre det lettere for seeren å leve seg inn i scenen og omstendighetene. Det å oppmuntre seerne til identifikasjon kan blant annet bruk av point-of-view bilder kan være avgjørende for om en actionsekvens lykkes (Dancyger 2007:268). Siden POV-bilder oppfordrer til emosjonell opplevelse som kan være etterfulgt av identifikasjon, er dette et svært viktig grep tatt i klippet av denne scenen.

Under dialogen mellom de to ønsket vi å holde intensiteten og spenningen oppe og ved å tilføre et POV skudd av skogen villes denne holdes vedlike, spesielt siden Arild forsøker å overbevise Kristine om at han må gå å sjekke hvor ropet kom fra. Tanken her er at seerne ikke ville synes det er tilfredsstillende nok å se de to snakke med hverandre ettersom hva som nettopp har skjedd i scenen og hvilke problemstillinger som nå dukker opp mellom de to. Vi så det derfor som nødvendig å ha med dette POV-et for å beholde deres emosjonelle involvering i scenen også mens dialogen blir levert. Dette er også viktig med tanke på hvordan scenen snart ville utarte seg, og vi ønsket at den den emosjonelle innlevelsen burde opprettholdes fra denne scenen til neste.

Videre i dialogen klipper vi mellom de to mens de prater, og mens Arild fortsetter å overbevise Kristine ser vi lommelykta mot skogen enda en gang, ikke som et POV nå, men bak de to karakterene. Ved at vi nå stiller oss bak karakterene kan gi en følelse av at seeren befinner seg bak de to, og betrakter det samme som de. Den ”gjenkjennelsen” som oppstår ved bruk av dette bildet kan være med på å forsterke den emosjonelle opplevelsen av situasjonen, og dermed påvirke seeren til å involvere seg emosjonelt. Arild begynner å forlate Kristine i et medium nærbilde av henne, og siden vi ser henne mens han forlater henne, forsterkes illusjonen om at hun blir forlatt alene i den mørke natta. Mens hun febrilsk forsøker å overtale han til å komme tilbake klipper vi til Arild som går enda lenger unna henne for så å klippe tilbake til henne igjen som nå står helt alene i utsnittet mens hun ser fortvilt mot han. Vi klipper deretter til et slags POV-bilde fra Kristine som ser Arild forsvinne inn i det mørke skogholtet kun opplyst av lommelykten han har med seg. Scenen kunne sluttet her, men vi har valgt å gå tilbake på utsnittet av Kristine alene for å forsterke illusjonen om at hun nå er forlatt og at de to har splittet opp i søken etter å finne Sara. Kristine rører seg og gir uttrykk for at hun ikke helt vet hva hun skal gjøre etter at Arild gikk. Når vi ser henne stå alene slik fremstår hun som liten og alene, og seerne kan lettere identifisere seg med henne og følelsen av å være alene og hjelpeløs kan bli forsterket. Redselen som oppstår over å bli forlatt og hva som vil skje videre kan dukke opp hos publikum, og kanskje blir vi spente på hvilken ending filmen nå vil ta grunnet scenens omstendigheter: Arild har dratt alene inn i skogen for å finne ut hvem som lagde hylet og Kristine står alene tilbake. Dersom vi kun hadde sett Arild forsvinne i skogholtet

for så å fortsette uten å se Kristine stå alene på tunet, ville denne identifikasjonen med henne og muligheten for følelsesmessig respons hos publikum forsvunnet.

Vi følger nå Arild mens han roper på Sara. Også i starten her har vi valgt å benytte oss av lengre tagninger, både som en kontrast til det som kommer senere, men også for å holde spenningen oppe for publikum slik som i starten på forrige scene. Ved å bruke en treig klipperytme med få klipp ønsker vi å skape en viss usikkerhet hos publikum om at de ikke heller her har kontroll på hvilke veier filmen går. Her er det svært sannsynlig at publikum har forventninger til handlingen, fordi de foregående scenene har inneholdt elementer som er hentet fra skrekkfilmen. En av filmens karakterer har forsvunnet i natten, og i leten etter henne høres det et rop fra skogen. Den treige klipperytmen i starten av denne scenen gjør at tiden i filmens univers forlenges, og vi holder publikum på pinebenken, vi vil ikke at deres eventuelle forventninger skal innfris helt enda. Det første bildet etter Arild har forlatt Kristine har likheter med det første bildet vi bruker i forrige scene, her ser vi Arild nærme seg kamera men kun blinkene fra lommelykta hans lyser i mørket som omringer han. Tanken bak å holde dette første bildet såpass lenge er veldig lik den i den foregående scenen, for å benytte blinkingen fra lommelykten som ”klipp”, samtidig som den rolige rytmen kan gjøre seerne både utålmodige og spente og dermed opprettholde deres forventninger. Dette forsterkes også på lydsiden, siden denne holdes svært stille. Sammen gir klipp og lydside en følelse av unaturlig stillhet, og seerne kan begynne å ane at de snart kommer til å skvette eller bli redde. Måten denne delen av scenen er klipt på og på grunn av stillheten på lydsiden gjør at det oppstår en stemning. Det oppstår en ubevisst eller bevisst følelse av en negativ emosjonell tilstand. Som vi så i kapittel 2.5 kan denne affekten angi en intuitiv følelse av at noe ikke stemmer, og at det er en grunn til at dette blir fortalt til oss på denne måten. Vi får en magefølelse på at Arild kommer til å oppleve noe i skogen og filmen ønsker muligens å presentere dette til oss på en måte som gjør at vi får en fysisk reaksjon. Dette har vi også fått et konkret hint om, i form av ropet de hører på tunet.

Videre klipper vi til et mediumbilde av Arild som går med kameraet som følger han mot høyre. Dette holdes en stund og ved å bruke dette utsnittet nærmer vi oss Arild og hans karakter. Videre følger vi Arild fra siden for så å gå nærmere på støvlene hans mens han trør rundt i skogen. Vi viser ingen POV-bilde fra Arild, men holder oss litt

på avstand ved å først bruke medumbilde av han fra siden, men når vi går nærmere inn på støvlene hans gir vi publikum ekstremt begrenset tilgang til hva som skjer oppe hos Arild og hva han ser rundt seg. Ved at vi bruker dette bildet i stedet for et nærbilde av ansiktet hans gir vi seeren lite informasjon, noe som gjør at spenningen øker. Videre går vi nærmere på Arilds ansikt enn det vi gjorde tidligere i scenen. Arild stopper opp fordi noe har tatt oppmerksomheten hans, og ved at vi får se ansiktet hans forundre seg over hva det var opprettholdes spenningen. Dette fordi vi får se ansiktet hans, men ikke skogen og det som kan befinne seg rundt han. Sjansen for å bli overrasket og skremt er større siden vi bruker bilderamma til å ikke bare fortelle hva seeren får se, men også fordi vi bestemmer hva seeren ikke får se. Vi holder på ansiktet hans helt til han bøyer seg litt ned og klipper deretter til et POV hvor vi ser lommelykta søke blant trærne. Motivert av en fugl som letter bak Arild klipper vi tilbake til nærbildet hvor Arild skvetter og snur seg rundt.

Dette er et eksempel på at lydsiden og bildesiden spiller på lag, ikke bare fordi klippet motiveres av en lyd, men fordi de begge bygger opp scenens spenning ytterligere. Lyden av fuglen som letter blir enda tydeligere i lydbildet siden det ikke finnes noe musikk, noe som også gjør at den ubehagelige stillheten blir tydeligere. Ved å holde både klipperytmen og lydsiden rolig i forkant av når vi hører fuglen letter og klipper tilbake til Arild, blir lyden og hans reaksjon forsterket og vi kan forvente at publikum skvetter grunnet våre klippetekniske valg. Hadde vi valgt å høre lyden av fuglen som letter over POV-bildet av lysstrålen for så å klippe til Arild, ville vi ikke fått hans reaksjon på fuglen og publikums opplevelse av situasjonen ville vært annerledes. Dette er også et grep som ble skapt i klippen, fordi Arild originalt fra manus ikke hører noen fugl lette. Grunnen til at vi ønsket å tilføre scenen dette er fordi vi ønsket å øke spenningen, men også for å forsterke scenens stemning som er elementært for å oppnå emosjonell opplevelse. For at publikum skal inviteres til emosjonell innlevelse er filmen avhengig av å fremprovosere en lavere grad av emosjonell tilstand, en stemning, som kan etableres gjennom mindre hint. Som vi så i kapittel 2.5 er emosjonelle markører viktig for å opprettholde stemningen, og situasjonen som oppstår når fuglen letter er en slik markør eller hint, som publikum plukker opp rimelig bevisst, siden lyden høres og grunnet kontrasten som oppstår i klipperytmen her, sammen med nærbildet av Arild i bakkant av lyden. Denne markøren er emosjonelt orientert og er kun til stede i scenen for å sette publikum i en ønsket

stemning, den gir ingen ny historieinformasjon eller styrer handlingen eller karakteren.

Når Arild har sett seg rundt og begynner å bevege seg videre klipper vi til et bilde hvor vi følger han bakfra. Også dette utsnittet opprettholder spenningen samtidig som det gir oss en følelse av at vi følger Arild, nå får vi se det samme som han ser til enhver tid. Bildet holdes forholdsvis lenge, men fordi det inneholder mye bevegelse både gjennom Arild som går og i kameraføringen, tåler det å holdes så lenge som det gjør uten at det skal bli uinteressant for publikum. Også spenningen som vi har arbeidet oss opp gjennom fuglen som letter og de bakenforliggende elementene i historien som publikum har friskt i minnet vil være med på å gjøre at dette bildet kan holdes lengre enn vanlig. Spenning kan oppnås gjennom bevegelse innad i bildet, bevegelsen av bildene og hvor lenge de holdes før det klippes til neste (Dancyger 2007:268). Interessen og spenningen opprettholdes på grunn av bevegelse(e). Bevegelsen gir i tillegg bildet liv og troverdighet, seerne kan føle at de faktisk befinner seg bak Arild. Plutselig brytes derimot dette ved at vi ser Arild forfra idet han stopper opp og løfter lommelykta mens ansiktsuttrykket hans vrir seg alvorlig før vi klipper tilbake til utsnittet bakfra. Vi rekker så vidt å se lysstrålen til Arild skimte borti et menneskelignende vesen som står bøyd foran han, før vi klipper tilbake til et enda nærmere bilde av Arilds forskremte ansikt. Her trår også musikken i gang, og denne forsterker inntrykket av hva Arild opplever ytterligere. Nærbilder har samme formål som POV-bilder som nevnt tidligere har, og også nærbilder kan brukes for å oppfordre til identifikasjon gjennom emosjonell innlevelse (Dancyger 2007:268). Videre klipper vi til et bilde hvor vi ser Arild med lommelykta i bakgrunnen av utburdens rygg og hode mens den puster tungt. I neste utsnitt befinner vi oss igjen nede på bakken ved Arilds støvler, og vi ser nå tydelig utburden fremoverbøyd i bakgrunnen av bildet. Som vi så i kapittel 3.2 mente Walter Murch at det for å skape visse følelser hos publikum er viktig å gjøre mest mulig med minst mulig. Ved å vekke publikums fantasi gjennom klippetekniske virkemidler som hvor lenge et bilde skal vises og tydeligheten i det er det lettere for dem å involvere seg emosjonelt. Fremstillingen av utburdene har vært sentralt i klippingen av hele filmen, også i denne scenen. Generelt har vi ønsket å vise akkurat nok av utburdene for å vekke publikums fantasi og interesse, noe som kommer spesielt frem i scenen hvor Kristine blir sleika på kinnet. Også i scenen med Arild og utburden har vi ønsket å vise utburden så lite

som mulig, blant annet gjennom de to utsnittene beskrevet ovenfor. Klipperytmen og varigheten på bildene i denne delen av sekvensen er derfor med på å oppfordre seerne til å bruke sin fantasi samtidig som den holder spenningen oppe ved at publikum ikke får se utburden så mye som de kanskje ønsker.

Tilbake i scenen med Arild og utburden, klipper vi tilbake til Arild igjen men ikke like nærme som tidligere. Han går bakover, og vi klipper til et nærbilde av støvlene hans som viser at han snubler i en kvist. Når vi er tilbake på nærbildet oppdager han at utburden har forsvunnet og klipperytmen intensiveres betraktelig etter dette. Vi ser Arilds POV hvor utburden er borte, det klippes raskt tilbake til et nærbilde av han som ser seg forskrekket rundt før han løper ut av bildet. I motsetning til første del av denne scenen er klipperytmen og tempoet raskere her. Dette har vi valgt å gjøre fordi dette er scenens vendepunkt, Arild har funnet ut at det var en utburd som lagde ropet, men ikke før han har fått sett på den har den forsvunnet foran øynene hans. Arilds mål for scenen endres nå fra å finne Sara til å komme seg i dekning for utburden og redde seg selv. For å forsterke spenningen i denne delen av scenen har vi valgt å bruke jumpcut som virkemiddel akkurat i det Arild snur seg mot venstre bildekant og skal til å sette på sprang. Her har vi valgt å klippe vekk noen få frames i bevegelsen hans, for å forsterke scenens intensitet og for at det skal virke som om Arild beveger seg raskere enn han faktisk gjør. Som vi så i kapittel 3.4. kan jumpcuts være med på å effektivisere scenens handling og styrke effekten av kaos. Siden det oppstår et vendepunkt i scenens handling ønsket vi at klippen skulle speile dette, bildene inneholder mye bevegelse i seg selv både gjennom Arild og gjennom kameraføringen og ved å benytte oss av en kjapp og kaotisk klipperytme vil dette bli forsterket ytterligere. Siden bildene er kontrastfylte, med lommelykta mot den mørke skogen i bakgrunnen og fordi karakteren beveger seg hurtig, har ikke bildene lang lesbarhet. Vi ønsket her å klippe slik at seerne får med seg hva som foregår, men samtidig opprettholde spenningen som scenen har bygget opp til frem til nå. Samtidig opprettholdes illusjonen om hastverk og kaos siden bildene så vidt vises før det klippes videre.

Vi følger nå Arild gjennom et POV-bilde av skogsveien han springer på. Etterfulgt av et mediumbilde av han som springer med trærne som farer forbi kamera og etter hvert et nærmere utsnitt av det samme. Ved å starte Arilds flukt med et POV-bilde

oppretholder vi seernes uvisshet, vi ser kun bakken han løper på med en vinglende lysstråle fra lommelykta hans og vi har ingen kontroll på hva som finnes rundt denne veien. Samtidig speiler det scenens kaotiske og raske intensitet. Når vi klipper til Arild sett på avstand mens han springer i profil mot venstre, distanserer vi oss fra han for så å komme enda nærmere på han i det påfølgende nærbilde av samme handling. De nærme og kaotiske bildene brytes av et totalbilde hvor Arild kommer springende ut av skogholtet. Omringet av den mørke skogen blir Arild nå liten, og siden han springer mot kamera og dermed også publikum, er det kun vi som har oversikt over ha som måtte skje bak han. På denne måten omvender vi oss fra hvordan vi har betraktet han tidligere da publikum har vært forhindret i å se hva som foregår i miljøet rundt han. Nå har derimot publikum fått en slags rolle i scenen, dersom det oppstår farer vil de oppdage de før karakteren selv, noe som vil kunne øke spenningen i scenen. I dette bildet har vi valgt å tilføre ytterligere dynamikk ved å pålegge en sakte zoom inn mot Arild når han springer. Dette fordi bildet alene kunne blitt for rolig og stilistisk, til tross for fortellerstandpunktet som nevnt ovenfor. Bevegelse i bildet vil ikke kun gjøre dem mer spennende, en zoom vil også oppfordre til identifikasjon for publikum (Dancyger 2007:268).

Videre har vi valgt å gå til et POV-bilde igjen, lignende som det vi har sett tidligere i flukten, som viser at Arild nærmer seg tunet og hytta. I det ”blikket” hans nærmer seg hytta klipper vi derimot til et nærbilde av Arild som løper, og som bli overfalt av utburden bakfra. Vi får se nærmere 2-3 frames av Arild mot den svarte bakgrunnen før vi både ser og hører at utburden hopper på ryggen hans. Dette bilde skiller seg derfor ut ifra de foregående, både fordi utburden tilsynelatende plutselig befinner seg bak Arild til tross for at vi ikke så han i totalbildet, og fordi det oppstår et slags sjokk grunnet måten det er klipt på. Ved hjelp av de relativt rolige bildene som leder opp til dette, blir effekten forsterket og vi kan forvente at publikum blir overrasket og forskrekket. Dersom vi hadde sett nærbildet av Arild lengre før utburden hoppet på ryggen hans ville det ikke påvirket publikum i like stor grad, og sjokket av at utburden plutselig befinner seg på ryggen hans ville ikke vært like sterkt. På samme måte som når Arild så utburden for første gang i skogen intensiveres scenen ytterligere nå som vi har forflyttet oss til tunet utenfor hytta.

Vi ser nå Arild og utburden falle på bakken, hvor utburden klamrer seg fast til ryggen hans og knekker et ribbein på han. Mens Arild vrir seg i smerte og hylr får han øye på bjørnefella som henger på vedskjulveggen, visualisert gjennom et POV-bilde og han karrer seg opp og splitter utburden mot den. Klippens rytme og tempo gjennom å gjøre klippene kortere vil øke scenens spenningskurve, og gjennom å klippe mellom to karakterers innsats for å oppnå sitt mål oppstår det en konflikt (Dancyger 2007:268). Klipperytmen i denne delen av scenen er intens og kjapp, fordi vi ønsket å visualisere både Arilds kamp mot utburden og fordi scenen ikke kunne fortsette i samme ”av og på” tempo som tidligere. Vi har nå ”avslørt” utburden til publikum, og det kunne fort ha blitt opplevd som et antiklimaks dersom klipperytmen skulle fortsatt med lange tagninger hvor vi benytter oss av bilder som skjuler miljøet rundt Arild.

Vi følte scenen trengte et høydepunkt med kjapp klipperytme, og dette har vi tatt med oss også inn i vedskjulet. Arild rømmer inn i vedskjulet med utburden hakk i hel og streber for å holde døren lukket, og han ser seg stresset rundt etter noe som kan hjelpe han. Denne scenen er sekvensens spenningsmessige høydepunkt, nå vil enten Arild eller utburden nå sitt mål. Vi ønsket at kaoset som foregår i Arilds hode og frykten for å bli tatt av utburd skulle speiles gjennom klippen, og dermed forsøke å påvirke publikum til å identifisere seg med Arild og ønske at han klarer seg. Vi har derfor valgt en kjapp klipperytme med korte bilder av situasjonen som utspiller seg utenfor vedskjulet og etter hvert inni. Når Arild får øye på ei øks som henger på veggen har han derfor ikke før fått strekt seg etter den før utburden får en arm gjennom det knuste vinduet på vedskjuldøra. Arild blir derfor heftet med å nok en gang få utburden ristet av seg før han forhåpentligvis kan få tak i øksa. Til slutt må han satse på å nå den og strekker seg så lang han er, uten å lykkes. I det Arild innser at øksa henger for langt borte til at han skal få tak i den roper han i fortvilelse og oppgitthet mens vi fortsatt ser utburden henge fast i han ved vinduet.

Gjennom den kjappe klipperytmen intensiveres scenen, og dette er spesielt viktig mot slutten av en actionsekvens (Dancyger 2007:268). Ved variere lengden på klippene og å gjøre dem kortere når sekvensen nærmer seg sitt klimaks intensiveres handlingen som skjer i scenen ytterligere (ibid). Inne i vedskjulet har vi latt utburdens iver og intensitet være en slags mal for hvordan vi ønsket å klippe scenen, som vist ovenfor. Ved å aldri la Arild få tid til å puste eller få tak i øksa har vi intensivert scenen slik at

spenningen opprettholdes. Han har et monster etter seg og som ivrig er ute etter å ta han, han får aldri fred. Dette har vi gjort blant annet gjennom å ha korte bilder av Arild som ser seg rundt, oppdager øksa, forsøker å gripe den, men som hele tiden blir kjapt avbrutt av utburden. På denne måten fremstilles utburden som et manisk dyr som er ute etter Arild, og hans sjans for å forhindre det forminskes. Denne scenens kaos og stress er ikke bare skapt gjennom klipp, men også gjennom lydeffekter og lydbruk. For å forsterke utburdens karakter har vi valgt å legge på rop, romsteringer, kloring, banking, pusting og grafsing fra utburden, samt revning av Arilds skjorte. Dette er sammen med klipperytmen med på å intensivere utburdens karakter, samtidig som det gir kaos og stress til scenen i sin helhet.

Akkurat når Arild har fått plassert foten sin som støtte for døra høres et rop utenfra, og scenens intensitet stilner betraktelig. Arild roer seg ned og det samme gjør klipperytmen og tempoet i scenen. Utburden har nå sluppet taket i døra og vi ser et nærbilde av Arild som ser ut gjennom døra etterfulgt av et POV-bilde som viser utburden sittende rolig på gresset utenfor. Videre ser vi et bilde av Kristine som står i skogen og gjør utburdropet for å lokke utburden vekk fra Arild, før hun løper ut av bildet. Tilbake på tunet ser vi igjen et POV-bilde fra Arild mot utburden som nå løper av sted. Arild snur seg mot veggen der øksa henger, ser seg usikkert tilbake før han hekter øksa av kroken sin i et nærbilde av øksa. I denne siste delen av scenen har vi valgt en roligere klipperytme som skal visualisere at kampen mellom de to er over, men at Arild ikke føler seg hundre prosent trygg fortsatt siden han tar med seg øksa til tross for at utburden har forsvunnet. Dette er også viktig for den videre handlingen.

Når scenen går fra å være på sitt mest intense til å plutselig stilne er dette hovedsakelig drevet av en handling. Kristine lokker på utburden og dramaet i vedskjulet blir derfor redusert, siden dette påvirker utburden til å trekke seg. Ved å la hennes første rop være off-screen, altså ikke i bildet vi ser, ønsker vi å skape en nysgjerrighet hos seerne over hvem som lagde ropet og hva som skjedde med utburden siden han nå har forsvunnet. Ved at vi videre viser to bilder av Arild som ser ut av vinduet pluss et POV-bilde, før vi får se Kristine, ønsker vi å opprettholde denne uforståeligheten hos publikum slik at scenen ikke plutselig blir uinteressant. Dersom vi hadde vist Kristine springe inn i skogen og se henne gjøre ropene ville ikke dette hatt en like overraskende effekt på publikum som det får nå. Kristine blir på denne

måten en reddende engel ovenfor Arild, noe som overrasker både han selv og publikum.

Som vi så i kapittel 2.2. kan følelser få utløp fysisk, i form av at vi kan få en kroppslig reaksjon som frysninger eller økt hjertebank. Generelt er tankene bak de klippetekniske grepene i utformingen av denne sekvensen et forsøk på å påvirke publikum slik at de i større eller mindre grad opplever en fysisk følelsesmessig reaksjon. For å oppnå en fysisk respons hos publikum er det viktig at scenen i seg selv er interessant og spennende, og at den blir formidlet gjennom foto, lyd, musikk og klipp på en tilfredsstillende måte. I denne scenen er det flere elementer sammen med klipp som kan være med på å påvirke seeren til å få en fysisk følelsesmessig reaksjon. Utbudens tilstedeværelse, utseende og karakter kan gjøre påvirkningskraften sterkere, sammen med de klipp og lydtekniske grepene som beskrevet ovenfor. Jeg mener at jo flere av disse elementene, både stilistiske og handlingsrelaterte, som er til stede og som fungerer sammen, jo lettere er det for publikum å la seg styre og dermed oppnå for eksempel hjertebank eller begynne å svette. Ut ifra vår viten fra tidligere i filmen, hvordan vi føler vi kjenner karakterene, hvordan vi definerer filmens sjanger, hva vi forventer og hvordan dette er presentert for oss gjennom filmstil vil påvirke oss i større eller mindre grad til å involvere oss og oppnå fysiske reaksjoner på det som skjer. Som vi har sett tidligere i oppgaven kan det til tross for at alle disse elementene være intakt og på plass, være vår dagsform avgjør om vi ønsker å involvere oss i det hele tatt. Det er derfor vanskelig å forsøke å svare på hvordan denne scenen egentlig fungerer for hvert enkelt individ, men de tankene som ligger til grunn for valgene som har blitt tatt i utformingen av scenen er et ønske om å forsøke å oppnå en fysisk emosjonell reaksjon hos seerne.

5.3.2. Filmens klimaks: Adrian og Kristine ved fossen

Den neste actionsekvensen jeg ønsker å trekke frem er filmens klimaks. Jeg mener denne skiller seg ifra sekvensen med Arild på flere måter, og ser det derfor som interessant å belyse begge disse. Ved filmens klimaks har Erik og Adrian funnet Sara ved fossen, og Adrian har paralisert Sara til å dytte Erik i elva. Samtidig har Arild og Kristine hjemme på hytta funnet ut at det er Adrian som har skapt alle problemene som har oppstått, fordi han har evnen til å fortelle historier som viser seg å bli sanne. I filmens klimaks befinner Sara og Adrian seg ved fossen og Kristine ankommer for å

få stoppet Adrian. Kristine ber Adrian slutte å fortelle, og han forsøker å overbevise henne om at historien er verdiløs dersom ingen dør. Han nekter å høre på henne og skremmer henne ved å plassere en utburd bak henne, for å få henne til å overgi seg eller flykte. Kristine slår Adrian bokstavelig talt tilbake til virkeligheten og han innser til slutt at hun har rett og responderer med å overgi seg selv til utburden. Denne scenen er viktig på mange måter, blant annet fordi den skal oppklarer uklarheter rundt hendelsene som har tatt sted siden Adrians evne avsløres og dermed gjøre andre plotelementer forståelig, som prologen og boken om brannen. Scenen befinner seg også på en tidspunkt i filmen hvor spenningen er på sitt mest intense og for at den skal fungere som et klimaks er det viktig at vendepunktet er troverdig og forståelig, og at filmen naturlig kan innta en roligere og mindre intens fremtoning etter denne scenen.

Scenen starter med at vi ser Adrian se ned i vannet mot Erik som har blitt dyttet i vannet av Sara. Vi ser bakhodet hans mens han snur seg rundt og ser forskremt mot Sara. Vi får se hans POV som viser Sara med barneutburden hengende over skulderen. Plutselig høres Kristine off-screen, og motiverer et klipp ut av Adrians POV. Vi ser nå Kristine komme springende langs steinene og stopper opp når hun nærmer seg de to. Adrian trer frem og forbi Sara i et medium-shot og vi hører Kristine off-screen mens hun spør hvor Erik er. Tilbake til Kristine ser vi henne spørre en gang til, før vi klipper tilbake til samme utsnitt av Adrian som tier. Hun nærmer seg de to nå og ber Adrian slutte med det han gjør, og kjapt etter hun har levert replikken klippes det tilbake til Adrian. Vi har heretter valgt å resize bildene til nærbilder for å få en nerve og intensitet i det som følger. En rekke dialogvekslinger mellom de to vises on-screen, helt til Adrian begynner å forklare at noen må dø. Her har vi valgt å la han prate over bilder av Kristine som ser ned og forsøker å ta inn over seg det han sier. Vi ønsket her å fokusere på henne og hvordan hun tolker det han sier. For at publikum skulle ha lettere for å sette seg inn i situasjonen som utspiller seg syntes vi det var mest interessant at dem fikk se henne i stedet for Adrian mens han leverer sin dialog. På denne måten kan de ha lettere for å identifisere seg med Kristine og hennes forståelse av det Adrian sier. Dette er et forsøkt på å skape 3.personsfølelser, som vi så i kapittel 2.3, hos publikum ovenfor Kristine, at de skal føle tilknytning til den spente situasjonen hun befinner seg i, og at hun etterhvert aksepterer at Adrian må ta sitt eget liv for at historien skal få en ende.

Etter Adrian er ferdig å prate klipper vi ut og tilbake til mediumskuddet hvor han står i midten av Sara i bakgrunnen og bakhodet til Kristine i forgrunnen. Dette for å sette punktum ved det han nettopp har sagt og for å la publikum ta inn over seg og forstå hva han faktisk mener. Videre har vi valgt å dra ut tiden ved å la dialogen i scenen gå saktere enn den gjorde i råmaterialet. Dette fordi dialogen her gikk såpass kjapt at vi var redde for at publikum ikke skulle verken høre hva som ble sagt eller forstå hva som skjedde, og at vi dermed kunne risikere å miste dem og den eventuelle emosjonelle innlevelsen, samtidig som det vil opprettholde spenningen i scenen. Ved å fokusere på Kristine etter Adrian har fortalt at noen må dø, drar vi ut tiden ved at hun får stå en stund før hun leverer sin neste replikk. Dette har vi valgt å gjøre fordi vi syntes det var viktig at hennes reaksjon ovenfor det Adrian sier fremsto som troverdig og at publikum kan ta del i hennes refleksjon over hva som faktisk foregår. Samtidig er det viktig at publikum får med seg at Kristine oppdager utburden som står bak henne senere i klippet.

Når Kristine nekter å la Erik dø og bestemmer seg for å ofre seg selv til utburden som står bak henne, har vi valgt å høre hennes stemme over bildet av Adrian som ser uforstående på henne før han hiver seg mot henne idet vi ser utburden strekke armen sin opp bak henne i hennes closeup. Det at utburden løfter armen sin og skal til å ta Kristine motiverer oss til å klippe til dette utsnittet og ved hjelp av Adrians bevegelse mot henne i forgrunnen av bildet får klippet en dynamikk og rytme som skiller seg noe fra hvordan scenen har sett ut frem til nå. Dette er også viktig med tanke på historiens videre handling, Kristine som slår ned Adrian og dermed fjerner utburden som holdt på å ta henne. I utgangspunktet skjer dette svært kjapt i originalmaterialet, og vi har derfor valgt å bremse tiden ved å bruke reaksjonsbilder av Kristine som ser på Adrian mens han tar seg til munnen etter slaget. Dette fordi vi så det som viktig at Adrian brukte tid med seg selv til å komme til konklusjonen han tar påfølgende av dette. Her har vi forsøkt å bygge dem begge som karakterer samt å hale ut tiden og opprettholde spenningen, fordi vi så det som nødvendig at Adrian vurderte og kom fram til det han gjør videre. Hvis Adrian hadde fått reist seg opp etter slaget og umiddelbart begynt forklaringen sin, vil det virke som om han for lett overgir seg og lar seg ta av utburden. Dette igjen kunne ført til mistro hos publikum, da det ikke virker troverdig å handle slik han ville gjort dersom klipperytmen her hadde vært kjappere.

Ved å holde tilbake og benytte oss av reaksjonsbildene av Kristine går tiden i filmens univers, og publikum kjøper lettere Adrians respons på Kristines slag. Noe av det samme har vi ønsket å gjøre når Adrian begynner å prate og forklare Kristine at hun alltid har vært hans favorittkarakter. Her ser vi først Kristine i et nærbilde som ser på Adrian, etterfulgt av et nærbilde av han mens han begynner å snakke. Videre klipper vi til nærbildet av Kristine igjen som hører på hva han sier, for så å avslutte scenen med nærbilde av Adrian og utburdens hender som kommer opp bak han og tar tak i hodet hans.

Også her ønsket vi å forlenge tiden, både fordi det ville vært med på å styrke Adrians karakter og tankeprosessen som foregår inni hodet hans, men også fordi Kristines reaksjon på hva han sier og til slutt gjør er viktig for publikums forståelse og reaksjon på det samme. Som vi så i kapittel 3.4. kan det å utvide tiden gjennom klippetempo kan vi hjelpe publikum til å forstå hva de skal fokusere på, noe som kan oppfordre til innlevelse, forståelse og tolkning. Dette er noe vi i stor grad forsøkte i denne scenen, spesielt siden den er filmens klimaks og publikums forståelse av denne scenen er avgjørende for deres syn på resten av filmen. Dersom vi hadde valgt å la Adrian snakke og overgi seg i nærbildet sitt ville ikke bare situasjonen skjedd veldig raskt, men også publikums reaksjon og forståelse ville vært annerledes. Ved at vi klipper til nærbilder av Kristine er hennes iskalde reaksjon med på å formidle situasjonens alvorlighetsgrad og styrke henne som en sterk karakter. Ved at vi avslutter scenen med bilde av Adrian som blir tatt av utburden opprettholder vi imaget Kristine har opparbeidet seg gjennom denne scenen, vi kunne valgt å klippe til ytterligere et reaksjonsbilde av henne etter Adrian er tatt. Dette ville derimot ikke styrket klimakset i like stor grad, og kanskje hadde det blitt tolket som en fortsettelse av handlingen som har skjedd. Ved at vi avslutter scenen med Adrian som et slags punktum, får ikke scenen noen avrundning og vi velger ved dette å forlate situasjonen mens den er på sitt høyeste spenningsmessig. Derimot kommer vi aldri tilbake til denne situasjonen eller hva som utspilte seg etter at Adrian overga seg, så det kan derfor diskuteres om dette er den mest hensynsfulle måten å avslutte scenen på med tanke på publikums følelser og emosjonelle innlevelse. Det kan tolkes dithen at siden scenen slutter på sitt mest spennende, vil vi komme tilbake til dette senere, noe som ikke er tilfellet. Den generelle utfordringen i denne scenen var å få karakterene til å fremstå som troverdige

og opptre naturlig. Mye av arbeidet gikk derfor ut på å ta scenen ned i tempo, slik at dialogen scenen innehar ble så troverdig at følgene scenen har ble ”godtatt” av publikum.

Utformingen av denne scenen har som sagt ovenfor vært preget av plotelementer som dialog som må forstås og handlinger som må gi seerne mening, men måten det som beskrevet ovenfor er klipt mellom de to karakterene under dialogen mellom dem er også karakterbyggende. Som vi så i kapittel 3.5 er valget mellom det å klippe vekk fra en karakter eller klippe til en karakter mens en annen prater avgjørende for hvordan seerne oppfatter karakterene, spesielt den som vi hører snakke. Ved å klippe vekk fra Adrian mens han forsøker å overbevise Kristine fremstiller vi han som slø og egoistisk, fordi vi ser hvordan det han sier påvirker henne. Siden vi ønsket at publikum skulle få en emosjonell tilnærming til situasjonen gjennom hvordan Kristine opplever den blir det mindre viktig hva Adrian faktisk sier, hvilken påvirkning dette har på henne blir sentralt. Ved å la han snakke i vei uten at vi ser han ønsket vi å fremstille han som gal, han prater i vei uten å bry seg om Kristine. Dette gjør at vi lettere får sympati med henne og får et dårlig bilde av Adrian. Det ideelle ville likevel vært å klippe denne scenen med flere kjappe klipp, men som forklart ovenfor valgte vi å prioritere forståelsen fremfor den stilistiske ”innpakningen”. Som vi så i kapittel 3.5 vil vi blunke i takt med situasjonen vår, og sannsynligvis ville blunkingen (klippingen) foregått kjappere dersom denne situasjonen var virkelig. Når Kristine slår til Adrian endres dette derimot, siden det ikke nå er noen dialog som legger føringen for klipperytmen. Slaget er en impuls som snakker av seg selv og det er naturlig at klippingens hyppighet øker her, fordi både vi og karakterene må klare tankene sine oftere for å forstå.

5.3.3. Sammenligning

Som nevnt tidligere i dette kapittelet bør klippingen i en actionsekvens inneholde identifikasjon, spenning, konflikt og intensivering for å fungere optimalt. I de to actionsekvensene jeg har analysert ovenfor lykkes dette i varierende grad. I scenen med Arild og utburden har Arild et klart mål fra starten av, å finne ut hvem som lagde ropet. Målet endres underveis til å bli å komme seg vekk ifra utburden. I scenen med Kristine og Adrian ved fossen har Kristine som mål å få stanset Adrian, mens Adrians mål er at noen må dø slik at historien hans får verdi. Disse målene er mindre konkrete

enn i tilfellet med Arild, fordi de ikke er objektorienterte. Arild er redd FOR utburden, derfor flykter han. Kristines redsel ovenfor Adrian og hans historie foregår mentalt, og hun er redd for konsekvensene av hva han dikter opp, fremfor å være redd for han som person. I tillegg kan forståelsen av hva både Kristine og Adrians mål *egentlig* går ut på, være uklare for publikum, da de kanskje ikke har forstått hva Kristine mente når hun fortalte om Adrian til Arild hjemme i hytta eller hva Adrian mener med at noen må dø. Denne scenen har derfor vært utfordrende å klippe, identifikasjonen med karakterene og deres mål har vært mindre konkrete enn i eksempelet med Arild og utburden.

Jeg mener at Dancygers kriterier for en actionsekvens kan ses på som et hierarki, fordi dersom ikke seerne føler identifikasjon med publikum blir ikke sekvensen like spennende. I scenen med Arild opprettholdes spenningen fordi situasjonen han befinner seg i er mer interessant enn situasjonen med Adrian og Kristine, fordi den ikke er like konkret og forstående. Forsøket med å tillegge spenning i klimakset når derfor kanskje ikke hjem hos seerne, fordi de kanskje ikke klarer å identifisere seg med situasjonen og forstår karakterenes mål i scenen, blir den ikke like spennende. Likevel har vi ved hjelp av temporelaterte valg forsøkt å forhindre at publikum skal ”falle av lasset”. Siden nærbildene i denne scenen ikke er akkompagnert med kjapp klipperytme får de ikke samme effekt som i scenen med Arild. Siden scenens råmateriale foregår i et kjapt tempo, ville en kjapp klipperytme i tillegg til dette ødelegge seernes forståelse av hva som foregår, siden scenen inneholder mye dialog som er avgjørende for publikum å forstå. Vi så det derfor som viktigere at publikum har forståelse og opprettholder sin interesse ut ifra dette, enn at denne scenen skulle være svært actionpreget med kjapp klipperytme. Klippetempoet har dermed vært med på å gi scenen en følelsesmessig tilnærming omkring karakterene, samtidig som den gir historien fremdrift, som vi i kapittel 3.3 så var viktige kriterier for ideelle klipp. I scenen med Arild og utburden er allerede identifikasjonen og omstendighetene rundt situasjonen han befinner seg i interessant og spennende, bruken av nærbilder og POV-bilder blir derfor mottatt og godtatt av publikum og kan føre til at de identifiserer seg ytterligere, som igjen påvirker deres opplevelse av spenning i scenen. Denne scenen egner seg derfor bedre som en actionscene med kjapp klipperytme.

Konflikten i den første scenen går ut på at Arild må riste av seg utburden og få tak i øksa i vedskjulet. Konflikten i filmens klimaks går ut på at Kristine vil overtale Adrian til å slutte, men Adrian nekter. Når konflikten i scenen med Arild oppstår, skjer dette med påfølgende kjappere klippertyme og flere nærbilder. Konflikten i denne scenen kan ses, og er dermed lettere å forstå. Ved å klippe mellom Arild som ser øksa på veggen og at han ikke når den, blir konflikten lett forståelig for seerne. I scenen med Adrian og Kristine er problemet litt det samme som ovenfor, konflikten går ut på å få en annen karakter til å skifte mening. Konflikten her er ikke like konkret og synbar som i scenen med Arild. Det gjør det vanskeligere å klippe slik at publikum skal forstå den. For at publikum skal forstå konflikten de to står ovenfor, har vi derfor valgt å la klippertymen være av lavt tempo, siden konflikten foregår inni hodene til de to og kommer ut gjennom deres ord og meninger, er det problematisk å bruke en kjapp klippertyme her. For at publikum skal forstå konflikten(e) i denne scenen har vi derfor valgt å bruke nærbilder av de to og da spesielt Kristine, som forsøker å ta innover seg Adrians svar på hennes konflikt. Vi har økt klippertymen og tempoet idet Kristine slår til Adrian som et forsøk på å vinne den verbale diskusjonen, dette forsterker publikums forståelse for hennes konflikt og styrker hennes karakter. Ved å gjøre dette blir scenen intensivert, om enn kun for en kort stund.

Intensiveringene henger sammen med både spenningen og konflikten som oppstår i de to scenene. Scenen med Arild blir intensivert idet han innser at han ikke når øksa på veggen, han når ikke målet sitt og konflikten han står ovenfor er i fare for å gå i utburdens favør. Som nevnt blir klippertymen i scenen her intensivert ytterligere, samtidig som vi hører Arild rope i fortvilelse. I scenen med Adrian og Kristine skjer noe av det samme når Kristine som nevnt ovenfor slår til Adrian. I tillegg til disse kriteriene har scenen med Arild en avrunding, mens scenen med Adrian og Kristine avsluttes på sitt mest intense. Scenen med Arild har lengre varighet enn klimakset, og inneholder også en mer intens og kaotisk klippertyme når spenningen er på sitt høyeste. Vi følte derfor at denne trengte en avrunding for at publikum skulle få tid til å hente seg inn igjen. Dette er ikke tilfelle for scenen med Adrian og Kristine, hvor klippertymen ikke har vært like kjapp og kaotisk, og for å kompensere med dette så vi det som mest effektivt å avslutte når scenen var på sitt høyeste punkt spenningsmessig, til tross for at dette kan mistolkes som nevnt ovenfor.

5.4. Reaksjonsbilder og hint

Siden filmens handling og konsekvenser i stor del foregår inni hodet til Adrian, har arbeidet med å formidle hint om dette til seerne vært sentralt i arbeidet med å forme klippen. Ved å gi forskjellige hint til publikum om dette har vi forsøkt å la de ta en del i filmen og oppfordre til innlevelse og tolkning. Dette kan ha blitt mottatt både bevisst og ubevisst hos publikum. Et eksempel på dette er scenen hvor gjengen befinner seg i hytta på natta etter Kristine har blitt ført ut av utburd. Mens de andre karakterene forsøker å finne ut hva som har skjedd og om det går bra med henne, er Adrian mest interessert i hva som skjer videre. I scenen hvor guttene våkner av at Kristine kommer brasene inn døra etter møtet med utburd, har vi i starten valgt å fokusere på Eriks oppfattelse av situasjonen og hans forsøk på å trøste henne. Arild vises også i bildet og vi har med dette forsøkt å holde Adrian litt på avstand. Vi klipper ikke til Adrian før etter Kristine har sagt ”den hadde stemmen din”. Dette er et eksempel på at det er ikke kun det publikum ser som har innvirkning på dem, men også det de ikke får se. Ved å ikke ha klippet til Adrian tidligere i scenen har vi ikke bare holdt han på avstand, men også forsterket effekten det får når vi først klipper til han. Det at scenens siste bilde er et nærbilde av han kan påvirke publikum til å bevisst eller ubevisst få følelsen av at Adrian skjuler noe for de andre. Bildet kan derimot også ses på som et vanlig reaksjonsbilde, men grunnet dets plassering i scenen og grunnen til at det fokuseres spesielt på Adrian og ikke for eksempel Arild, kan være et subtilt tegn til publikum som de kan bli bevisst eller ubevisst påvirket av. Dette blir også videreført i de påfallende scenene. Etter bildet av Adrian i trappa følger et stemningsbilde av månen med mørk himmel rundt. Uten å gå for mye inn på stemningsbilder, hjelper bildet til å sette stemningen for scenen og påvirker vår opplevelse både av det vi så i den foregående scenen og det som kommer i den påfallende.

Den påfallende scenen starter med et refleksjonsbilde av Adrian som ser ut av vinduet. Dette er med på å gi publikum flere hint om Adrians karakter, spesielt fordi det ville vært mest naturlig å fokusere på Kristine i denne scenen siden hun har vært usatt for en traumatisk opplevelse. Videre i scenen holdes fokuset vekke fra Adrian. Erik, Kristine og Arild har en dialog hvor Adrian ikke deltar og vi får kun se han i bakgrunnen og kroppen hans idet han går forbi de andre som sitter rundt bordet. Når Adrian senere tar del i diskusjonen ved å spørre Kristine om hun ikke vil vite hvordan historien fortsetter, blir hans tilstedeværelse forsterket og både dette og spørsmålet han

stiller henne kan være med på å skape en viss mistro til Adrian. Vi ser Erik forlate for å vekke Sara i et nærbilde av Kristine. Etter noen sekunder hører vi Adrian stemme off-screen som søker kontakt med henne og hun snur seg opp. Dette motiverer et klipp, og vi hører han fullføre setningen on-screen. Det at vi ser han si ”vil du ikke vite hvordan historien fortsetter?” mens vi ser han, er et karakterbyggende grep. Tatt situasjonen i betraktning er dette et temmelig dumt spørsmål av Adrian og dette og det påfallende og siste nærbildet av han insinuerer at han har noe mystisk ved seg. Etter Adrian har spurt Kristine klippes det til et nærbilde av henne som responderer, og videre til det samme utsnittet av Adrian som reagerer nonverbalt. Grunnen til at vi har valgt å klippe tilbake til Adrian her er for å tydeliggjøre hans karakter for publikum. Som et svar på Kristines ”du koddet?” velger han å ikke svare. Dette styrker mistanken om at han skjuler noe for de andre, og siden han ser ned og er tyst kan det vitne om at svaret hans på hennes spørsmål er ”nei”. Under arbeidet med denne scenen er dette de tolkningene vi ønsket at publikum skulle gjøre. Filmen har nå vart i 50 minutter, og hint omkring dette avgjørende elementet som Adrian er følte vi var viktige. Dersom vi ikke hadde valgt å fremstille Adrian slik vi har gjort i disse nevnte scenene ville det vært vanskeligere for publikum å bli overbevisst over at Adrian sto bak alt sammen når dette senere blir avslørt. Ved å dvele på Adrian, tillegge han nærbilder og reaksjonsbilder fremfor andre karakterer håpet vi at publikum skulle legge merke til disse og dermed oppfordres til å involvere seg emosjonelt gjennom tolkning og tenking. På denne måten oppfordrer vi dem til å ta stilling til filmens utvikling. Måten vi har valgt å gjøre dette på gjennom hele filmen kan sammenlignes med eksemplet tidligere i oppgaven som omhandlet filmen *The Usual Suspects* og måten karakteren Verbal er tillagt flere og lengre nærbilder jo lenger ut i filmen vi kommer.

5.4.1. Nærbilder

I noen situasjoner og scener i filmen har vi ønsket å benytte oss av nærbilder for å vise reaksjoner eller for å gi publikum hint. Dette er oftest tilfelle tidlig i filmen, og ofte i ordinære scener som driver filmen fremover. Et eksempel på dette er scenen hvor Adrian sitter ved kjøkkenbordet og Kristine og Erik gjør seg klar til å dra på fjelltur. Sara ankommer bordet og forteller om drømmen hun har hatt om utburd. I slutten av denne scenen har vi valgt å fokusere på Sara gjennom et nærbilde av henne i profil hvor hun ser tankefull ut, etter at Kristine og Adrian har gått fra bordet. Dette

er et grep som vi har valgt å gjøre for å få publikum til å undres over Sara og hva drømmen hennes vil bety videre. Forhåpentligvis vil publikum bevisst merke at vi dveler ved Sara ved denne scenens slutt, og undres over hvorfor dette grepet er gjort. Som vi så i kapittel 3.4 kan klipping ses på som blunking, og lengden et bilde holdes kan sammenlignes med hvor lenge vi ser på noen etter samtalen vår med dem er over. Denne scenen er i prinsippet over, men ved at vi viser Sara når det mest naturlige ville vært å drevet filmen videre, vil vi vise at scenen er ikke over. Siden vi holder på Sara her fremfor noen andre eller klipper videre vil seerne få en annen opplevelse av scenen og det oppstår nysgjerrighet ovenfor Sara som karakter og undring over hvorfor det fokuseres på henne. Dette grepet er karakterbyggende, samtidig som det oppfordrer til refleksjon og egne tolkninger angående hvorfor vi får se Sara her.

Et element hvor hint og bruk av nærbilder har stått sentralt i klippingen av filmen er kjærlighetsforholdet mellom Erik og Kristine. Disse er begge hemmelig forelsket i hverandre men ingen av dem tør å ta neste steg. Tidlig i filmen blir ikke dette satt ord på av noen av dem, og har derfor vært noe vi har vært nødt til å hinte til publikum om slik at det virker troverdig at de to får hverandre til slutt. Et eksempel på en slik scene er når de to skal bade på fjellturen. Når de to kler av seg har vi derfor gjennom tempo og rytme men også bruk av nærbilder forsøkt å skape denne følelsen av at de to har følelser for hverandre. Når de to står nakne framfor hverandre har vi derfor skapt et nærbilde av Kristine som ser lengtende på Erik før de begge løper ned mot vannet. Dette har vi forsøkt å videreføre også i den påfølgende scenen hvor de to ligger i solsteiken og leker ordlek. Vi ser de to i fugleperspektiv mens de sier hvert sitt ord, men når Kristine får muligheten til å si ordet "kjærlighet" klipper vi inn på et nærbilde av henne. Etter at Erik har respondert med "på pinne" klipper vi igjen til henne som sukker oppgitt over at han ikke hintet hennes. I begge disse scenene har vi ved hjelp av fotografiske og klippetekniske virkemidler forsøkt å formidle at det finnes en kjemi mellom de to, selv om ingen av dem har uttalt det fysiske. I dette eksempelet omhandler hintene i hovedsak Kristines forelskelse i Erik, siden det er hun som får nærbildene. Siden vi senere i filmen får se Erik i vedskjulett manne seg opp til å fortelle Kristine hva han føler, får vi etter hvert klare signaler på at han er interessert i henne. Det finnes derimot ingen scener hvor vi like tydelig får følelsen av at dette er gjensidig fra Kristine. Arbeidet med å fremstille dette som gjensidig er derfor blitt

gjort gjennom små og subtile hint, slik som i scenen nevnt ovenfor. Gjennom bruk av nærbilder har vi forsøkt å gi publikum følelsen av at de to har følelser for hverandre.

Også i scenen hvor Adrian forteller om utburd til resten av gjengen har vi benyttet oss av nærbilder for å gi seerne hint, da spesielt om Sara og Eriks karakter. Hvordan vi skulle fremstille disse karakterene i denne scenen var et tema med mange mulige innfallsvinkler, alle med forskjellige utgangspunkt for hvordan publikum kunne forstå og tolke scenen. Spesielt utfordrende var det å finne ut hvor mye vi ønsket å hinte til publikum om Saras abort og Eriks bekymring omkring dette, med fare for at dette skulle forstås som overtydelig. Vi har mot slutten av denne scenen valgt å vise nærbildene av Sara noe lengre enn de andre karakterene, for å formidle at Sara trekker sammenligninger med historien om utburd til sitt eget liv og det hun har opplevd. Ved å gjøre dette kan publikum ane at Sara skjuler noe for de andre, og involvere seg i dette.

5.5. Stemningssettende bilder

For å formidle en ønsket stemning eller oppfordre til refleksjon har vi i *Utburd* benyttet oss av flere typer bilder. Siden filmen har flere uhyggelige og mystiske elementer i sin handling har stemningen vi oftest har ønsket å formidle vært av den mystiske arten. Analyseobjektene i dette kapittelet vil derfor kun være scener hvor stemningen vi har ønsket å formidle er mystikk. For å benytte stemningen som en inngangsport til større og mer definerte følelser har vi i takt med filmens plot og utvikling forsøkt å skape stemninger som symboliserer filmens utvikling. Et eksempel på dette er det vi etter hvert har kommet til å kalle ”Lynch-montasjen”, oppkalt etter regissøren David Lynchs måte å skape stemning på. Montasje defineres som en rekke eller en serie av bilder som til sammen utgjør en sekvens som formidler eller oppsummerer fakta, følelser eller tanker (Chandler 2009:161). Montasjen består av flere bilder av samme karakter, bilder av skogen i mørket, trær, greiner og bakken, og dens poeng er å formidle følelser gjennom en mystisk stemning. Det rolige og svevende fotoet sammen med de sakte overgangene fra bilde til bilde oppfattes sekvensen som langsom, til tross for at den består av kun tre bilder. Dette kan være med på å signalisere til publikum at de behøver å bruke sin egen fantasi og sin egen tolkning for å forstå hva filmen ønsker å fortelle dem.

Sekvensen er plassert etter scenen hvor Adrian og Erik har kranglet på tunet og før gjengen har drikkelek i hytta. Det at denne sekvensen er plassert her og kommer etter et nærbilde av Adrian kan være med på å forsterke publikums bange anelser om hans karakter, og sammen med dette være med på å etablere hint om Adrian, slik som jeg har forklart i kapittelet ovenfor. Alene vil ikke bildene i en montasje nødvendigvis gi så mye mening, men satt sammen og med musikk eller effektlyder kan montasjen få like mye mening som en ordinær scene med dialog eller handling. Også hva som har skjedd i forkant eller skjer i etterkant av montasjen kan være avgjørende for hvordan den tolkes. Vårt ønske med denne sekvensen er at publikum skal bruke sin egen fantasi og sine egne tolkninger av det de ser.

Det som går igjen i de fleste stemningssettende bildene vi har benyttet oss av i *Utburd* er at de befinner seg utenfor hytta, i naturen eller miljøet rundt karakterene. Filmen inneholder to forskjellige bilder av månelys, samt et trackingbilde av hytta sett utenfra i mørket om natta. Ingen av disse bildene er målorienterte, handlingsorienterte eller objektorienterte, men er emosjonsorienterte slik som vi så i kapittel 2.4.

Stemningsbildene *Utburd* benytter seg av er ikke kun emosjonsorienterte på grunn av klippingen, men også fotoet spiller en stor rolle. Derimot kan de valgene som er tatt i klippen, som plassering, varighet og samspill med lyd, være avgjørende for om publikum plukker opp hintene filmen gir dem. Ved å plassere et bilde av hytta sett utenfra etter scenen rundt bålet hvor karakteren har bygd på myten om utburd og før Kristine blir leid ut og får sitt første møte med utburd, gir bildet rom for tolkning. Gjennom sine assosiasjoner og basert på hvilken retning filmen tar kan publikum stimuleres til å oppleve bildet av hytta som uhyggelig og mystisk. Det samme gjelder for månebildet jeg har beskrevet i kapittelet ovenfor i forbindelse med Adrians karakter.

Også i montasjen som startes med et månebilde mot filmens slutt, etter vi har sett gjengen forlate elvebredden, ønsker vi at bildene skal ha en stemningsmessig effekt på seerne men har også en annen funksjon. Filmen har hatt sitt klimaks og historien er i ferd med å trappe ned og ende. For at publikum skal få muligheten til å ta inn over seg hva som har skjedd og forsøke å forstå det vil disse bildene ikke kun fungere som stemningssettere. Som vi så i kapittel 2.4. opprettholder stemninger og emosjoner hverandre. For å opprettholde stemningen som har oppstått etter filmens klimaks og

for at publikum ikke skal miste sin emosjonelle tilnærming til filmen helt enda, ønsker vi med disse bildene å holde publikum på det emosjonelle plan. Månebildet vi ser i denne sekvensen og de påfallende bildene av senga til Sara og hodeputen hennes oppfordrer til tolkning over det som har skjedd og hvilken ending filmen har fått. Disse tre bildene er kun emosjonsorienterte.

Mot slutten av filmen vises det et bilde av en dal som i utgangspunktet kan ses på som et stemningsbilde men i og med at det høres forskjellige utburdrop over bildet kan det også ha en fortellende effekt. Bildet er ikke derfor kun emosjonsorientert, men forteller oss også at til tross for at karakterene reiser hjem og Adrian er død, så lever utburdene fortsatt der ute i skogen. Bildet er belyst og ikke mørkt slik som de fleste av de andre stemningsbildene, men minner kanskje mest om et etableringsbilde lik de som finnes i filmens start. Likevel oppmuntrer det til en spesiell stemning, tatt filmens utfall i betraktning. Bildet i seg selv signaliserer ikke nødvendigvis en mystisk stemning, men det gir grunnlag for tolkning på grunn av ropene som høres. Basert på deres karakteristiske trekk og vår kunnskap om hvordan historien endte kan dette bildet være med på å gi oss følelsen av at historien kanskje ikke endte slik vi trodde eller at historien ikke er over. Stemningen dette bildet gir henger også sammen med sekvensen vi har sett i forkant. Tegningene som blafrer idet karakterene forlater hytta, bildet av utburden som står i skogen og bildene av skogen er sammen med musikken som høres med på å gi også dette oversiktsbildet mening. Jeg mener at bildet med dalen setter et slagst punktum for denne stemningen og signaliserer at selv om filmen er over er kanskje ikke historien over riktig enda.

En annen scene jeg ønsker å trekke frem er sekvensen hvor vi ser Saras møte med utburd. Denne sekvensen er ikke kun stemningsbasert da den spiller en viktig rolle også i forhold til filmens handling. Til tross for dette har vi forsøkt å skape en mystisk stemning også i denne sekvensen, men nå ved hjelp av kinematografiske grep som bruk av slow-motion. I tillegg består sekvensen av et slags flashback, en bevegelse i tid hvor vi befinner oss på fjellet hos Adrian, Erik og Kristine, i hytta med Arild og Sara, men også hos Sara og hennes møte med utburden natten i forkant. Det første jeg ønsker å se på her er måten slow-motion bildene er med på å gi den stemningen vi ønsker for scenen. Som vi så i kapittel 3.4 kan vi ved å benytte slow-motion forlenge tiden og publikum får mulighet til å reflektere over det de ser ut ifra hva de vet.

Samtidig kan stemningen påvirkes av sekvensens omstendigheter, Erik har nettopp fortalt Adrian at han ikke må dra Sara mer med inn i historien sin og Sara har akkurat fortalt om drømmen sin til Arild. Siden vi har sett deler av Saras opplevelse tidligere i filmen og forstår vi at når flashbacket i slow-motion vises er dette et hopp i tid, tilbake til det som skjedde. Samtidig klippes det direkte til Adrian som sitter på fjellet etter slow-motionsekvensen, noe som er gjort for å gi ytterligere hint om at han styrer historien, som vi har sett på ovenfor. Bruken av slow-motion og flashbacket er derfor ikke kun stemningsorientert, men sammensatt av flere faktorer som både gir forståelse for historiens handling og som gir rom for tolkning basert på hvordan sekvensen er skapt gjennom klippet. Stemningen som denne sekvensen er tenkt til å formidle er først og fremst Saras opplevelse med utburden og gjennom bruk av slow-motion bildene fremstilles dette som mystisk og skremmende. Samtidig driver det historien fremover, både fordi den inneholder informasjon som er avgjørende for filmens videre handling men også fordi den befinner seg der den gjør.

Måten vi har valgt å parallellklippe denne sekvensen gjennom å befinne oss på tre forskjellige steder på kort tid, både i nå og fortid kan som vi så i kapittel 3.4. gjøre det enklere for publikum å involvere seg i historien. Tatt i betraktning hva sekvensen forteller oss, både bevisst og ubevisst, oppfordrer dette seeren til å se de parallelle handlingsforløpene i forbindelse med hverandre. Dette kan lede til forståelse og interesse, som igjen kan føre til en emosjonell opplevelse. I denne sekvensen får seerne vite mer enn flere av karakterene i filmen, og dette kan gjøre dem mer mottakelige for å involvere seg.

6. Avslutning

6.1. Oppsummering

I denne masteroppgaven ønsket jeg å finne ut hvordan klipp og klippestil fungerer for å styre våre følelser når vi ser en film. Problemstillingen min har utgangspunkt i min rolle som klipper av vår eksamensfilm *Utburd*, og arbeidet med denne har jeg ønsket å ta med også i denne oppgaven. For å besvare min problemstilling har jeg benyttet meg av relevant teori på hovedsakelig to områder, film og følelser og klippet teori. Dette for å få en forståelse av hvordan film og følelser henger sammen, for så å kunne se dette i sammenheng med klippet som virkemiddel.

I første del av teoridelen som omhandler film og følelser har jeg forsøkt å få en forståelse av hvordan menneskelige følelser generelt fungerer, og hvordan disse kan knyttes til opplevelsen av å se på film. Her oppdaget jeg at mange av de samme elementene som gjør at vi har en følelsesmessig reaksjon i det vanlige liv også kan opptre i sammenheng med det å se på film. Samtidig finnes det en rekke faktorer som spiller inn på vår følelsesmessige opplevelse, blant annet ytre faktorer og faktorer fra filmen selv. Ytre faktorer som vi ikke kan ta stilling til, slik som dagsform, humør, identitet eller omstendigheter kan være avgjørende for om vi er i posisjon til å oppnå en emosjonell tilnærming til filmopplevelsen. Også filmens virkemidler i form av historie og plot, men også stilistiske virkemidler kan ha en avgjørende rolle for om vi ønsker å involvere oss emosjonelt. Filmens stil og hvordan den formidler historien til publikum på gjennom blant annet foto, lyd, musikk og klipp på kan invitere publikum til å åpne seg til å føle det som filmen ønsker. Både i det virkelige liv og i filmens univers trenger ikke følelser å være målorienterte eller oppstå på grunn av noe. Affekt er en type følelse som det er vanskelig å beskrive grunnen til at oppstår, og dette har jeg sett på i sammenheng med det å skape assosiasjoner og stemninger gjennom filmen. Denne typen følelser er avhengig av at seeren tolker og assosierer bildene han ser ut ifra både sitt individuelle syn men også fra hvordan han har forstått filmen. Denne måten å skape stemninger på er direkte knyttet opp mot ikke bare fotoets stil eller lyddesignet, men også måten bildene presenteres gjennom klipp.

I teoridelen andre del har jeg tatt med meg det stilistiske faktorene ved filmens påvirkningskraft, og belyst de teknikkene som jeg ser på som viktige i forbindelse med emosjonell påvirkning gjennom klippeteknikk. I forbindelse med filmklipping er

det flere bakenforliggende faktorer som spiller inn: får publikum med seg det som skjer? Forstår de? Holdes interessen oppe? Interesse og forståelse er viktig fordi det oppfordrer til innlevelse og emosjoner, og sjansen for oppnåelse av følelser er større dersom interessen opprettholdes. For å opprettholde interessen gjennom klippen kan det gjøres en rekke grep, som blant annet omhandler å formidle spenning, det å spille på publikums fantasi gjennom å vise for lite eller for mye til seerne. Dette fordi det er lettere for publikum å involvere seg og interessere seg for historien dersom det som vises for dem legges frem som et forslag fremfor en utstilling. Gjennom klippen kan dette gjøres ved å klippe på en måte som oppfordrer til tolkning. Dette kan være med på å opprettholde spenningen i en scene, spesielt dersom publikum får en ”belønning” mot scenens slutt. Emosjon er klippets viktigste mål og klippet må være tro mot emosjonen, det vil si at publikums interesse er det viktigste å opprettholde, da denne direkte kan føre til emosjon. Grunnen til at klippet har en unik posisjon innenfor det å formidle følelser kan ha sammenheng med hvordan vår menneskelige natur fungerer og hvordan vi bruker blinking til å samle tankene våre.

Underveis i teoridelen har jeg forsøkt å relatere teorien jeg har funnet til film og klipping. Det har vært utfordrende å finne filmeksempler som illustrerer mitt poeng kun gjennom bruk av klipp og klippestil, og ofte har også andre stilistiske virkemidler vært sentrale i opplevelsen. Dette viser at filmens virkemidler, både de som er knyttet til handling og plot og de som er stilistiske, ofte spiller på lag for å sammen oppnå den ønskede emosjonelle effekten.

I oppgavens analysedel har jeg i lys av teorien jeg har funnet analysert hvordan de klippetekniske virkemidlene i *Utburd* stiller seg i forhold teoriene jeg har belyst. Jeg har brukt *Utburd* som analyseobjekt for hvordan teoriene kan fungere i praksis. Her har jeg tatt utgangspunkt i elementer som har vært sentrale under arbeidet av filmen og klippetekniske valg som generelt har vært fremtredende i utformingen for å oppnå de ønskede emosjonelle tilnærmingene til filmen. Jeg har i denne delen belyst elementer som omhandler klippens takt og rytme, sammenlignet to actionsekvenser, samt bruk av reaksjonsbilder og stemningssettende bilder for å styre publikums følelser. Jeg har belyst de mest relevante teoriene fra teoridelen for å prøve å forstå hvordan disse fungerer i *Utburd* og hvordan det kan tenkes at dette påvirker publikum, dette med utgangspunkt i våre tanker og ønsker for den emosjonelle

opplevelsen. Jeg har analysert forskjellige typer scener, ikke kun i karakter og handling, men også scener som jeg synes kunne vært klipt på en annen måte for å være mer tilfredsstillende. For å forstå hvordan publikum påvirkes av sceners klippeteknikk så jeg dette som nødvendig, og jeg har forsøkt å diskutere omkring hvorfor dette kan oppfattes som utilfredsstillende for publikum og dermed være ødeleggende for deres emosjonelle innlevelse og opplevelse.

6.2. Konklusjon

Klipp og klippestil kan tenkes å spille en stor rolle når det gjelder å styre våre følelser når vi ser en film. Det er klippingen og måten denne er satt sammen på som er vårt møte med filmen, det vi ser og det vi kan kalle ”filmen”, selv om dette ikke alltid er oss bevisst. Hadde det ikke vært for klippeteknikken og de klippetekniske valgene hadde filmen i teorien ikke eksistert. Klippingen har derimot ikke kun til formål å vise filmen og føre fortellingen fra A til Å, men kan gjennom sine manipulative grep innenfor dette påvirke publikum både bevisst og ubevisst gjennom hvordan filmen er satt sammen på. Klippetekniske valg tatt med utgangspunkt i varighet, rytme, tempo, avstand, utsnitt, plassering både i forhold til hverandre og i forhold til filmens dramaturgi, kan til sammen utgjøre en avgjørende faktor for hvordan publikum reagerer emosjonelt. Avhengig av filmens art og scenens poeng kan publikum ved hjelp av disse grepene oppleve bevisste eller ubevisste kroppslige reaksjoner eller påbegynne en tolkningsprosess som kan resultere i en emosjonell tilnærming til filmen og dens handling.

Sammen med andre virkemidler som foto, lyd, musikk, lys, lyd, skuespill, handling, plot og dramaturgi styres våre følelser når vi ser en film, i ulik grad og bevisst eller ubevisst. Samtidig har vi sett at også de ytre faktorene er avgjørende for vår innlevelse, og at disse kan være vel så avgjørende som filmens virkemidler. Selv om disse faktorene kan være veldig viktige, kan ikke vi klippere ta hensyn til disse til enhver tid. Klipperens oppgave er å tilby seerne de følelsene vi ønsker at de skal oppnå, men det blir for omfattende å vanskelig å si om dette innfris dersom vi kun skal ta utgangspunkt i de ytre faktorene. Siden så mange faktorer spiller inn kan ikke klipperne gjøre annet enn å gi seerne en invitasjon, som publikum selv må ta imot eller avslå. Selv om det er umulig å forutse om følelsene vi ønsker å oppnå blomstrer i kinosalen, mener jeg at klipperen bør gjøre alt i sin makt for at dette skal være tilfelle.

Dersom de stilistiske virkemidlene som klipp er tilfredsstillende kan det påvirke seeren til å gi slipp på de ytre faktorene som hindrer dem i å føle. Jeg mener derfor det er svært viktig å ikke gi slipp på de mulighetene klippingen har selv om det er umulig å forutsi om følelsene oppstår eller ikke. Sjansen for at publikum skal oppnå en emosjonell opplevelse er større dersom i alle fall en av kriteriene er oppfylt, filmens virkemidler, derfor ser jeg på dette som viktig til tross for de ytre faktorene.

Som vi har sett knyttes stemningsformidling opp mot assosiasjoner som kan være svært individuelle, og klipperen kan derfor kun foreslå og forsøke å formidle den aktuelle stemningen på best mulig måte for å oppnå en reaksjon, men det er opp til publikum å ta tolke disse basert på sine individuelle assosiasjoner. Vi har sett at det individuelle generelt kan spille en større rolle for emosjonell innlevelse, spesielt med tanke på hvor åpne vi er for å involvere oss. Sett i lys av at dette innlevelsen kan oppstå uavhengig av om filmens univers finnes i virkeligheten, som ved en animasjonsfilm, og det kan derfor tenkes at de menneskelige kvalitetene og hvordan disse etableres i filmen kan være avgjørende for om vi ønsker å involvere oss. Disse kan dog skapes og visualiseres gjennom klipp og klippetekniske virkemidler. Ut ifra dette kan man si at det går flere ledd fra det ytre av en film til det indre, og at mange av de kriteriene som en film bør inneholde for å opprettholde forståelsen, interessen og involveringen i forhold til publikum kan konkretiseres ytterligere gjennom klippeteknikk. Dette er kanskje grunnen til at klipp ikke er det som ligger oss nærmest å tenke på når vi snakker om en film og hvordan denne fikk oss til å gråte eller bli skremte. Gjennom bruk av klippetekniske virkemidler vil elementer som skuespill, kinematografi, lyddesign, mise-en-scene, lys og musikk få mulighet til å skinne, nettopp fordi klippeteknikken har valgt å fremstille disse på en spesiell måte. Hvilken måte, avhenger av filmens art, men på grunn av klippingens manipulative grep fremheves elementene som direkte påvirker oss, nettopp på grunn av måten bildene er satt sammen. Uten klipp kunne bildene mistet sin sjel og mening, derfor ville ikke sjansen for å få en emosjonell opplevelse vært stor nok. Jeg vil derfor si at klippingen, til tross for at den kan opptre mer eller mindre i det skjulte, spiller en stor rolle for hvordan vi tolker bildene den presenterer for oss som til sammen utgjør filmen.

7. Kildehenvisning

7.1. Litteraturliste

Chandler, Gael (2009): *Film Editing, Great Cuts every Fimmaker and Movie Lover must know*, Michael Wiese Productions

Dancyger, Ken (2007): *The Technique of Film and Video Editing, History, Theory, and Practice*, Fourth Edition, Focal Press Elsevier Inc.

Erstad, Ole og Solum, Ove (red.) (2007): *Følelser for film*, Gyldendal Akademisk

Grodal, Torben (2007): *Filmoplevelse – en indføring i audiovisuel teori og analyse*, 2 udgave, Forlaget Samfundslitteratur

Murch, Walter (2001): *In The Blink of an Eye*, 2nd edition, Silman-James Press

Næss, Tale (2007) ”Glede, undring og avsky”, i Erstad, Ole og Solum, Ove (red.) (2007): *Følelser for film*, Gyldendal Akademisk

Orpen, Valerie (2003): *Film Editing – The art of the expressive*, Wallflower Press

Ove Solum (2007) ”Følelser, stil og stemninger”, i Erstad, Ole og Solum, Ove (red.) (2007): *Følelser for film*, Gyldendal Akademisk

Smith, Greg M. (2003): *Film Structure and the Emotion System*, Cambridge University Press

Tan, Ed S. (1996): *Emotion and the Structure og Narrative Film – Film as an Emotion Machine*, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers

Toreg, Jan (2011): *Klipperen – den tredje fortelleren*, Abstrakt forlag

7.2. Filmliste

2012 (Roland Emmerich, 2009)
Alien (Ridley Scott, 1979)
Annabelle (John R. Leonetti 2014)
Birth of a Nation, The (D.W. Griffith, 1915)
Conjuring, The (James Wan, 2013)
Exorsist, The (William Friedkin, 1973)
Fault in our Stars, The (Josh Boone, 2014)
Fight Club (David Fincher, 1999)
Fritt Vilt (Roar Uthaug, 2006)
Great Train Robbery, The (Edwin S. Porter, 1903)
Jaws (Steven Spielberg, 1975)
Lord of the Rings, The (Triologi, Peter Jackson, 2001, 2002, 2003)
Mamma Mia (Phyllida Lloyd, 2008)
Memento (Christopher Nolan, 2000).
Utburd – Myten våkner (Astrid Thorvaldsen, 2014)
Reservoir Dogs (Quentin Tarantino, 1992)
Saving Private Ryan (Stephen Spielberg, 1998)
Shining, The (Stanley Kubrick, 1980)
Signs (M. Night Shyamalan, 2002)
Scream (Wes Craven, 1996)
Tillsammans (Lukas Moodysson, 2000)
Turist (Ruben Östlund, 2014)
Usual Suspects, The (Bryan Singer, 1995)
Wall-E (Andrew Stanton, 2008)

TV-serier:

Derek (Ricky Gervais, 2012-)
Twin Peaks (Mark Frost, David Lynch, 1990-1991)