

Lars Asbjørn Sandnes

## Skrekkblandet Fryd

Estetisk og filmteknisk betydning for  
skrekkfilmtilhengeren

Bacheloroppgave i Filmvitenskap

Veileder: Anne Marit Myrstad

Mai 2021





Lars Asbjørn Sandnes

## **Skrekkblandet Fryd**

Estetisk og filmteknisk betydning for  
skrekkfilmtilhengeren

Bacheloroppgave i Filmvitenskap  
Veileder: Anne Marit Myrstad  
Mai 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden



## Innhold

<b>Introduksjon</b> .....	2
<b>Akademisk tilnærming</b> .....	2
<b>Skrekkfilm og andre sjangere</b> .....	4
<b>Om skrekkfanen og kjenneren</b> .....	5
<b>Skrekk og Kultfilm</b> .....	6
<b>Eksempler fra de utvalgte filmene</b> .....	8
<b>Evil Dead II</b> .....	8
<b>Braindead / Dead Alive</b> .....	11
<b>Bog, Blood Rage og Schlock</b> .....	13
<b>Konklusjon</b> .....	17
<b>Litteraturliste</b> .....	18

«Hvordan kan horrorfilmestetikken og de filmatiske elementene ved filmene bidra til å forklare genrens appell for skrekkfilmtilhengerne?»

### Introduksjon

Når man sitter seg ned med en skrekkfilm er vel hovedintensjonen å bli skremt, eller? Skrekkfilmens mangfoldige undersjangere gjør at man kanskje kjenner på ulike typer ubehag. En «slasher», med maskerte mordere og en siste gjenlevende gir man lyst å heie på rollefigurenes overlevelse, som gir en type adrenalinkick som en oftest ser seg foruten. Filmer som belager seg på tung bruk av tortur og innvoller kan gi en rystende og kvalmende effekt. Psykologiske grøssere utforsker gjerne galskap og paranoia, som viser til en type skrekk som utfordrer vårt eget sinn. Store monster, små monster, vampyrer, varulver, mumier, og zombier viser til overnaturlige grøss som er visuelt slående og de gjør en takknemlig for at slike vesen ikke eksisterer iblant oss. Men for en fanatiker av sjangeren er dette ofte til stor begeistring, og underholdning. Det er ikke et ensidig svar til nettopp hvorfor skrekkfilmmentusiastene er så forlokket av sjangeren, så grunnene kan være mange og individuelle. Den generelle appellen derimot, for et større publikum er vel slik som de fleste sjangerfilmer en form for fantasifull bortgang fra en hektisk dog mindre hendelsesrik hverdag.

### Akademisk tilnærming

Det er ikke mangel på akademisk stoff om hvorfor og hvordan seere finner glede i skrekkfilmsjangeren innad litteratur og ulike former media, hvorav spørsmålet ofte spurt er «hvorfor skrekk?» (Hills 2006, 1). Forskningsspørsmålene og selve basisen for forskningen har vært til dels om historiske undersøkelser om sjangeren, filosofiske granskninger, psykoanalytiske og kjønnsbaserte studier, samt allegoriske betydninger bak skrekkfilmens ulike monstre. (Schneider 2004, 131) Imidlertid, er det et aspekt ved sjangerens resepsjon som virker undervurdert og rett og slett *underrepresentert* innen akademisk forskning om tilhengers appell til sjangeren. Det visuelle, og filmtekniske ved skrekkfilmen kan være veldig distinkt, og skiller seg fra filmens andre sjangere. *Estetikken*, og de filmtekniske elementene vil jeg argumentere for er vesentlig for skrekkfilmtilhengere i denne oppgaven. Det er en underliggende struktur og forståelse av sjangeren som gjenspeiles i det filmtekniske, noe som byr på videre forståelse og fascinasjon blant fansene. Altså, entusiaster kan oppsøke filmopplevelser for å nyte film som et håndverk. Ved å se på både kjente og mindre skrekkfilmer vil jeg komme med konkrete eksempler som ser til dette. Filmene som

gjenspeiler denne påstanden er *Evil Dead II* (Sam Raimi, 1987), *Braindead* (Peter Jackson, 1992), *Blood Rage* (John Grissmer, 1987), og *Bog* (Don Keeslar, 1979). Dette er ikke en oppgave som skal undergrave andre muligheter for fansens nytelse av sjangeren, men heller, et argument for estetisk og filmatisk betydning blant dem. Filmene er også ikke laget innad et større studiosystem, ettersom uten innflytelse av et større filmstudio vil filmskaperne (spesifikt autoreur som Jackson og Raimi) kunne lage en film så nærme sin visjon som mulig. Som Matt Hills beskriver er det mange fallgruver innen skrekkteori som kan simplificere eller rett og slett ende opp som en snever måte å tolke skrekkens glede på (Hills 2006, 3), hvorav denne oppgaven har som funksjon om å være et aspekt til gleden og appellen som bør diskuteres mer, fremfor et konkret svar på hvorfor skrekkfilmen forfenger en skrekkfilmtilhenger.

Etter å ha undersøkt hva som kunne være den beste teorien eller måten å beskrive appellen til selve «håndverket» kom jeg over Ed S. Tans bok *Emotion and the Structure of Narrative Film* (1996), hvor han tar opp «artefact emotions», eller «A-emotions». For selv om det er tilsynelatende et fåtall tekster spesifikt om estetisk relevans i skrekkfilm innen akademisk litteratur formidler Tan likevel hva mange skrekkfans setter pris på i sjangeren deres. Hvor «The artefact», eller gjenstanden er filmen i seg selv, hvor det på et strukturelt plan skaper fascinasjon og et konkret bånd, fremfor den «hverdagslige» måten å se et verk på, i form av «fiction emotion». (Tan 1996, 64) Gjenstandene innen A-emotions kan være narrativ kreativitet som beundres, eller geniuniteten og villigheten til filmskaperen, samt spesialeffekter som blod, gørr eller monsterdesign, noe sjangeren ofte er assosiert med (Tan 1996, 65). «Fiction emotions» derimot ser på en mer bokstavelig fiksjonell innlevelse i diegetisk handlingsforløp, hvor man kjenner seg igjen i narrativet eller danner ulike emosjonelle bånd med karakterene i filmene. Andre verk jeg tar med i oppgaven er Matt Hills' *The pleasures of Horror* (2006), for dens gjennomgående granskning av sjangeren som helhet, J.P Telottes *The Cult Film Experience* (1991) for dens innføring i de ulike typene kult, deriblant «midnight movies» som skrekkentusiasten setter pris på, samt en rekke andre fagartikler om emosjonell respons til skrekk.

Selv om det ikke er umulig for en skrekkfilmentusiast å kjenne på et sterkere bånd til «fiction emotion», er det enkelte som hevder at den typiske tilhenger er et vanskelig individ å utsette for reell skrekk. Mer om det senere. Og som problemstillingen foreslår er det et estetisk og

filmatiske aspekt som forlokker skrekkfanen. Som filmkritiker og forfatter Mark Kermode sier det:

*The Horror fan ... is ... not only able but positively compelled to 'read' rather than merely 'watch such movies. The novice, however, sees only dismembered bodies, hears only the screams and groans, reacts only with revulsion or contempt. Being unable to differentiate between the real and the surreal, they consistently misinterpret horror fans' interaction with texts that mean nothing to them.* (Kermode 1997, 61 / Hills 2006, 74)

Å referere til skrekkfanen som en «leser» av skrekk er en tilstrekkelig måte å beskrive de på. «Leseren», kunnskapsrik og «lærd», har en tendens til å ikke bare se filmen, men også «skjønne den», både når det gjelder konvensjoner, men også i form av nærmest «internvitser» som f. eks åpningsscenen i *Braindead*, (Peter Jackson, 1992). Jeg vil diskutere mer om fanskaren og deres forhold til skrekkfilmer senere.

### Skrekkfilm og andre sjangere

Når man går inn i en kinosal med en skrekkfilm i vente, har man gjerne en viss forventning. Dette gjelder alle sjangre, men for skrekkfilmen er det vel spesifikt å bli skremt. Skrekkfilmen og, la oss si en romantisk komedie, har fint lite til felles. Ikke bare tematisk, men også rent visuelt. Dette er nok en opplagt ting å påstå, men det er noe som på grunn av dette bidrar til en større fascinasjon, det faktum at skrekkfilmsjangeren ikke appellerer til hvem som helst, eller det at sjangeren i seg selv er fryktfull fantasi. Det kan påstås at ingen andre filmsjangere har så mange undersjangre med så spesifikke konvensjoner innad seg på et underordnet plan. På grunn av dette er det en mangfoldighet med typer skrekk å forholde seg til, samt mange av dem har gjerne en spesifikk estetikk. Skrekkfilmer av mer kynisk natur, de som ofte går under termen «torturporno» for deres overdrevne og grafiske skildringer av vold har gjerne en skitten fargetone ved seg, med ekle, grønn-grå nyanser. Et gotisk spøkelsesdrama kan belage seg på storslåtte herregårder og kostymedesign designet for å medbringe kalde grøss. Hva alle undersjangerne da har til felles er at filmhistoriene i all hovedsak er historier veldig utenom det vanlige. For å da skape en setting utenom det vanlige er det da på sin plass at filmatiske og estetiske grep behøves for å effektivt danne en slik følelse.

Det kan diskuteres at skrekkfilmen krever en større kreativ agenda for å opprettholde denne distinkte «misé-en-scenen», og atmosfæren. Man har selvfølgelig filmer som underspiller



dette med en mer simplifisert tone, og så klart mange filmer i andre sjangre som også kan vise til enorme produksjoner. Det blir da kanskje ikke per se korrekt å kalle skrekkfilmene for filmer med større kreativ integritet, men filmene (spesielt de jeg blir å trekke eksempler fra senere) har en estetisk kvalitet ved seg hvorav de fleste aspektene ved filmskapningen *vises* langt mer enn f. eks en romantisk komedie. Dette kommer eksplisitt til uttrykk innad skrekkfilm, derav mener jeg det er grunnleggende elementer ved sjangerens mise-en-scene som vekker interessen til en kjenner av skrekk.

### Om skrekkfanen og kjenneren

Hva er egentlig en skrekkfilmtilhenger, og hvor mye skal til for at noen kan kalle seg for nettopp det? Det finnes ikke noe minstekrav eller en «kvote» som skal fylles for å kunne erkjenne seg som det. Det viktigste, og mest åpenbare er selvfølgelig den reelle interessen for verkene. Og jo flere verk man har sett, desto mindre er sjansen for en skremmelig reaksjon til det man ser, grunnet det faktum at fanskaren bærer på en kjennskap til sjangeren og dens konvensjoner, gitt deres «lærde» bakgrunn i å ha sett så mange filmer av lik natur (Hills 2006, 74).

Skrekkfanen ble tidligere i teksten omtalt som en «leser». Ifølge Matt Hills kan disse også omtales som «kjennerer», eller «connoisseurs» (Hills 2006, 73). En kjenner av sjangeren som kjenner til de fleste sentrale filmskaperne, har sett de mest fryktinngytende filmene, og kjenner til mange trivielle fakta. Denne trivielle siden ved fanskaren, inviterer til en meta side ved appellen, det å sitte på mer kunnskap enn den hverdagslige seer, hvor siden til lærdom slår ut reell affekt for narrativet (Hills 2006, 75). For tidligere nevnt virket det som den typiske skrekkfanen er vanskelig å skremme. Det er i hvert fall det som er den klassiske fremstillingen, men hvorvidt det er sant er imidlertid ikke sikkert:

*Horror fans often deny that horror films frighten them. Within certain circles, the very value of watching these films, or at least the value of saying certain things about that viewing experience, is to assert that they do not frighten but only amuse ... within certain context, it would be inappropriate (other than in exceptional circumstances) to admit to being frightened by horror films. (Jancovich 2000, 32 / Hills 2006, 75)*

Det er nok en misforstått oppfatning at skrekkentusiaster ikke blir skremt av skrekk. Jancovich fremstiller det som et «macho»-prinsipp, som ikke nødvendigvis stemmer. Det

handler ikke om å benekte å ha blitt redd for noe, men heller det faktum at det i mange tilfeller er først og fremst estetiske valg begått i filmen av filmskaperne som forlokker fremfor en investering i et handlingsforløp. Dette er ikke for å si at skrekkfanen er ute av stand til å kjenne følelser ei heller å antyde at den vanlige seer er oversentimental. Det som blir foreslått er simpelthen at det er noe mer til grøsserfilmen enn kun narrativet.

Det er her Tans «artificial emotions» kommer inn i bildet, og beundringen av det rent filmtekniske. Tan skriver videre om nødvendigheten om at seeren har vært involvert i en form for filmproduksjon selv, som filmskaper, for å kunne fullt ut nyte «artefact»-aspektet (Tan 1996, 65). Selv om dette kanskje ikke appellerer til enhver seer er det fortsatt en inviterende og klarere ting å legge merke til, *spesielt* i skrekkfilmene i fokus. Da hjelper det også stort at filmskaperne av enkelte av verkene som blir diskutert er selv skrekkfilmtilhengere.

### Skrekk og Kultfilm

En del av skrekkfilmopplevelsen innebærer filmer av kultkvalitet, og det er ingen mangel på kultfilmer. Fra hverdagstrette menn midt i en midtlivskrise i komedien *Kontorrotter* (Mike Judge, 1999), talende superhelt-ender i *Howard The Duck* (Willard Hyuck, 1986) til Ed Woods produksjoner om romvesen og gale doktorer, så er kultfilmen en type film som går innom de fleste sjangrer, og kvaliteter. Et syn på kultfilm er at det er en film som ikke har vært suksessfull ved første lansering, enten i form av det kommersielle, i sin resepsjon, eller begge deler, og kultfilmen har i etterkant funnet et publikum. Disse publikummerne er grunnlaget for kulten (derav navnet) og er da gjerne oppsøkt av samme publikummerne gjentatte ganger for nytelse. Disse filmene kan da ha fått sin kultstatus på grunn av at filmen helhetlig er radikalt annerledes enn den gjennomsnittlige kinolanseringen og derfor vil den danne et følge av et publikum som omfavner den (Karwin 1991, 18). En stor andel av kultfilmer er skrekkfilmer, mange av laber kvalitet, som flørter med «camp»-kvaliteten. Dette er da B-filmer, som har fått en følgerskare, og blir ofte betegnet som «schlock». For å ikke forvirre tar denne oppgaven for seg «schlock», «midnight movies» og B-film én og samme term. Kultfilmer er ikke utelukkende filmer av fattigslig produksjon, men skrekkfilmene som går under navnet «The Midnight Movies», hyller nettopp det. En har på den andre siden reelle kultklassikere som er høyt verdsatt for sine kvaliteter blant dem som for eksempel *Eraserhead* (David Lynch, 1977) (Karwin 1991, 18).

En nokså åpenbar differensiering mellom «midnight movie»-kultfilmen og den klassiske motparten er deres respektive former for betingelse av produksjon. En kultklassiker har som oftest hatt et langt mer tilstrekkelig og visuelt slående budsjett enn «midnight movies», gjerne med kjente filmskapere og skuespillere som for eksempel Jeff Bridges og John Goodman i Coenbrødrenes komedie *The Big Lebowski* (1998), noe som blir en filmatisk status quo som blir brutt når man går over til «midnight movies» og deres «lavterskel»-produksjoner (Telotte 1991, 10).

En film av heller svak kvalitet kan renske seg selv ved å være utilsiktet morsom. Det er flere faktorer som kan være med på å understreke dette aspektet: Kanskje filmskaperens lavmåls filmatiske evner står i total kontrast med hva den egentlige overambisiøse visjonen var, kanskje er det skuespillet i filmene som er stivt og lite overbevisende, produksjonsdesign som ikke holder mål eller kanskje er det narrativet i seg selv som ikke slår an. Det kan virke som en kynisk måte å ta for seg en film, men uansett er dette en viktig fan-utøvelse innen skrekk og kult-miljøet. Selve årsaken for at slike filmer oppnår kultstatus er som allerede berettet er at dette er den type film som ikke er standarden for vanlige kinolanseringer, i form av «schlock» for dens manglende kompetanse, og årsaken for dens tilhørighet blant horrotilhengere vil nå jeg nå vil forklare.

Tidligere ble det forklart at skrekkfilmtilhengeren «leser» og er en connaisseur av sjangeren, og hvilken bedre måte å lese filmene på enn å se et verk som diskuterbart ikke er veldig bra, og dermed prøve å anerkjenne filmens feilkalkulasjoner, samtidig som det anerkjennes at det er noe genuint ved verket? Ved å «lese» disse filmene kan man nærmest si man «dissekerer» den som en connaisseur av skrekk. Dermed, vil appellen og gleden til disse schlock-skrekkfilmene være å klare å differensiere mellom det gode og det dårlige, ved at man bruker egen erfaring med sjangeren for å begå en uformell refleksiv analyse, men samtidig være underholdt av schlocken på skjermen. Filmskaper og kultfilmbidragster John Waters har satt ord på fascinasjonen for det dårlige:

*In fact he [Waters] has concluded that “bad” art is valuable precisely for the transparency of its intentions, for the nakedness of its desires: “bad taste is what entertainment is all about” he theorizes, “but one must remember that there is such a thing as good bad taste and bad bad taste...To understand bad taste one must have very good taste” (Graham 1991, 109)*

Det er nok ikke grunnlag nok for å si at folk som finner nytelse i å se dårlige filmer har bedre smak enn andre, men imidlertid viser det til en kunnskap om filmmediet som muligens er nødvendig for å kunne nyte dette aspektet. En entusiast av sjangeren har sett såpass mange

filmer av dens slag at konvensjoner og strukturelle tilnærminger er noe de kan like godt som de kan historiene i de ulike filmene, og dette uten å ha vært involvert i filmproduksjoner slik Tan foreslår (Tan 1996, 65).

### Eksempler fra de utvalgte filmene

Om en skrekkfilm ikke er skummel, har den da mislyktes i å være nettopp en skrekkfilm? Som teksten per nå har foreslått, er ikke dette noe fansene nødvendigvis aktivt oppsøker, og filmene i seg selv er ikke til nøds skapt for å skremme i utgangspunktet. (Schneider 2004, 140). Filmene valgt ut er av to ulike typer kultfilm som begge viser til en estetisk og filmatisk fornøyelse:

- *Evil Dead II*, og *Braindead* er filmer med en sterk følge og fanskare, skapt på et relativt magert budsjett utenfor innblanding av et større studio. Filmene er begge laget av regissører som med sitt auteurskap viser godt innblikk til sjangerelementene.
- *Blood Rage* og *Bog* er b-filmer, «midnight movies», schlock, filmer som fascinerer i deres feiltagelser, og er av den grunn til stor underholdning. Imidlertid har filmene noe gående for seg som er satt pris på av skrekkfans, igjennom eksempelvis estetiske valg.

Filmene *Evil Dead II* og *Braindead* som er valgt ut for denne oppgaven er heller ikke rendyrkede skrekkfilmer, men de er en sjangerblanding, noe som i seg selv viser til en forståelse av sjangeren fra filmskaperens side – om man er i stand til å skape en sjangerfilm, for å så blande skrekken med (i dette tilfellet komedie), bør man i utgangspunktet være kjent med konvensjonene man leker med - ergo er det filmskaperne som kjenner godt til sjangeren. Dette reflekteres også over på estetikk, med visuelle indikatorer og karakteristiske pekepinner. Ved å tillate seg selv å ha mer humor i filmene, og et 'glimt i øyet', vil dette også vise til en annen side ved skrekken som kanskje ikke den hverdagslige seer er vant til å ta for seg.

### Evil Dead II

Før konkrete eksempler trekkes fra dette verket bør man kanskje tilrettelegge hvorfor akkurat oppfølgeren, og ikke forgjengeren er i fokus. *Evil Dead II* er rett og slett mer ikonografisk og mer verdsatt blant fansene (Prince 2017). Det er i oppfølgeren de mest kjente «one-linerene» befinner seg, filmen har et bredere handlingsforløp, søkelyset på Bruce Campbells karakter *Ash Williams* er langt mer nyansert enn forrige film med motorsagarm og enda større

protagonistassosiasjoner, og Sam Raimi som regissør har rett og slett forbedret seg siden sist. Filmen kombinerer komikk, grøss, atmosfære og kreative løsninger basert på de midlene filmskaperne har å jobbe med. I tillegg, etter Raimis forrige film var en kommersiell og kritisk skuffelse, *Crimewave* (1985), valgte han å gå tilbake til røttene med en oppfølger til *The Evil Dead* (1981), da han følte at studioet var hovedårsaken bak *Crimewave* sin underveldende mottakelse. Dermed, løsrevet fra et større studiosystem skapte han *Evil Dead II*, og kunne lage et verk som var *hans* visjon fullt ut. Raimi hadde dog fått finansiell støtte fra produsent Dino De Laurentiis, da skrekkforfatter Stephen King la inn gode ord for Raimi til produsenten, som lot seg overtale. (Prince, 2017)

Raimi som filmskaper, er utvilsomt hva man kan kalle en *auteur* innad sjangeren noe en «leser» av skrekk, skrekfanen også legger merke til. Han har et distinkt filmspråk som tydes, og i skrekk blir dette desto mer synlig i form av den helhetlige estetikk.

Raimi, som i senere år har etablert seg som en pålitelig filmskaper innen Hollywood-systemet startet karrieren sin med skrekkblandet fryd via *Evil Dead*-filmene (1981, 1987, 1992). I nevnte filmer etablerte han seg som en kreativ filmskaper og som sine seere: en «skrekkan». Dette kommer til syne allerede i første scene av *Evil Dead II*, da vi blir fortalt om boken «Necronomicon», berettet nærmest som om det skulle vært en episode fra *The Twilight Zone* (horrorserien fra 60-tallet). *Necronomicon*, eller *The Book of the Dead* er selve basisen for filmene, en bok som har kraften til å tilkalle en rekke onde vesen til jorden - deriblant spøkelses, demoner, zombier, enøyde monster og onde sjeler som kan ta liv i gjenstander og trær, alle under navnet «deadites», noe fanskaren av *Evil Dead*-filmene også kaller seg.

Filmen bærer med seg en blomstrende nostalgi. Åpningsinnstillingen der *Necronomicon* bli introdusert har et retro preg, en følelse filmen er preget av for øvrig. Samtidig bringer den med seg noe nytt og forfriskende til sjangeren. I form av nostalgien med sin moderne form for gjenfortelling av en hyttefeberhandling, og skrekk og gru i skogen med skrømt og spøkelses: dette er svært ulikt slik eksempelvis en typisk femtitalls b-film ville gjort. Verket har en overdreven bruk av blodutgyting, nesten tegneserieaktig i kvalitet, uhørt for sin tid. Samtidig inneholder filmen klassisk stop-motion animasjon som hentet rett fra settet til en film animert av Ray Harryhausen. I tillegg hadde det per 1987 kommet utallige slasher-skrekkfilmer hvor den siste gjenlevende er «the final girl». Dette bryter *Evil Dead II* med ved å ha en rappkjefta mann som er mer tilpass i en actionfilm enn i skrekkens verden.

Ved å ha *Necronomicon*-boken som hovedkilde for filmens antagonister åpner det en mulighet for flere varierte skremmelige monstre, men også en gylden sjanse for filmskaperne involvert til å være ytterligere kreative med deres arbeid. I *Evil Dead II* sitt tilfelle klarer den på et stramt budsjett med hjelp av kreative løsninger å skape et større inntrykk og fascinasjon over håndverket overfor tilskueren. Dette fremkaller «artefact Emotions» slik skildret av Tan. Som for eksempel «stop-motion»-teknikken tidligere nevnt, eller tidskrevende «matte-paintings», nyansert sminkebruk, eller bare filmens generelle utseende, med lys og tåkebruk som danner en klassisk ekkel *mise-en-scene*. Kinematografien er ofte også en gjenstand for beundring i diskusjonen rundt filmene. Når man diskuterer *Evil Dead* filmene er det ofte kinematografien som er en gjenstand for beundring. Scenen hvor dette blir vist best er nok utvilsomt scenen der Ash blir jaktet på av en ukjent ondskap gjennom linsen av det vi antar er et POV (Point of View)-skudd. POV'en, som starter i skogen flyter sømløst i en illevarslende manøver mot hytten, med Ash, som fryktdfullt forsøker å unngå farene forut. Dette er helt klart en ekkel sekvens, men scenen virker også lekefull med dens akrobatiske kinematografi.

Etter å ha sett scenen kan det være vanskelig å ikke tenke «hvordan i all verden fikk dem til det?», som kanskje etterfølges av ytterligere spørsmål som «hvor mange tagninger brukte dem?», eller «hadde de tid til å teste det?». Disse undringene fungerer som en direkte respons til Tans tekst om det å måtte ha opplevd noen form for faktisk filmproduksjon for å kunne verdsette det, imidlertid, trenger ikke dette være en respons utelukkende ment for filmarbeidere. Hvem som helst kan anerkjenne at noe er vellaget, men det er grunnet fanskarens kjennskap til filmens knappe budsjett og håndverkerne bak kamera som jobbet med verket som gir en funksjon å bli sett på som en kunstform i seg selv (Hills 2006, 87). I *Evil Dead II* og *Braindead* får seeren virkelig et innblikk hvorfor spesialeffektene er, vel, speciale. Denne estetikken er ofte underrepresentert og underskrevet i form av akademiske skrifter, hvor det ser ut til at det er filmen som en helhet som er hovedfokuset. Når en leser om verkene til George A. Romero, eller John Carpenter, hvor ofte er det da at spesialeffekt-overhoder som Rob Bottin eller Tom Savini blir omtalt i diskusjonen? Pamela Church Gibson sa følgende om designer H.R Gigers arbeid på *Alien* (Ridley Scott, 1979)

*In all the mass of critical literature, there are only very brief references to . . . [Giger's] work . . . it is within the non-academic [i.e., fan and industry/promotional] work centred around the series that Giger receives his due recognition. But why should he be acknowledged and discussed only within the pages of magazines devoted to special effects . . . ?* (Gibson 1996, 45)

Ikke misforstå, estetikken og filmatiske elementer som spesialeffekter og kinematografi er ikke hovedgrunnen til *Evil Dead*-seriens appell, men et aspekt av appellen. Filmene har bemerket seg som favoritter blant skrekkentusiastene, og er likeså likt av filmkritikere. Per mai 2021 har filmen 95% positive anmeldelser fra kritikere og 89% positive tilbakemeldinger fra publikum basert på over 100 000 stemmer på nettsiden *Rottentomatoes.com* (2021). Populariteten har medført variert merchandise, videospill, tv-serie, egne dedikerte nettsider, musikal, nyinnspilling og tegneserier. Det er få filmserier som klarer å blande komikk, skrekk, og atmosfære på en så god måte, og filmene, spesielt *Evil Dead II* er derfor ikke bare kultfavoritter, men et *godt håndverk*. Rent visuelt er det få filmer som klarer å etablere skrekkstemningen like godt som *Evil Dead II*. De kvintessensielle elementene er å finne i dens mise-en-scene – de mørke, tåkebelagte skogene, den nedslitte hytten, parafinlamper, blod, skitt, og uhyggelige utenomjordiske monster i alle fasonger.

Det er *Evil Dead II* som balanserer disse sjangerblandingene best, hvor forgjengeren belaget seg mest på sakte oppbygninger, reell skrekk og gysninger, mens oppfølgeren *Army of Darkness* gikk nesten helhetlig bort fra skrekken i henhold til en hyllest av den mer camp-lignende eventyrfilmen.

### **Braindead / Dead Alive**

Lik Raimi viser regissør Peter Jackson til en lekenhet både kreativt og konvensjonelt med sin zombiegrøsserkomedie og kultfavoritt *Braindead*, i enkelte territorier kalt *Dead Alive*. Lik *Evil Dead II* er også dette en film som ikke tar seg selv så høytidelig, i den forstand at den i grunn ikke har hovedmål i å skremme. *Braindead* er likevel en av de blodigste filmene noensinne (Puddicombe, 2016) og mange av dens ubehageligheter er først og fremst ment som effekt for å kvalme ut seeren.

Samtidig, er filmen uhyre morsom. Hva som er morsomt er riktignok subjektivt, men det kan i hvert fall konstateres at filmen er *barnslig*. Denne miksen av enorme mengder blod og gørr sammen med *Tom og Jerry* eller *The Three Stooges* nivåer slapstick-humor gjør dette til en skrekkfilm med en nærmest opplagt kultstatus. Slapstick-humor er veldig fysisk humor, og zombiesjangeren er kjent for sine kreative løsninger på hvordan en blir kvitt de levende døde. Dette er da for de spesielt interesserte, skrekkfanen, noe som går som fot i hose. Slapstick-humor er dog noe som går inn under narrativet og «F-emotions», men samtidig vil det være en

gjensidig forbindelse mellom «F-emotions» og «A-emotions» ettersom sistnevnte følelse ser til filmen som et produkt av kreativ aktivitet (Whitney 2014, 41). Denne kreative aktiviteten er da sammenvevd med narrativet, som for eksempel når det gjelder en av *Braindead* sine antagonister, zombie-spebarnet, som blir kastet rundt og mishandlet på alle mulige måter, til stor humoristisk effekt. De mangfoldige måtene zombieene blir tatt ut på er ikke bare til stor underholdning, men viser også til hva som ser ut til å være en massiv logistisk utfordring for filmskaperne, som i seg selv er fascinerende og unneverdig.

*Lionel* (Timothy Balme), er en einstøing boende med sin overkontrollerende mor, *Vera* (Elizabeth Moody). Lionel har blitt kjent med kvinnen i gaten nedenfor, *Paquita* (Diana Peñalver), til morens store misnøye. Når Paquita og Lionel møtes på et stevnemøte i den lokale dyrehagen følger moren etter i skjul. Moren blir bitt av en av hagens mer eksotiske dyr, den «sumeriske rotteapen», og i den påfølgende tiden bryter hun mer og mer sammen til å bli en kjøttetende levende død. Stadig flere mennesker blir gjort om til zombier og det er opp til Lionel og Paquita å sette en ende på kaoset.

Hele filmens klimaks er lokalisert i ett hus, med et par mennesker imot hva som ser ut til å være en endeløs horde med zombier, hvor Lionel omsider bruker gressklipperen etablert tidligere i filmen som et våpen mot zombiemassen. Vel og merke var filmen før den revolusjonerende bruken av CGI (computer generated imagery, som Jackson for øvrig er i dag en stor tilhenger av), så hver en minste detalj vist på film er reelt foran kamera. Dette innebærer blant annet dukker, proteser, tung sminkebruk, og massive mengder blod. Ved filmens slutt er huset blodmalt veggimellom, på gulvet er det ekle rester av varierende lemmer, involver, og utseendemessig er det ganske bokstavelig blitt et blodbad. I tillegg, er det ganske opplagt at det ikke er narrativet i seg selv som er det viktigste, da plottet til filmen er av en ganske simpel helt og heltinne-struktur for å skape en ramme for hva som blir det påførende uhorvelig blodige voldsklimakset (Puddicombe 2016). Én av zombieene blir tatt ut ved at den vedkommende levende død får først en hånd penetrert gjennom munnen, for å så bli hengt opp på veggen i en lyspære, slik at zombien selv blir lysskjermen, og det gløder ut av munn, øyne og nese. Dette viser igjen til en visuelt stjelende gjenstand til stor beundring, hvor man støtt undres over hvordan dette ble gjennomført.

Filmene inviterer også til en metafiksjonell komikk, noe som entusiaster vil la seg nyte av. Som tidligere nevnt er åpningssekvensen til filmen noe kanskje spesielt en skrekktusiast vil bite seg merke i. Åpningssekvensen er ganske bokstavelig satt på «Skull Island», som er hvor *King Kong* holder til, imidlertid har denne filmen ingen formelle bånd med den enorme apen.



Et generelt publikum nå til dags vil kanskje kunne peke det ut da *King Kong* har blitt en enda større del av popkulturen med filmer som *Kong: Skull Island* (Jordan Vogt-Roberts 2017), og Jacksons egen adaptasjon fra 2005. Likevel er dette et identifikasjonsaspekt, hvor seeren forhåpentligvis har forstått 'vitsen'.

I ettertid har både Sam Raimi og Peter Jackson etablert seg som massivt suksessfulle regissører for større filmer, Raimi for *Spiderman*-trilogien (2001, 2004, 2007), og Jackson for sin gigantiske *Ringenes Herre*-trilogi (2001, 2002, 2003). Regissørene har likevel ikke glemt sin bakgrunn i skrekksjangeren og har adaptert både kamerateknikker og bruk av praktiske effekter til hver av sine respektive trilogier. Raimi brukte den samme svevende kameraeffekten en gang brukt for å medbringe skrekkelig fornøyelse i *Evil Dead II* som et virkemiddel for å gi seeren opplevelsen av å svinge seg som den maskerte superhelten gjennom New Yorks gater i *Spiderman*. Jackson og sminkesjef Richard Taylor kom etter *Braindead* til å grunnlegge *Weta Workshops* som kom til å bistå med monsterdesign, produksjonsdesign og visuelle effekter til *The Lord of The Rings*-trilogien. Det som blir da spesielt givende for fanskaren å se hvordan disse filmtekniske virkemidlene har blitt adaptert videre på et slikt massivt plan. Og i Jacksons tilfelle glemmer han ikke sin skrekkbakgrunn, med vemmelige fantasymonster som er like visuelt slående og en like stor fryd for øyet for en skrekkefan som tidligere har sett seg fascinert av de lugubre zombiene i *Braindead*.

Den største fellesnevneren mellom *Evil Dead II* og *Braindead* foruten regissørenes massive suksesser i etterkant er at filmene ikke tar seg så høytidelig i utgangspunktet. Som tidligere nevnt er det egne sekvenser dedikert til mishandling av et ondskapsfullt zombie-spebarn i *Braindead*, mens i *Evil Dead II* har vår protagonist en motorsag plassert på hånden sin, noe en vanlig seer kunne sett på som 'teit'. Denne lekenheten i filmuttrykket kommer til syne i så stor grad at det skaper en estetikk ment for et bestemt publikum med en spesifikk preferanse.

### **Bog, Blood Rage og Schlock**

Det er ikke en lett oppgave å finne spesifikke eksempler fra utvalget blant schlock, da det er så utallige mengder å velge mellom. Filmene jeg har landet på, *Bog* og *Blood Rage*, viser til de korrekte kvalitetene (eller heller mangelen på kvalitet) som en entusiast av sjangeren kan oppsøke.

*Bog* og *Blood Rage* kan allerede vise til hva som er i vente basert på filmplakaten, hvor *Bog* sin plakat er henvist i oppgavens forside. En gjenganger i skrekk-b-film er plakatkunsten, som ofte er diskuterbart det av høyest reell kunstnerisk kvalitet, som ofte «lurer» seeren til å tro filmen er av samme verdi. (For flere eksempler se til *Deathstalker* (John Watson, 1983), eller *Evilspeak* (Eric Weston, 1981)). Hva som er viktig å notere seg er at plakaten har som funksjon å promotere filmen, og i «midnight movies» sitt tilfelle var dette som regel én av få former å reklamere filmen på i tillegg til avis og radioreklamsjon, ettersom de, som navnet tilsier ble vist ved midnatt (Waller 1991, 168). Dermed, på grunn av den manglende fordelen å kunne vise en filmtrailer i en kinosal, måtte plakaten være så estetisk forlokkende som mulig. Med den connaisseur-lignende kjennskapen til skrekkentusiastene er det da heller ikke umulig å konstatere at etter å ha sett plakaten til filmen er de fult vitende om kvaliteten i vente.

I *Bog* sitt tilfelle har vi et sumpmonster som i en voldelig manøver drar en lettkledd kvinne etter håret, hvor kvinnen er overseksualisert, antageligvis i et håp om å få flere til å se filmen. Imidlertid, er det ingen lignende kvinne i filmen, hvor alle sentrale roller er spilt av skuespillere mellom 40 og 60 år gamle. Å si at monsteret heller ikke er lik sin plakatmotpart ville være en underdrivelse, da det faktiske monsteret vist på skjermen er objektivt latterlig. Men det er dette som blir den givende faktoren for denne typen film, de latterlige filmatiske elementene som totalt mislykkes i sitt forsøk på å skremme. Også plakatens «tagline» misviser i sitt håp om å engasjere, hvor ordene lyder «A 2000 year old beast awakened to kill, kill, kill! Craving for human flesh, lusting for human blood». Selv om dette er noe som teknikks sett skjer, er likevel de få ordene langt mer adrenalinskapende enn den helhetlige, heller søvnige filmen.

Åpningssekvensen er satt i en landlig sump hvor vi ser en fisker i båten sin, som bruker dynamitt som teknikk for fangst. Under én av sprengladningene ender han opp med å vekke et prehistorisk gjellemonster som bor på bunnen av vannet, og fiskeren blir dratt i dypet. Allerede knappe minutter inn i filmen mislykkes den i å etablere dette, da det ser ut som den enslige fiskeren eksploderes på sin egen dynamitt. Filmene er også et produkt av 70-tallet, og selvfølgelig lav produksjonsverdi: med overveldende filmkorn i bildene som sammen med de ubehagelige grønne sumpfargene og de altfor tette innstillingene som nesten kamuflerer all form for visuell informasjon. For det trente øyet blir man fort oppmerksom på at utsnittet på bildene er snålt rammet inn, og det kombinert med en tussete klipperytme gjør at de første minuttene ender opp som forvirrende, og desto mer underholdende.

Videre følger vi et par politimenn som prøver å komme til bunns i monsterets opphav, og hvordan de så kan tilintetgjøre vesenet. Med hjelp av biologen *Ginny Glenn* (Gloria DeHaven) oppdager de monsterets evolusjonære natur og omsider klarer de å myrde skapningen ved å kjøre på den med en bil, mens eggene overlever.

Startscenen og filmens klimaks er like forbløffende. Hvor man i starten ble eksponert til et altfor kornete og blendende utsnitt er klimakset satt til 'nattestid', satt i anførselstegn da filmskaperne egentlig bare har fargekorrigert scenen mørk, ettersom man klart og tydelig kan se at himmelen er fortsatt blå. Lik scenen med fiskeren er klipperytmen så til de grader forvirrende at sammen med den mørke fargekorrigeringen er det nærmest umulig å se hva som skjer. Lydene hører man derimot godt: politibetjentene som fortvilet slåss og stønner mot monsteret, mens vesenet i seg selv gir fra seg en oppriktig ubekvem gurgende lyd. Dette 2000 år gamle gjellemonsteret som tilsynelatende har bodd på bunnen av innsjøen i lang tid har noen distinkte gule øyne som trenger inn i kamerainnstillingene, men ellers er filmskaperne nokså skånsom med å vise monsteret i et totalt bilde, med mindre skapningen er plassert i en distanse.

De sentrale hovedpersonene er også fremført på en lite overbevisende måte, og er ikke av samme standarden som vanlige kinolanserte verk. Politibetjentene snøvler på replikkvekslingen og tar nyheten om at et prehistorisk monster har returnert med uengasjerende stoisk ro. Om man så ser til nettsiden *IMDb.com* (2021) legger man også fort merke til at samtlige skuespillere riktignok kun har spilt i lignende verk. Likevel fremstår dette som sjarmerende, at både de foran og bak kamera har gått inn for å lage en skrekkfilm, men likevel mislykkes på alle felt. En 'leser' av sjangeren vet hvordan filmen bør struktureres, men samtidig er de åpne for schlock, fordi det til syvende og sist er gøy og givende. Når man har en lavbudsjett side ved seg vil det tvinge filmskaperen å tenke kreativt og nyskapende, mesterlig av Jackson og Raimi, og når man da har en et filmteam som ikke klarer dette i *Bog* sitt, viser det likevel til at et det ble gjort et forsøk. Det er en naiv sjarm ved *Bog*, hvor selv om filmen mislykkes totalt, er den i det minste ikke 'kjedelig', eller bare 'helt grei', slik mange større produksjoner kan være. På en annen side har man filmer som heller ikke forsøker å være noe større enn det den akkurat er, og det er her *Blood Rage* kommer inn i bildet.

*Blood Rage* handler om tvillingparet *Terry* og *Todd* (begge spilt av Mark Soper). Terry beskylder sin identiske bror i ha begått et drap da de var barn. Ti år senere rømmer Todd fra et mentalsykehus under Thanksgiving slik at han kan konfrontere den virkelige morderen, Terry. Terry vil gjøre alt for å bevare den blodige hemmeligheten sin, om så det må være å myrde alle han kommer over, i håp om å igjen plassere skylden på sin bror.

Filmen åpner med sekvensen hvor den ene broren begår et drap på en tilfeldig kinotitter i et «drive-in»-kinokompleks. I åpningsteksten ser vi diverse folk kjøper popcorn til begivenheten, og filmen de ser er en skrekkfilm. Allerede da er det vist til en viss metafiksjonell side, da alle karakterene er like overfladiske og manglende i dybde som de i filmen de ser. Tenåringene i filmen er som i de fleste slasherfilmene kun ute etter å ‘få seg noe’, og på det ene offentlige toalettet sitter en mann og selger kondomer. Mannen er spilt av Ted Raimi, Sams bror, en karakterskuespiller som er å se i en rekke skrekkfilmer, inkludert *Evil Dead II*. Ved å ha han i en liten men minneverdig rolle gir det som diskutert et ‘glimt i øyet’ da spesifikt for kjenneren av sjangeren.

*Blood Rage* er en av 80-tallets mange slashere. Filmen følger undersjangerens flerfoldige tropes og har strukturelt ikke så mye nyskapende å komme med. Handlingene i slashere har de spesifikke tropene med drap på ungdommer, én etter én, og en ustoppelig morder etc. *Evil Dead II* og *Braindead* er riktignok ikke slashere men lik *Blood Rage* og *Bog* er det et relativt tynt narrativ, hvor det er da det filmatiske som definerer filmen. Filmene har på grunn av dette ingen dypere tematikk eller reelt budskap de ønsker å komme med, noe som ikke er en slagside ved filmen, men bare en mulighet for å eksperimentere med filmmediet fremfor å være fastbundet av en underordnet historie. *Blood Rage* er et godt eksempel på dette, da selv om tanken om en morderisk enegget tvilling og den andre uskyldig er et interessant konsept, er det ikke så mye mer til handlingen å tilføye. Vi får aldri en reel forståelse i hva som påvirket de grusomme handlingene, men handlingene i seg selv blir vist i full detalj: En kvinne blir delt i to med hver side fortsatt bevegende, en mann blir hugget av hånden og deretter plassert i en stilling i kontorstolen for å fremstå som han hviler (selv om han blør sakte ut), og en blir hugd av hodet og hengt opp som Thanksgiving-dekor. Det er klart at det er disse elementene filmskaperne gikk inn for å gjøre best mulig, og til tross for det tamme skuespillet, og de kjente konvensjonene er dette likevel nok for å tilfredsstille. Filmen viser til god skyggebruk og har fengende filmmusikk, men likevel er dette for nisje for et større publikum. Det har i grunn ikke så mye å si, for kulten er der, og *Blood Rage*, selv om den er skitten og stiv i levering, forblir en langt mer minneverdig filmopplevelse enn andre

kinofilmer. For å understreke filmens popularitet i kulten kan det være verdt å se til Youtubekanaler som *Dead Meat*, for å så se dens heller tamme allmenn mottakelse på IMDb.

## Konklusjon

Filmene *Evil Dead II* og *Braindead* har med sine sjangerblandinger en inviterende kvalitet ved seg, og er intensjonelt morsomme. Man flirer 'med' filmen heller enn 'av' den, i motsetning til schlocken. Likevel, er det en filmskaperglede som blir vist i begge typer film, hvor geniunitet og hardt arbeid er reflektert i det visuelle og filmatiske. Skrekkfansene er spesielt opptatt av sjangeren sin, hvor en hyllest til filmskaperglede reflekteres. Det er en dobbelthet i fanskaren, hvor selv om de er kjent med sjangerens konvensjoner, returnerer de stadig til den, i håp om å komme over unneverdig håndverk.

Å sette seg inn i kunnskapen om hva som informerer estetiske valg kan spille inn på idéen om det å være en skrekkfan, en del av å være en connaisseur innebærer å være en «kjenner». Med å kjenne konvensjonene, bakhistorien for produksjonen eller triviell og gøyale informasjon angående sjangeren kan man føle på at sjangeren er «hjemlig» - og i et hjem er alle velkommen. Dette er ikke bare på grunn av estetikken, men på grunn av all diskusjonen det å kjenne til estetikken medbringer. En «kjenner» vil måtte sette seg inn i produksjonen og anerkjenne alle aspektene ved filmskaping, ikke bare det man ser i ferdig form.

Skrekk sjangeren spiller en sentral rolle, der entusiaster av sjangeren går langt i å skape et samskap med andre beundrere, speilet i skrekkfilmfestivaler, skrekk-samlinger (conventions) e.l.

## Litteraturliste

### Bøker:

Hills, Matt. 2005. *The Pleasures of Horror*. London; New York: Continuum.

Sitat fra andre verk i boken: Mark Kermode (1997), Mark Jancovich (2000), Andrew Gibson (1996).

Tan, Ed S. 1996. *Emotion and the structure of narrative film: Film as an emotion machine*; New York; London: Routledge.

Telotte, J. P., red. 1991. *The Cult Film Experience*. Første utgave. Austin; Texas: University of Texas Press.

### Fagartikler:

Schneider, Steven Jay. 2004. «Toward an aesthetics of cinematic horror». I *The horror film*, redigert av Stephen Prince, 131-149. New Brunswick; New Jersey; London: Rutgers University Press.

Whitney, Allison. 2014. «Thinking/Feeling: Emotion, Specatorship, and the Pedagogy of Horror» 37-49: The CEA Forum.

### Filmer:

Coen, Ethan, Joel. 1998. *The Big Lebowski*. USA: Working Title Films; PolyGram Filmed

Huyck, Willard. 1986. *Howard the Duck*. USA: Lucasfilm; Universal Pictures.

Judge, Mike. 1999. *Office Space*. USA: Judgemental Films; 20<sup>th</sup> Century Fox.

Grissmer, John. 1987. *Blood Rage*. USA: Film Limited.

Jackson, Peter. 1992. *Braindead*. New Zealand: WingNut Films; Avalon Studios Limited; The New Zealand Film Commission.

Jackson, Peter.2001. *Ringenes Herre: Ringens Brorskap*. New Zealand; USA: WingNut Films; New Line Cinema.

Jackson, Peter.2002. *Ringenes Herre: To Tårn*. New Zealand; USA: WingNut Films; New Line Cinema.

Jackson, Peter.2003. *Ringenes Herre: Atter en Konge*. New Zealand; USA: WingNut Films; New Line Cinema.

Keeslar, Don.1979. *Bog*. USA: Bog Productions; Nelsen Communications; Marshall Films.

Lynch, David.1977. *Eraserhead*. USA: AFI Center for Advanced Studies; Libra Films.

Raimi, Sam.1987. *Evil Dead II*. USA: Renaissance Pictures; De Laurentiis Entertainment Group.

Raimi, Sam.2002. *Spiderman*. USA: Columbia Pictures; Marvel Enterprises; Sony Pictures.

Raimi, Sam.2004. *Spiderman 2*. USA: Columbia Pictures; Marvel Enterprises; Sony Pictures.

Raimi, Sam.2007. *Spiderman 3*. USA: Columbia Pictures; Marvel Enterprises; Sony Pictures.

Scott, Ridley.1979. *Alien*. USA: Brandywine Productions; 20<sup>th</sup> Century Fox.

Watson, James.1983. *Deathstalker*. Argentina; USA: Palo Alto; New World Pictures.

Weston, Eric.1981. *Evilspeak*. USA: Leisure Investment Company; Warner Bros.

### **Nettsider:**

Prince, Rashawn. 2017. "5 Reasons why 'Evil Dead 2' is the most inventive horror movie ever. Hentet 3.5.2021. <http://www.tasteofcinema.com/2017/5-reasons-why-evil-dead-2-is-the-most-inventive-horror-movie-ever/>

Puddicombe, Stephen.2016. "Why Braindead remains the pinnacle of grisly practical effects". Hentet 4.5.2021. <https://lwlies.com/articles/braindead-peter-jackson-practical-effects/>

Internet Movie Database.2021. «*Bog*». Hentet 10.5.2021.

[https://www.imdb.com/title/tt0077254/?ref=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0077254/?ref=fn_al_tt_1)

Internet Movie Database.2021. «Blood Rage». Hentet 12.5.2021.

[https://www.imdb.com/title/tt0085253/?ref=nv\\_sr\\_srsrg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt0085253/?ref=nv_sr_srsrg_0)

Rotten Tomatoes. 2021. «*Evil Dead 2*». Hentet 10.5.2021.

[https://www.rottentomatoes.com/m/evil\\_dead\\_2\\_dead\\_by\\_dawn](https://www.rottentomatoes.com/m/evil_dead_2_dead_by_dawn)

YouTube.2018. «Blood Rage (1987) KILL COUNT». Hentet 12.5.2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=sEZMGgF0rRc&t=92s>



