

Christian Aakerhus

Kinematografiens bidrag til desorientering i det filmatiske rommet

Masteroppgave i film- og videoproduksjon

Veileder: Anne Marit Myrstad

Juni 2021

Christian Aakerhus

Kinematografiens bidrag til desorientering i det filmatiske rommet

Masteroppgave i film- og videoproduksjon
Veileder: Anne Marit Myrstad
Juni 2021

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



Kunnskap for en bedre verden

SAMMENDRAG	3
INTRODUKSJON	4
TEORI, BEGREP OG METODE	9
ANALYSE AV <i>THE BLAIR WITCH PROJECT</i>	19
ANALYSE AV <i>THE CONJURING</i>	40
SAMMENLIGNING AV FILMENE	62
KONKLUSJON	70
REFERANSELISTE	73

Sammendrag

Denne masteroppgaven undersøker hvordan kinematografi er med på å bidra til et følelsesmessig engasjement ved å bruke grep som bidrar til desorientering og mangel på oversikt i det filmatiske rommet. Oppgaven ser på hvordan kinematografi bidrar til et følelsesmessig engasjement ved å analysere to grøsserfilmer hvor den ene filmen er indiefilmen *The Blair Witch Project* og den andre er blockbusteren *The Conjuring*.

Oppgaven tar i bruk kinematografiske grep for å se hvordan filmene på hver sin måte bruker kinematografi til å formidle en opplevelse av desorientering. *The Conjuring* som en konvensjonell grøsserfilm og *The Blair Witch Project* som en pseudodokumentar gir grunnlaget for at filmene har meget forskjellige måter å benytte kinematografi på. Oppgaven ser med dette på hvordan begge filmene benytter kinematografien for å bidra til desorientering i det filmatiske rommet. Kinematografien blir også diskutert opp imot kontinuitetsklipping og treaktsstruktur.

Begge filmene har til felles at kinematografien motiveres av kaos. Kinematografien i *The Blair Witch Project* bryter med etablerte retningslinjer for film og oppleves som en mer uforutsigbar filmopplevelse kontra *The Conjuring* som er mer forutsigbar i kinematografi og fortellerform. *The Blair Witch Project* motiveres av kaos med en subjektiv kinematografi hvor kameraet er plassert i samme filmunivers som skuespillerne. *The Conjuring* motiveres av kaos med en objektiv kinematografi som observerer skuespillerne i kaotiske sekvenser.

Introduksjon

Film er for mange jakten på en følelsesmessig opplevelse. Vi vil bli provosert av dramafilmen, vi vil le av komediefilmen og vi vil bli skremt av grøsserfilmen.

Grøssersjangeren er et av de tidligste sjangerne som ble adaptert over til filmmediet etter filmmediets fødsel på slutten av 1800-tallet. Eksempler på dette er filmatiseringen av *Frankenstein* som opprinnelig er en historie skrevet av den gotiske forfatteren Mary Shelley og *Dracula* som er skrevet av Bram Stoker. Både *Frankenstein* og *Dracula* er skrevet og utgitt fra den gotiske æraen på slutten av 1800-tallet. *Frankenstein* ble filmatisert for første gang i 1910. (Dawley, 1910) *Dracula* ble for første gang filmatisert i 1931 (Browning, 1931) og baserer seg på et manuskript fra et teaterstykke om *Dracula* i 1924. Både novellen, teaterstykket og filmatisering viser til filmskapere og publikum sin tiltrekning mot å lage og se på en filmsjanger som innebærer å skremme og å bli skremt. Grøssersjangeren som har vært med siden filmhistoriens fødsel er til og med en sjanger som forbindes med en av de store epokene innenfor filmhistorien; nemlig den tyske ekspresjonismen fra 1910 til 1930-tallet med filmer som *Dr. Caligaris Kabinett* (Wiene, 1920) og *Nosferatu*. (Murnau, 1922)

Mangelen på oversikt i film

Filmmediet har en enestående mulighet til å manipulere hvordan publikums følelsesmessige respons håndterer bildene i en film fra et kinematografisk ståsted. Kameraets plassering i forhold til situasjonen, hvordan kameraet vinkles og med hvilke bildeutsnitt dette fortelles med, er blant faktorene som er med på å bestemme hvordan publikum oppfatter alt fra hvert enkelte bilde til lengre sekvenser i en film. Kinematografen på et filmsett forhører seg med regi for å bli enige om hvilke følelser, stemninger og opplevelser regissøren ønsker å skape. Kinematografen må dermed ta de bildetekniske valg fra det kinematografiske ståstedet som kan være med på å bygge opp den bestemte visjonen som regi ønsker å formidle. Kameraets plassering i forhold til situasjonen som foregår og kameravinkelen man velger å vise det i fra. Er kameravinkelen fra et fugleperspektiv, et froskeperspektiv, et normalperspektiv eller er kameravinkelen undervinklet eller overvinklet? Er bildeutsnittet et ultratotalt bildeutsnitt som viser både mennesker og omgivelsene i samme bilde eller er det et ultranært bildeutsnitt som gir publikum mulighet til å kunne fokusere på hver enkelt tåre en skuespiller feller? Hvert minste valg er med på å bidra til

hvordan handlingen i film oppleves. Alle disse valgene som tas, er med valgene til resten av arbeidsrollene på filmsettet med på å skape helheten i en filmopplevelse.

Det interessante med de kinematografiske valgene, er hvor mye kameraplassering, kameravinkler og bildeutsnitt kan ha og si for hvor mye informasjon publikum får i løpet av en filmopplevelse. I en krigsfilm mellom amerikanere og tyskere kan man plassere kamera hos både de amerikanske og tyske troppene som bidrar til at publikum får en geografisk orientering i forhold til hvor de er i forhold til hverandre. Det kan bidra til at momentene som kommer når troppene møtes oppleves som mindre ubehagelig for publikum fordi de har fått et forvarsel på det gjennom den kinematografiske oversikten. Ved å ikke plassere kamera hos begge troppene, og kun følge den ene troppen så vil det bidra til at publikum ikke vet når troppene møtes og at publikum dermed er mer på vakt.

I sammenheng med grøssersjangeren så kan de kinematografiske valgene ha betydelig innvirkningskraft på hvor skremmende sekvensene kan være. Grøsserfilmen ønsker å engasjere publikum følelsesmessig ved å skremme. Her er det mange audiovisuelle grep som kan tas i bruk, den skremmende lydeffekten som ofte kommer sammen med et *jumpscare*, de skumle monstrene som kommer når publikum minst aner det og ikke minst mangelen på oversikt under kaotiske situasjoner. Ta *The Shining* som et eksempel. Hvor er kjøkkenet i forhold til hotellrommet som familien bruker? Man har ingen romlig orientering med henblikk på hvor Jack er i forhold til Wendy og Danny. Som publikum føler man seg desorientert i det man gjerne ønsker en romlig orientering i de mest voldsomme sekvensene. Mangelen på en romlig orientering er kanskje et av de sterkeste virkemidlene innen grøsserfilmen. Hva er det man ønsker i situasjoner man synes er ubehagelig og skrekkelige? Man vil gjerne ha et overblikk som gir en oversikt over situasjonen. Oppgaven vil dermed se på hvordan kinematografens bildevalg kan bruke subjektiv og objektiv kameraplassering, kameravinkler, bildeutsnitt, point-of-view, bildeplan og perspektiv for å bidra til publikums følelsesmessige engasjement med å holde tilbake på informasjon i det filmatiske rommet.

Problemstilling og filmvalg

Denne oppgaven skal handle om kinematografiens betydning når film vekker følelser. Å vekke følelser er en viktig del av de fleste filmproduksjoner, men for meg står grøssergenren i en særstilling. Her opplever jeg at kinematografien særlig sterkt bidrar til å bygge de følelser som

skaper genren, nemlig uhygge, redsel og kaos. Når jeg nå skal undersøke hvordan kinematografien bidrar til å skape følelser i film, velger jeg derfor å studere hvordan kinematografien i grøssergenren bidrar til følelsen av desorientering og mangel på oversikt.

Jeg så *The Blair Witch Project* for første gang tidlig på 2000-tallet kort tid etter filmens utgivelse og var i 10-årsalderen på den tiden. Mangelen på oversikt og et sterkt ønske om en geografisk orientering i sekvensene hvor filmen var på sitt mest intense gjorde et kraftig inntrykk på meg som jeg enda husker effekten av meget godt. Filmopplevelsen satte et skikkelig støt i meg som hang i lenge etter at filmens rulletekst hadde gått over skjermen. *The Blair Witch Project* er skutt som en pseudodokumentar. Det vil si at *Blair Witch Project* utgir seg for å være en ekte dokumentarproduksjon ved å benytte seg av skuespill mens kamera forteller handlingsforløpet med fortellerbegrep som hentes fra dokumentarsjangeren. I sammenheng med myten om heksen som er skikkelsen man er med på å jakte etter i *The Blair Witch Project*, så er dette med på å danne en intens opplevelse av å være sammen med hovedpersonene i filmen samtidig som de opplever de skrekkelige hendelsene som kommer i løpet av filmen.

Grunnen til at *The Blair Witch Project* er en av to filmer i min masteroppgave er fordi hele handlingen oppleves sammen med skuespillerne. Med den dokumentariske kinematografien, så har man har alltid like dårlig oversikt som de har i de mest kaotiske scenene. Man får for eksempel aldri et etablerende bilde på starten av en sekvens som kan være med å gi en objektiv og nøytralt bildeutsnitt over de mest kaotiske hvor skuespillerne blir utsatt for terrorisering. At historien hele tiden fortelles gjennom skuespillernes subjektive opplevelse av hendelsesforløpet er blant det som bidrar til det mest følelsesmessige engasjementet i *The Blair Witch Project*. Dette er med på å gjøre at de traumatiske situasjonene som utspiller seg blir like uoversiktlige for publikum som de blir for hovedrollene. Kinematografien bidrar kraftig til det kaotiske og det er det analysen i hovedsak vil drøfte sammen med det følelsesmessige engasjementet.

Det kraftige inntrykket som *The Blair Witch Project* ga meg har bidratt til en sterk fascinasjon for grøssersjangeren. Det bidro til at jeg oppsøkte nye titler under sjangeren i håp om å bli like mye utfordret som publikum som da jeg så *The Blair Witch Project* for første gang. Dette har bidratt til blandede filmopplevelser med *IT*, (Lee Wallace, 1990) *The Shining*, (Kubrick, 1980) *Cannibal Holocaust*, (Deodato, 1980) *The Human Centipede (Six)*, (Six, 2009) og *The Conjuring* (Wan, 2013) for å nevne noen. Av de nevnte filmene, så var det *The Conjuring* som ga den

kraftigste skrekkopplevelsen i nyere tid. Dette til tross for at den fortelles med veletablerte og trygge teknikker som forbindes med den konvensjonelle Hollywoodfilmen med blant annet kontinuitetsklipping og *jump-scares*. Til tross for etablerte grep, så har *The Conjuring* tatt noen spennende valg innen kinematografien som utfordret meg når jeg så filmen for første gang, dette er årsaken til at jeg har valgt *The Conjuring* som den andre filmen jeg vil analysere. Som en konvensjonell produksjon fra Hollywood, så følger filmen mange etablerte retningslinjer som er med på å definere den moderne spillefilmen.

I motsetning til *The Blair Witch Project* hvor kameraet er satt hos skuespillere som ikke har mye erfaring med verken skuespill eller kinematografi, så er filmfotograf av *The Conjuring*, John R. Leonetti kjent for sitt tidligere arbeid med regissør James Wan som i tillegg til *The Conjuring* står bak flere filmer innenfor grøssersjangeren som *Insidious: Chapter 2* (2013), *Insidious* (2010), *Death Sentence* (2007) og *Dead Silence* (2007). De to vidt forskjellige kinematografiske stilene som brukes vil bli analysert ut ifra bildetekniske begrep som beskriver både større konvensjonelle produksjoner og mindre dokumentarproduksjoner.

For å drøfte hvordan de forskjellige kinematografiske grepene kan være med på å bidra til publikum sin følelsesmessige respons, så vil jeg benytte en fremgangsmåte anvendt i kognitive filmstudier, hvor jeg bruker meg selv som detektor for å drøfte hvorvidt de kinematografens bildevalg er med på å bidra til de følelsesmessige opplevelsene i filmene slik som den kognitive fremgangsmåten er beskrevet av Noël Carroll og Anne Gjelsvik.

The Blair Witch Project ble lansert uten noen finansiell støtte fra store produksjonsselskap og er det som kan kalles en *indie film* (uavhengig produksjon). *The Conjuring* kom ut i 2013 med finansiell støtte og distribusjon gjennom store filmselskap som New Line Media og Warner Bros. Filmene som har til felles at de går under grøssersjangeren, har forskjellige fremgangsmåter for hvordan de engasjerer publikum med sin kinematografi. *The Conjuring* er lett å gjenkjenne med sine konvensjonelle grep som er blitt etablert gjennom år med større produksjoner fra Hollywood med millionbudsjett. *The Blair Witch Project* har ikke den store finansielle støtten og benytter seg av kinematografi fra dokumentar. Dokumentargrepet er med på å bidra til at *The Blair Witch Project* blir en annerledes filmopplevelse enn den konvensjonelle storproduksjonen. Til tross for filmenes forskjellige grep, så spiller kinematografien i begge filmene en kraftig rolle når det kommer til å engasjere publikum i de mest intense scenene ved å ikke gi publikum noen oversikt.

Oppgaven vil altså undersøke hvordan to forskjellige grøsserfilmer bruker kinematografien for å skape en følelse av desorientering og mangel på oversikt i det filmatiske rommet. Det er en studie av de filmatiske virkemidlene med vekt på kinematografien.

Teori, begrep og metode

Siden oppgaven baserer seg på å drøfte hvordan et følelsesmessige engasjement i film kan trigges igjennom bestemte føringer innen kinematografien med det begrensede- og det subjektive bildeutsnittet, så vil min utvalgte teori i hovedsak basere seg på de to emnene hver for seg: Det følelsesmessige engasjementet på den ene siden og de filmatiske grepene på den andre siden. Det er disse to emnene som til sammen ser på hvordan publikum blir følelsesmessig engasjert med mangel på oversikt i det filmatiske rommet.

Film med kognitive filmteori

Det følelsesmessige engasjementet i film har lenge vært et interessant tema for filmteoretikere innen både den psykoanalytiske-, fenomenologiske- og den kognitive filmteorien. En liten del av oppgaven er med dette inspirert av den kognitive filmteoriens interesse for emosjoner. Inngang til dette feltet har jeg funnet i Carl Plantinga og Greg M. Smiths antologi *Passionate Views* fra 1999. Her finner jeg hos Noël Carroll i artikkelen «Film, Emotion, and Genre» støtte for en metodisk tilnærming til filmanalyse der filmen kan utforskes som et resultat av filmskaperens valg, og der jeg videre kan bruke mine egne opplevelser som kilde. Denne tilnærmingen forklares igjen av Anne Gjelsvik i hennes artikkel «Med deg selv som detektor» fra boken *Følelser for Film* som er skrevet av Ola Erstad og Ove Solum.

Noël Carrolls utgangspunkt er at en filmskaper kan konstruere et fokus i en film, som under bestemte omstendigheter skaper bestemte emosjonelle reaksjoner hos tilskueren.

Filmfortolkerens oppgave vil da være å identifisere hvilke karakteristika som skaper gitte reaksjoner hos tilskueren, og det skal man gjøre med seg selv som detektor. (Gjelsvik, 2007, s. 16) Med å bruke meg selv som en detektor i analysens utvalgte sekvenser, så vil jeg ta utgangspunkt i egne følelser for å drøfte om valgene rundt kinematografi, bildebruk og spesielt mangelen på oversikt kan være med på å bidra til min følelsesmessige respons til filmene. Med egen respons som arbeidshypotese, så kan jeg studere de kinematografiske grepene og drøfte hvordan de bidrar til min følelsesmessige respons i de utvalgte sekvensene.

The Uncanny Valley

Jeg vil benytte *The Uncanny Valley* til å se nærmere på hvordan presenteringen av monsterskikkelsene i *The Blair Witch Project* og *The Conjuring* oppleves som nifse og hvordan

de er med på å engasjere publikum følelsesmessig i handlingen. En av de store forskjellene mellom filmene er at *The Blair Witch Project* aldri viser noen monsterskikkelse eller det som driver med kontinuerlig terror i filmen. *The Conjuring* har flere scener hvor flere monsterskikkelser blir tydelig vist for publikum. Jeg vil se på hvordan valgene om å ha med monster i bildet, opp imot å ikke ha med monster i bildet er med på å bidra til et følelsesmessig engasjement ved å ikke få oversikt i det filmatiske rommet.

The Uncanny Valley er en teori som ble utarbeidet på 1970-tallet av Masahiro Mori. Masahiro Mori som er en robotikkprofessor har skrevet et essay hvor han drøfter mennesket sin reaksjon på roboter som så ut som- og oppførte seg som mennesker. Han har beskrevet en hypotese som omhandler at en person sin respons på en robot med menneskeliknende evner, vil skifte brått fra empati til å frastøte seg roboten når roboten viser sine mer robotiske ferdigheter overfor de menneskeliknende evnene. (Mori, 2012)

De tekniske filmatiske begrepene

I tillegg til å benytte seg av kognitiv filmteori, så vil faglitteraturen i oppgaven ha hovedvekt på filmatiske begrep som beskriver de tekniske kinematografiske begrepene.

Peter Ward – *Picture Composition for Film and Television*

Av bøker jeg ønsker å bygge oppgaven så har jeg blant annet valgt meg ut *Picture Composition for Film and Television* av Peter Ward som en av flere bøker. Boken er utgitt av Peter Ward etter å ha jobbet som kameramann i 45 år. Boken går innpå kamerateknikk som brukes jevnt over mindre og større TV- og filmproduksjoner. Ward beskriver både mindre dokumentarproduksjoner som passer innunder formatet vi forbinder med nyhetssending og tar også for seg begrep og teknikker som blant annet kontinuitetsklippingen som brukes innenfor de store produksjonene innen Hollywood.

Kontinuitetsklippingen går i dybden på fremgangsmåten på hvordan filmfotografen håndterer bildevalg for å gjøre bildene enklest å klippe mellom uten at publikum tenker over skiftene mellom bilder i en større filmproduksjon. Derav kontinuitetsklipp; fordi det ønskes at publikum av en film med denne klippeteknikken ikke skal bli for bevisst på at de faktisk ser på en film, de vil at publikum skal bli oppslukt og engasjert av historien uten at synlige klipp eller markante filmtekniske virkemidler drar fokuset bort fra historien og illusjonen om fiksjon. Ettersom han

tar for seg kinematografi fra mindre produksjoner til større produksjoner så anses boken som relevant for analysene, da *The Blair Witch Project* er en mindre produksjon som ikke er finansert av et større produksjonsselskap. En såkalt *independent film* eller *indie film*. *The Conjuring* er en større produksjon under produksjonsselskapet New Line Cinema.

Subjektiv og objektiv kinematografi

Jeg vil bruke begrepene subjektiv og objektiv kinematografi slik som de er beskrevet i David Bordwell, Kristin Thompson og Jeff Smiths *Film Art*. Jeg vil se på hvordan subjektiv kinematografi er med på å bidra til både spenningsoppbygging og mangel på oversikt i filmene.

Jeg vil utfra dokumentarmodusene til Bill Nichols se på kinematografien i *The Blair Witch Project* som en mer subjektiv kinematografi på grunn av filmens undersjangre pseudodokumentar og *found footage* som sørger for at kameraet alltid er plassert med skuespillerne. Slik får man aldri et oversiktlig og nøytralt bildeutsnitt på samme måte som den konvensjonelle spillefilmen ofte benytter objektive etableringsskudd.

The Conjuring holder seg mer til den konvensjonelle spillefilmen med kontinuitetsklipp. Filmen har en liten sekvens hvor de bruker mye av de samme dokumentargrepene som *The Blair Witch Project*. Jeg vil i den sekvensen drøfte hvordan dokumentargrep og subjektiv kinematografi gir *The Conjuring* mulighet til å la skuespillerne adressere kameraet direkte uten at det føles unaturlig for publikum. Jeg vil så se på hvordan dette i sin tur er med på å bidra til at vi kommer nærmere inn på skuespillerne og deres følelsesliv. *The Conjuring* har også en sekvens hvor jeg undersøker bruken av subjektiv kinematografi og point-of-view. Det vil si, bildeutsnitt som skal forestille en skuespillers personlige synsvinkel på en situasjon, og hvordan denne bruken av point-of-view er med på å engasjere publikum ved å ikke gi de et klart svar på om hva som blir sett gjennom bruken av point-of-view.

Dokumentarfilmens seks forskjellige dokumentarmoduser

For å redegjøre for dokumentarfilmens underkategorier så vil jeg bruke *An Introduction to Documentary* av Bill Nichols. Nichols kategoriserer det han begrunner som subkategorier innenfor dokumentarfilmen med å utdype det han kategoriserer som seks forskjellige dokumentarmoduser: Den poetiske modusen, den eksponerende modusen, den observasjonelle modusen, den deltagende modusen, den refleksive modusen og den performative modusen.

Jeg vil diskutere *The Blair Witch Project*, men også *The Conjuring* opp imot den deltagende modusen ved å se på denne modusen i sammenheng med kameragrepene i begge filmene og hvordan de kan være med på å bidra til mangel på oversikt i det filmatiske rommet.

De forskjellige bildeutsnittene

Som en del av begrepene jeg ønsker å bruke når jeg analyserer utvalgte sekvenser fra *The Blair Witch Project* og *The Conjuring*, så vil jeg ta i bruk de varierende og utfyllende bildeutsnittene som det går an å variere mellom innen film. Jeg anser disse som relevante for analysen, da de forskjellige typene bildeutsnitt har igjennom den kinematiske historien fått erkjente virkemidler som forbindes til hver enkelt av dem. Et eksempel på det er blant annet at et ultratotalt bildeutsnitt er godt kjent for å fungere som et effektivt etableringsbilde som kan få frem den ønskede atmosfæren tidlig i en kommende sekvens da det ultratotalt bildeutsnittet gir god oversikt over en omgivelse og hva en omgivelse består av. Et annet eksempel er det nære og ultranære bildeutsnittet av ansiktet til en skuespiller som er med på å tydeliggjøre hvilke følelser den skuespilleren kjenner i det gitte øyeblikket. Jeg vil her liste de forskjellige utsnittene og vil vise til disse begrepene i analysene av de utvalgte sekvensene.

- In the **extreme long shot**, the human figure is lost or tiny. This is the framing for landscapes, bird's-eye views of cities, and other vistas. Det norske **ultratotalt bildeutsnitt** blir brukt i oppgaven.
- In the **long shot**, figures are more prominent, but the background still dominates. Det norske **totalt bildeutsnitt** blir brukt.
- Shots in which the human figure is framed from about the knees up are called **medium long shots**. These are common, since they permit a nice balance of figure and surroundings. Det norske **halvtotalt bildeutsnitt** blir brukt.
- The **medium shot** frames the human body from the waist up. Gesture and expression now become more visible. Det norske **mediumskudd** blir brukt.
- The **medium close-up** frames the body from the chest up. Det norske **halvnært bildeutsnitt** blir brukt.
- The **close-up** is traditionally the shot showing just the head, hands, feet or a small object. Det norske **nært bildeutsnitt** blir brukt.

- The **extreme close-up** singles out a portion of the face or isolates and magnifies an object. Det norske **ultranært bildeutsnitt** blir brukt.

(Bordwell, Thompson, & Smith, 2017, s. 189)

Kontinuitetsklipping

Innenfor kontinuitetsklipping, så har man godt etablerte retningslinjer for hvilke bilder og utsnitt som bidrar til å gjøre klipping minst mulig merkbar. Dette er for å bidra til at kontinuiteten mellom bilder oppleves som mest mulig flytende, slik at publikum ikke blir for bevisst på at det de ser på er en oppfunnet handling.

Et kjent eksempel på dette er å klippe i bevegelse. Som for eksempel at en scene med intens slåssing, så blir klippingen gjort i de hyppigste bevegelsene. I det person A forsøker å slå person B så ser vi hans knyttneve nært ansiktet til person B og klipper i den bevegelsen til et annet utsnitt hvor knyttneven er på samme sted og fortsetter slaget. Ettersom klippet skjer i en hyppig bevegelse, så er teorien at publikum ikke tenker over klippet som skjer i en bevegelse, fordi man er for konsentrert med å følge med handlingen. Et annet eksempel på kontinuitetsklipping er å forholde seg til 180-gradersregelen når man filmer dialog mellom to eller flere personer. Med 180-gradersregelen mener man at man oppretter en akse mellom mennesker som har dialog. Om kameraet velger ut sine bildeutsnitt fra den ene siden på aksene, så vil det bidra til at bildene oppleves som flytende. Om man veksler mellom kameraplasseringer på hver sin side av aksene, så vil klipping mellom utsnittene oppleves som harde klipp.

Et annet grunnlag for å ha med kontinuitetsklipping er fordi at denne klippemetoden også er blant de fortellergrepene som skiller *The Blair Witch Project* og *The Conjuring* fra hverandre. Mens kontinuitetsklippingen i *The Conjuring* er sømløs og skreddersydd etter Hollywoods konvensjoner om den moderne filmen, er *The Blair Witch Project* i den andre skalaen når det kommer til synlige klipp. Jeg vil med dette vise til hvordan de synlige klippene i *The Blair Witch Project* er med på å forsterke amatørinntrykket som filmen spiller kraftig på.

Treksstruktur i filmens narrativ

Jeg er interessert i å se hvordan filmene følger den klassiske treksstrukturen. Med en treksstruktur så mener man at en historie deles opp i tre akter.

Bruce Block referer til disse tre aktene i *The Visual Story* som *eksposisjon* (start), *konflikt* (midtdel) og *løsning* (slutt). Jeg vil referere til disse begrepene for å vise til hvor i filmen sitt handlingsforløp jeg er på i de utvalgte sekvensene jeg analyserer. De fundamentale begrepene om at en historie er basert rundt tre hovedsakelige punkter ble først beskrevet av Aristoteles i sammenheng med det greske teateret, (Block, 2013, s. 222) og blir også omtalt som en treaktsstruktur. Oppgaven vil benytte Bruce Blocks begreper.

Exposition: Exposition can be defined as the facts needed to begin the story. These facts include (but are not limited to) the identity of the main characters, their plot situation, location, and time period. If the audience is not given the facts they need (or think they need), they can never become involved in the story because they are distracted with trying to fill in the missing exposition. (Block, 2013, s. 222)

Conflict and climax: The middle part of a story is called the *conflict*. When the story begins, there's usually little or no conflict, and as the story develops, the conflict increases in intensity. [...] Depending on your specific ideas about story structure, you may adjust the exact placement of the climax. No matter how you define it, the climax still occurs at the height of the conflict. (Block, 2013, s. 224-225)

Resolution: The resolution provides a place for the story to finish. The audience needs time to recover from the intensity of the climax and reflect on the story's conflict. Also, secondary plot situations and characters may need time to fully complete their story. (Block, 2013, s. 225)

The Blair Witch Project og *The Conjuring* har en ulik oppbygning når det kommer til å følge treaktsstrukturen. Denne ulikheten har konsekvenser for hvilken form for ubehag og desorientering filmene legger opp til. Jeg vil sammenligne kinematografien i filmene opp imot treaktsstrukturen for å drøfte hvordan filmene tar hensyn til å gi publikum en løsning etter klimakset.

The Conjuring avslutter med å gi publikum en løsning, slik at publikum opplever å få et svar. *The Blair Witch Project* går bort fra den veletablerte treaktsstrukturen ved å ikke gi noen løsning etter klimakset. Jeg vil se på hvordan dette gjøres gjennom kinematografien og hvordan det bidrar til filmenes skrekkopplevelse.

Perspektiv og oppdelinger av bildekomposisjon

Når jeg skal se på hvordan enkelte av bildekomposisjonene i de utvalgte sekvensene får frem følelsen av å mangle oversikt, så vil jeg se på det som Bruce Block viser til som *Deep space* og *Flat space* for å differensiere mellom bildekomposisjoner som har dybde og ikke. Bildene av garasjeportene har jeg tatt selv for å illustrere et eksempel på perspektiv. «Deep space, the illusion of depth on a two-dimensional surface, is created and controlled using the depth cues. Depth cues are visual elements that create the illusion of depth.» (Block, 2013, s. 15) Jeg velger å ha med perspektiv som et sentralt begrep på dybde i bildekomposisjoner i min analyse da en bildekomposisjon sett med kunnskapen om perspektiv gir et solid grunnlag for å drøfte blant annet hvordan jeg mener at bildekomposisjoner uten perspektiv oppleves som mer direkte enn bildekomposisjoner med perspektiv.

Når Block skriver om *deep space* så forklarer han hvordan perspektivtegning i en bildekomposisjon er et av flere indikatorer som er med på å manipulere forestillingen om at et bilde har dybde. Når man ser film, så ser man på en todimensjonal flate; man har høyden i bildet, man har bredden i bildet, men man har ikke dybden. Illusjonen om dybden må manipuleres frem. En måte å skape illusjonen om at en bildekomposisjon har dybde er ved hjelpen av perspektiv. Perspektiv er med på å få et bilde til å se tredimensjonalt ut selv om bildet sees på en todimensjonal skjerm.



Figur 1: En bildekomposisjon tatt rett på en garasjevegg



Figur 2: Bilde av samme garasjevegg tatt fra en annen kameraposisjon



Figur 3: Bilde av samme garasjevegg tatt med en kameraposisjon som er enda nærmere

Bruce Block viser til de tre vanligste typene perspektiv som brukes; det er ettpunkts-, topunkts- og trepunktperspektiv. Om man har ett bilde som er tatt rett på veggen til et hus, slik som i eksempelet med garasjen i figur 1, så vil man få et bilde hvor veggen ikke har noen dybde. Om man flytter kameraposisjonen og tar et nytt bilde av den samme veggen, slik at veggen går på skrå ut av bildet, så ser man at veggens parallelle linjer vil konvergere og til slutt samle seg på samme sted som vist i figur 2. I figur 3 så er kameraposisjonen flyttet enda mer mot hjørnet på garasjeveggen og sørger dermed for at de parallelle linjene konvergerer fortere. Stedet linjene samler seg på kalles for forsvinningspunkt.

Ved å ha flyttet på kameraposisjonen så har man endret garasjeveggen fra å være et flatt plan til et langsgående plan. Etter at kameraposisjonen er flyttet for å fotografere garasjeveggen på skrå, så konvergerer garasjeveggens parallelle linjer til et samlingspunkt. Block skriver at konvergering av parallelle linjer skjer både i den ekte verden og i skjermverdenen, men at på skjermen så skjer dette på en todimensjonal flate og er dermed en indikator som får frem en illusorisk dybde. (Block, 2013, s. 18)

Et annet begrep anvendt av Block som kan betegnes som perspektivets motpart er det Block kalles *Flat space*. *Flat space* benytter seg ikke av parallelle linjer for å fremheve illusjonen om dybde. Med *flat space* så legger man vekt på å fremheve mulighetene man har ved å filme rett på et plan, slik som kameraposisjonen som står rett på garasjeveggen i figur 1. Kameraposisjonen i figur 1 bruker ikke forsvinningspunkter slik som figur 2 og 3 gjør. Flate bilder utnytter ikke dybden som perspektiv bidrar til og kan for eksempel gjøre det vanskeligere å se hvor en skuespiller står i forhold til bakgrunnen i en bildekomposisjon. I de bildekomposisjonene hvor jeg anser perspektiv som relevant for analysen, så vil jeg oppgi hvilke typer perspektiv som brukes.

Block introduserer også boken sin med å vise til begrepene forgrunn (objekter nære publikum eller kamera), midtgrunn (objekter som er lengre bort fra publikum eller kamera) og bakgrunn (objektene som er lengst borte). (Block, 2013, s. 5) Jeg vil benytte disse begrepene igjennom oppgaven, især delene hvor jeg går i dybden på utvalgte bilder.

Analyse av *The Blair Witch Project*

I denne delen av oppgaven analyserer jeg *The Blair Witch Project* (Myrick & Sanchez, 1999) som kom ut i 1999 og som er skrevet og regissert av Daniel Myrick og Eduardo Sanchez. Filmen hadde et budsjett på 60 000 dollar og tok inn 248 639 099 dollar på verdensbasis.

(<https://www.boxofficemojo.com/>, 2021) noe som gjør den til en av filmene med det største forholdet mellom budsjett og salg noensinne.

Handlingsforløp

The Blair Witch Project handler om de tre filmstudentene Heather Donahue, Michael Williams og Joshua Leonard som drar ut i Marylands dype skoger for å filme materialet til en dokumentar om den lokale historien til «Blair Witch»-heksen som ifølge gamle historier skal holde til i skogene nær Burkittsville, Maryland i USA. Historien forteller at mange barn gikk ut i skogen på 40-tallet uten å ha blitt funnet og folk unngår enda i dag og gå ut i skogene i redsel for å ikke komme tilbake igjen.

Heather, Joshua og Michael drar til skogs med to kamera, en lydopptaker og turutstyr for å se etter fakta som kan bekrefte om heksens historie er sann eller oppspinn. Det første de finner på turen som minner om at noe ikke er som det skal, er en haug med steiner som er såpass presist oppsatt at det ikke kan ha skjedd tilfeldig. Kort tid etter denne hendelsen oppstår en mindre konfrontasjon blant de hvor de innrømmer at de har klart å gå seg bort dypt inne i skogen. Rare og skumle lyder om natten, og større hauger med steiner som dukker opp på steder det ikke har vært hauger før fører til at Heather, Joshua og Michael går fra å være på randen til desperat til å begynne å kjenne på skikkelig panikk.

En natt, ei stund etter at de etter den opprinnelige planen skulle ha vært hjemme igjen – så forsvinner Joshua etter en natt med skikkelig bråk utenfor teltet. Filmen fortelles som at det som er filmet og tatt opp med lydopptakeren, er blitt funnet ett par år etter at hendelsen skjedde, slik at vi som publikum får presentert hendelsene gjennom en audiovisuell fortelling på akkurat samme måte som det ble opplevd av dem.

Found Footage og pseudodokumentar

The Blair Witch Project er kanskje mest kjent for å være blant grøsserfilmene som har brukt undersjangerne *found footage* og pseudodokumentar som sin fortellerstil.

Found footage means that the production will use only existing archival photographs, film, or video that has been shot by other people. The first steps are to write the story, find a point-of-view, and design a visual structure that supports the story. A specific point-of-view must be defined so that the best selection of visual material can be made. (Block, 2013, s. 264)

The Blair Witch Project benytter seg av undersjangeren *found footage* med at klippene som vises i filmen skal forestille å være råmateriale fra filmruller som er blitt funnet ett år etter at Heather, Joshua og Michael ble meldt savnet. Det er ikke dermed sagt at *The Blair Witch Project* er den første filmen som bruker denne undersjangeren. *Cannibal Holocaust* (Deodato, 1980) er også en grøsserfilm som har vært ute med de samme filmtekniske virkemidlene og har bygd mye av sin promotering rundt de samme filmtekniske virkemidlene for å øke inntrykket av at produksjonen er ekte. Som for eksempel ved å lage falske savnetmeldinger om at skuespillerne i filmen har vært savnet siden filminnspillingen skulle ha tatt sted. Dette har igjen ført til diskusjoner og spekulasjoner rundt filmproduksjonen og filmens skuespillere, noe som har ført til at PR-stuntene som har vært et følge av filmens filmtekniske virkemidler har gitt filmen mye gratis PR. Dette bidro til økt promotering rundt filmen, men denne medaljen kom dog med en bakside. Enkelte trodde at skuespillerne faktisk var savnet og hadde dødd. Noe som blant annet har resultert i at Ruggero Deodato, regissøren av *Cannibal Holocaust* (Deodato, 1980) mottok alvorlige trusler og ble siktet for mord på flere av skuespillerne. (Mendelsohn, 2020)

The Blair Witch Project fortelles med samme fortellerteknikk som en dokumentarfilm. Den store forskjellen er at *The Blair Witch Project* har skuespillere som er med på å manipulere dokumentarfilmsjangeren ved å spille skuespill som er med på å danne en illusjon om at hendelsesforløpet i filmen er spontant og skjer utenfor deres kontroll. Filmene blir med dette en pseudodokumentar. I filmen følger vi de tre filmstudentene Heather Donahue, Joshua Leonard og Michael Williams. De er spilt av Heather Donahue, Joshua Leonard, Michael Williams. "Most fake documentaries, or «mockumentaries," are not this serious. Often mock documentaries imitate documentary conventions but do not pretend to portray actual people or events. This strategy turns the film into fiction.» (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017, s. 353) I motsetning til Bordwell sitt sitat ovenfor, så bruker skuespillerne i *The Blair Witch Project* sine ekte fornavn, kanskje for å spille på illusjonen om at filmen skal ha hendt på ekte. I tillegg til dette så

er ingen av skuespillerne kjente skuespillere med arbeid fra noen store filmtitler bak seg. På denne måten så bærer promoteringen av filmen preg av å bruke noen av de samme strategiene som *Cannibal Holocaust* gjorde.

The Blair Witch Project åpner opp med en håndholdt og ristende tagning av Heather som adresserer kameraet og presenterer hjemmet sitt for filmen mens hun ser rett inn i linsen. Måten filmens første akt åpnes på er kanskje ett av de mest tydelige fortellerteknikkene som kjennetegner en pseudodokumentar: nemlig at filmen bryter med den fjerde veggen uten at det føles unaturlig for publikum. Mer konvensjonelle filmsjangre benytter seg vanligvis ikke av mulighetene til å la skuespillerne i en film adressere kameraet da adresseringen av kameraet i rommet kan bryte med illusjonen om at handlingen som foregår er en fiksjonell handling.



Figur 4: Heather Donahue presenterer leiligheten sin før utreise

Det er den direkte adresseringen av kameraet som gjør åpningssekvensen til *The Blair Witch Project* så sterk. Som filmens åpningssekvens så blir vi som publikum av filmen adressert gjennom at Heather ser rett inn i kameralinsen og adresserer kamera i filmens aller første skudd. Når jeg så *The Blair Witch Project* for første gang, så var det også første gangen at jeg ble

eksponert for film med virkemidlene fra undersjangerne *found footage* og pseudodokumentaren. Den filmtekniske fortellerteknikken med brytningen av den fjerde veggen var så effektiv at jeg var sikker på at dette var et hendelsesforløp som faktisk hadde hendt på ekte på grunn av grepene som forbindes så sterkt med dokumentarsjangeren.

‘*The Blair Witch Project*’, another piece of fiction, was complimented on its realistic camerawork treatment. The low tech image quality, the nervous unrehearsed hand-held camerawork combined to persuade the audience that they were watching an authentic event. ‘Realistic’ in this usage was achieved by imitating the characteristics of new(s) coverage. (Ward, 2013, s. 131)

Filmen fortsetter med raske og håndholdte kamerabilder inntil Joshua ankommer Heather sitt hjem. Han har med sitt eget mobile 16 millimeter filmkamera. Han filmer med 16 millimeteren som tar opp bilder i svart-hvitt mens Heather filmer med et mindre håndholdt kamera som tar opp i farger. Michael har ansvar for opptak av lyd. At det ene kameraet tar opp i farger mens det andre tar opp i svart-hvitt gjør det lettere å manøvrere mellom klippingen som foregår i de mest kaotiske sekvensene. Håndteringen av begge kameraene bærer preg av amatørhåndtering som følge av de raske og håndholdte kamerabevegelsene som kommer i forskjellig omfang alt ettersom hvor kaotisk hver situasjon de befinner seg i er. Filmen har også sekvenser med undereksponerte og overeksponerte bilder som også forsterker amatørgrepet. I tillegg til det så gir kameraet som Heather håndterer en svak gjengivelse av farger som ofte forbindes med familievennlige forbrukerkamera.

Bildene som tas, blir også tidvis tatt opp med at kameraet er satt i automatisk fokus; I motsetning til manuelt fokus hvor filmfotografen selv bestemmer hvor i bildet man vil ha fokus, så vil et kamera som er satt i autofokus forsøke å finne et fokuspunkt for bildet med en innebygd mekanikk. På en butikk tur før avreise trykker Heather det håndholdte kameraet inn i en pakke med marshmallows som gir pakken med marshmallows et ultranært bildeutsnitt. Det ultranære bildeutsnittet gjør at kameraets autofokus forsøker å skifte fokus for å få bildet til å fokusere på skriften som står på pakken, men da bevegelsen inn mot pakken med marshmallows skjer såpass raskt og med så jevnlike bevegelser, så klarer ikke kameraets automatiske fokus og vedlikeholde seg på et fast fokuspunkt. Det fører til at kameraet forsøker å finne forskjellige fokuspunkt i bildet mens kameraet har bråe bevegelser. Noe som oppleves som et ubehagelig bilde og se på

fordi fokuset til publikum blir distraheret av kameraets autofokus som ikke etablerer noe klart bilde man kan se på. Scenen med filming av marshmallows og butikktur med de nevnte amatør-grepene skaper en genuin forestilling av at Heather, Joshua og Michael nå er samlet i godt humør og bare leker rundt i god tro før reisen går videre inn i skogen.

Kryssklipping og bryting av den fjerde veggen

I løpet av første akt kommer en sekvens hvor Heather, Joshua og Michael intervjuer flere innbyggere av Burkittsville om deres forhold til myten om heksen. Blant disse intervjuobjektene er det to eldre menn, to kvinnelig kelnere, en kvinne med barnet sitt, en yngre mann og den eldre kvinnen Mary Brown. Intervjusekvensen er kryssklippet; handlingen veksler mellom klipp fra en handling på et sted med klipp fra en annen handling fra et annet sted. (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017, s. 244) I denne intervjusekvensen så bidrar kryssklippingen til at alle intervjuobjektene svarer på spørsmål om hva som er deres standpunkt til troverdigheten rundt ryktene om Blair Witch-heksa. Det kryssklippes mellom alle menneskene som hver har sin personlige historie knyttet til heksen og at de er mer eller mindre positive i troen om heksen i Burkittsville dype skoger. I det de fullfører en del av hele sitt svar, så klippes det til neste person som forteller en del av sitt hele svar til det samme spørsmålet. Dette bidrar til en kryssklipping mellom alle intervjuobjektene som på en effektiv måte fører til at de samlet gir et inntrykk av at beboerne i lokalsamfunnet er positive i troen når det kommer til heksen.

“Crosscutting introduces some spatial discontinuity by shuttling us from place to place; but by giving us unrestricted knowledge of a situation, it can clarify conflict and build tension.”

(Bordwell, Thompson, & Smith, 2017, s. 244) Det kryssklippes mellom alle intervjuobjektene helt til den ene eldre mannen nevner at en eldre dame med navnet Mary Brown som oppfattes som gal av lokalsamfunnet står for og ha hatt en ekte fysisk konfrontasjon med heksen. Det etterfølges av at neste klipp introduserer en trailerpark som bygger opp til intervjuet med Mary Brown. I det hennes intervju starter er det slutt på kryssklippingen og kun hele tagninger med hennes intervju som går i detaljer på det hun forteller som en ekte konfrontasjon med heksen som barn. At hun er et av intervjuobjektene som det ikke kryssklippes imellom og i tillegg nevnes med navn er med på å fremheve viktigheten rundt hennes stemme i filmen.

Kryssklipping, som stort sett brukes for å etablere at handling skjer på samme tid og på samme sted, er som nevnt en effektiv metode å bruke for å få frem at flere av beboerne i Burkittsville er

positive i sin tro til ryktene om heksen. Kryssklippingen mellom lokalbeboerne bidrar til at man slipper å inkludere hele intervjuene med hver og en av dem. Det ville ha dratt ut denne sekvensen noe lengre og hadde sannsynligvis kunne blitt oppfattet som repeterende da de alle har sin skreddersydde versjon av hva det er som gjør at de er positive i sin tro om heksen. Med kryssklippingen mellom intervjuobjektene kommer man raskere til poenget som er at det generelt er en positiv tro om heksen i lokalsamfunnet samtidig som det får en økt troverdighet rundt sitt utsagn, da det er flere personer som sier det samme på relativt kort tid.

Før Heather, Joshua og Michael parkerer bilen og fortsetter det resterende av deres tur til fots, så kommer de over to menn som er på fisketur ved en elv like ved veien. Ved treffet med mennene er Heather gira på å høre hva deres forhold til den omtalte heksen er. Mennene som ikke blir introdusert med navn blir spurt om hva deres forhold til den omtalte heksen er.

Den yngre mannen i flanellskjorte gjenforteller en historie om en jente på 1800-tallet som hette for Robin Weaver som *visstnok* skal ha vandret ut i skogen for også ha forsvunnet. Den eldre mannen skyter inn at det ikke er noe «visstnok» med den historien og er bestemt på at det har skjedd. Dialogen mellom dem fortsetter med at den yngre mannen holder på sin påstand med at historien *visstnok* skal ha hendt mens den eldre herren fortsetter å være påståelig med at myten om The Blair Witch er sann og fortsatt hjemsøker skogene i Burkittsville per dags dato. Den eldre mannen forteller: Den avsluttende delen med den yngre mannen som har et mer tvilende ståsted til historien i kontrast til den eldre mannen som er mer bestemt i sin tro er effektiv i å bidra til at man blir engasjert i å spekulere på genuiniteten rundt det som så langt inn i filmen er om historien eller myten rundt heksen er sann eller ikke.



Figur 5: Disse to mennene på fisketur er de siste menneskene vi ser før resten av filmen foregår dypt ute i skogen

Denne sekvensen er også virkningsfull da disse to mennene er de siste to vi ser som ikke er en del av «gjengen» til Heather, Joshua og Michael, som fra nå av er de eneste menneskene som vil være til stede fremfor kameraet i resten av filmen sitt hendelsesforløp. Når handlingsforløpet i filmen utvikler seg i takt med at de tuller seg bort i skogen, så er denne sekvensen effektiv fordi man har et referansepunkt å tenke tilbake til samtidig med skuespillerne – et referansepunkt tilbake til når de var lykkelige, trygge, traff andre folk og ikke hadde gått seg ut av kartet.

Introduksjonssekvensen med hovedrollene som går overens med andre mennesker bidrar til at det er en større kontrast mellom den normale tilstanden vi er vant med å være i – når vi ser at Heather, Joshua og Michael er i en positivt og eventyrlysten stemning i filmens åpningssekvens bidrar dette til at det er en større kontrast til hvordan deres sinnsstemning er imot filmens slutt siden vi har vært med fra den positive og eventyrdrevne starten til den negative og panikkdrevne slutten. Man kjenner mer på panikken de får innover seg fordi ved å ha blitt med de fra starten av når de traff trygge mennesker, besøkte hoteller, restauranter og butikker så er man tett ved hovedpersonene hele veien fra en normal og kjent tilstand frem til at det gradvis går over til deres panikktilstand mot filmens slutt. Filmens første akt er med på å sette en positiv og god tone som bidrar til at den gradvise oppbyggingen mot konflikt og klimaks oppleves som ubehagelig

fordi man kommer fra et trygt og godt utgangspunkt før man kommer til en konflikt som forverrer seg.

Grafiske elementer

Overgangen mellom første og andre akt i *The Blair Witch Project* skjer gradvis like etter første overnatting i skogen da det oppstår en diskusjon mellom Heather, Joshua og Michael hvor hun til slutt innrømmer at hun i en liten periode mistolket kartet og gikk delvis utenfor den planlagte løypen. Dette danner et grunnlag for en mistillit til hennes tolkning av kartet og generelle beslutninger resten av turen. Like etter denne konfrontasjonen kommer de over mange oppstabledede hauger med stein, det første sporet av at noe paranormalt foregår i skogen de er i. Utover filmens andre akt kommer de over flere av disse paranormale elementene. Parallelt med de paranormale hendelsene, så oppstår det mer uenighet blant Heather, Joshua og Michael som primært drives av Heathers uslokkelige lyst om å få dekket alt på kamera mens Joshua og Michael er innstilt på å komme seg ut av skogen så fort som mulig.

Som en del av spenningsoppbyggingen i filmen, så kommer Heather, Joshua og Michael over flere elementer som dukker opp etter nye netter i teltet helt frem til filmens klimaks. I kronologisk rekkefølge så kommer de over hauger med steiner, lyd av steinkakling om nettene, steinhauger plassert utenfor teltet om morgenen, voodoofigurer opphengt i tre, barnestemmer og banelatter om natten, slim på Joshuas turutstyr og en bit med blod pakket inn i klær. At spenningsoppbyggingen skjer med gravis mer obskure paranormale elementer hvor at tidvis så finner de disse elementene utenfor teltet etter en ny natt i teltet, gir en bekreftelse på at skikkelsen holder på med en intensjonell terrorisering av Heather, Joshua og Michael i stedet for å bare ta dem med en gang. Følelsen av at man er med de på en reise hvor de blir terrorisert med bidrar til en veldig uhyggelig følelse igjennom filmen, det er som om skikkelsen leker med ofrene sine før hun tar dem og hver ny dag er en konstant kamp om å komme seg ut av den dype skogen mens man har et kappløp med det begrensede dagslyset.

I tillegg til at verken heksen eller ofrene aldri blir vist, så er det nærmeste man kommer et ubehagelig grafisk element en innpakket bit med blod som er at av de siste uforklarlige skrekkelementene som dukker opp utenfor teltet en morgen mot slutten av filmen. Filmens bærer en liten grad av grafiske og ubehagelige elementer og ettersom man ikke vet hva som skjer med ofrene, så kan biten med blod være med på å føre til at man danner seg idéer om hva som skjer

med ofrene, da man ikke får det konkretisert. Hver enkelt publikum får dermed et grunnlag for å sy sin egen skreddersydde forestilling om hva det er som skjer med ofrene.



Figur 6: Den innpakkede blodige biten. Det nærmeste man kommer noe av grafiske elementer i *The Blair Witch Project*

Konfrontasjon med heks uten heks i bildet

Etter noen netter med kontinuerlig terrorisering om natten, så kommer de frem til å forsøke å endre på vanene for å forhindre at terroriseringen fortsetter. De kommer frem til at i forskjell til tidligere, så skal de skal slutte å bruke noen form for belysning om natten. Det klippes så til at man hører Heather, Joshuas og Michaels anstrengende pust og det som høres ut som lyd fra barn og flere uidentifiserbare lyder utenfor teltet.

Dette følges av at kamera legges ned på teltduken med en dialog av Heather som ber Michael om og gjøre klart resten av filmutstyret. Kameraet legges ned i teltduken med et bildeutsnitt som går på skrått som bidrar til et desorientert og uoversiktlig bilde. Den skrå kameraplasseringen er også det som kalles for en *Dutch angle* som oppstår relativt sjeldent i film, men som er kjent for å være med på å bidra som en forstyrrende effekt til et narrativ. (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017, s. 188) Dette bidrar til et enda mer uoversiktlig bilde i en trang lokasjon, kameraet ligger såpass nært ett pledd, en sovepose eller lignende og forsøker nok en gang med det automatiske

fokuset å få fokus på teksturen nærmest linsen. Et annet grep som er med på å forsterke mangelen på oversikt er det basale amatørgrepet med at kameralinsen har dugg på seg.

Dette følges av at teltet plutselig blir ristet på utenfra. I det dette skjer blir kameraet tatt tak i for å forsøke å filme hendelsen, så man som publikum får sett denne hendelsen litt mer enn det forrige utsnittet med bildefokus på tekstur. At Heather tar tak i kamera når noen rister på teltet utenfra kan også fungere som en kommentar på hennes kraftige dedikasjon på å forsøke å få en god dokumentasjon på de skrekkelige hendelsene som foregår i løpet av turen deres til tross for at hendelsene som gradvis utvikler seg til å bli verre er såpass skumle at de til tider trigger deres «*kjemp eller flykt*»-respons. Ristingen av teltduken fører til at Heather, Joshua og Michael blir så redde at de løper ut av teltet. I det de løper ut av teltet, så er begge kameraene på. Vi ser Heather løpende i hvitt utover skogen, kun lyst opp av kameralyset mens resten av bildeutsnittet domineres av nattens mørke.

Belysningen i bildet som lyser opp de hvite klærne Heather har på seg kan beskrives med en type belysning som heter *chiaroscuro*belysning. *Chiaroscuro*belysningen er en teknikk hvor man skildrer dybde i bildet med en bestemt balanse mellom lys og skygge. (Ward, 2013, s. 177-178) Denne belysningen hvor den primære lyskilden er kameralyset fra kameraet som er bak Heather, gjør så man får et oversiktlig bilde i en uoversiktlig og kaotisk situasjon som er med på å bidra til å danne grunnlaget for hvor blikket til publikum blir festet i denne scenen. Det er også verdt å legge merke til at Heather, Joshua og Michael løper bort fra teltet og filmer i den retningen de løper, og ettersom vi vet at det var noen utenfor teltet som holdt på med teltduken, så gir dette klippet en ubehagelig og uoversiktlig følelse av at noe eller noen er bak dem og kan komme inn i bildet når som helst mens de løper, man mangler oversikt i løpingen, man vet ikke hvor stor distansen er mellom Heather, kameraet som filmer henne, teltet og det som terroriserer med dem. Disse faktorene er med på å bidra til et følelsesmessig engasjement hos publikum da mangelen på oversikt bidrar til at opplevelsen kan oppleves som ekstra skrekkelig og dette til tross for at scenen med Heather som løper er et relativt ryddig bilde med henne som dominerer det svarte bildet med sine hvite klær i *chiaroscuro*belysning. Her er det tanken på hva som *kan* dukke opp i bildet når som helst det som bidrar til det skrekkelige følelsesengasjementet og at man er på vakt som publikum.



Figur 7: Heather løpende utover i skogen fra teltet etter at teltduken ble ristet på

I løpet av denne scenen så ser også Heather til venstre mens hun løper og roper: «Oh my God, what the fuck is that!? What the fuck is that!?!». Kameraet som det egentlig var planlagt at skulle panorere til venstre som en reaksjon til hennes reaksjon, glemte å panorere til venstre, så man får aldri se hva det er Heather får se til venstre for bildet. I henhold til regissøren sin kommentar til filmen, så var det scenografen til *The Blair Witch Project*, Ricardo Moreno som var kledd i hvite klær som løp parallelt med Heather, Joshua og Michael utenfor bildet. (Kirk, 2011) Men ifølge The Internet Movie Database så er det beskrevet at det ble glemt at kameraet skulle panorere mot Moreno, slik at hans skikkelse uteble fra tagningen. (The Internet Movie Database , 2021) Ved at Ricardo Moreno sin utkledd rollefigur uteble av tagningen så uteble også muligheten for å få noe konkret å sette skrekkopplevelsen på. Man får ikke sett hvordan utkledningen ser ut, man får ikke noen konkret distanse mellom de og utkledningen, man vet ikke om forkledningen som løper parallelt med de løper for kun for å skremme og terrorisere de, eller om den løper for å prøve å ta de igjen med intensjoner om å fange de, man vet ikke om denne skikkelsen er den samme som ristet på teltet eller ikke. Ved å unngå å filme skikkelsen som løper parallelt med dem, så får man mindre svar, man får mindre og forholde seg til. Og desto mindre man har å forholde seg til desto større grunnlag har man for å fantasere om hva denne skikkelsen kan være, hvordan den kan se ut og hvilke intensjoner den har for Heather, Joshua og Michael i denne

sekvensen. Om den skulle blitt vist, så hadde man også som en filmskaper risikert og eksponert den for tidens tann, det vil si, ville effektene, sminkingen og utkledningen av Ricardo Moreno holdt seg like bra og fortsatt gitt den samme skremmende effekten som de i utgangspunktet har håpet på ved å ha han med i denne sekvensen? Ved å ha tatt han med, så hadde publikum hatt noe konkret og projisert sine fantasier på, og om hans utkledning ikke hadde stått i forventning med fantasiene til publikum, så er det mulig at hans konkretiserte skikkelse i filmen hadde revet publikum bort fra innlevingen om at dette er en kaotisk, skummel og uoversiktlig scene. Ved å ikke ha med hans konkretiserte skikkelse, så danner man grunnlaget for at et hvert publikum kan skreddersy sin egen forestilling om hva det er som løper parallelt med de utenfor bildet og dermed holde seg unna risikoen om å bli et offer for tidens tann.

Den deltagende dokumentarmodusen i *The Blair Witch Project*

The Blair Witch Project bruker mange fortellergrep som er beskrivende med den deltagende modusen som også går under det franske navnet *cinéma vérité* som fra fransk direkte oversatt blir til det norske ordet *sannhetskino*. Vi følger de tre filmstudentene Heather, Joshua og Michael som i starten av filmen motiveres av en naiv eventyrlyst om at de skal jakte på spor etter den omtalte historien om heksen som visstnok skal gå igjen i de tette skogene i Maryland. Det som starter med at de alle tre er motiverte, modige og eventyrlystne etter de første obskure hendelsene om natten, med lydene som blir observert av Joshua mens de andre to sover, svarer til det Nichols legger til som en beskrivelse av den deltagende modusen: «The first-person voice becomes prominent in the overall structure of the film. It is the filmmaker's participatory engagement with unfolding events that holds our attention.» (Nichols, 2010, s. 188) Jeg synes med dette at det gir et solid grunnlag for å beskrive hvordan handlingsforløpet i *The Blair Witch Project* utvikler seg, da vi i denne filmen får se fra filmens start hvordan de tre filmstudentenes samkjørte motivasjon er mye av drivkraften for at handlingsforløpet utvikler seg. Det som starter med at de tre er samkjørte om å undersøke de obskure hendelsene nærmere, utvikler seg til at Joshua og Michael gradvis får kalde føtter og vil snu for å finne bilen mens Heather enda kjenner på en sterk fortellertrang til å fortsette å utforske kildene bak de obskure hendelsene som utvikler seg. Under dokumentaren så er det også Heather som etter hvert blir etablert som filmens hovedperson når det kommer til å presentere handlingen, da det i tidlig i filmen er hun som presenterer filmen ved at hun blir filmet på samme måte som en rapporter som rapporterer om hendelsene mens det enda er en god vilje og samkjørt enighet om prosjektet blant alle tre. Dette

får etter hvert en endring, når motivasjonen til karakterene endrer seg. Joshua og Michael er innstilt på å snu, mens Heather fortsatt er motivert på å få med kamera og lyd når det skjer mer obskure hendelser. Vi blir på denne måten ikke bare vitne til at det er strid mellom hovedpersonene og skikkelsen de ser etter, men at det også oppstår en konflikt internt blant hovedpersonene som igjen bidrar til at handlingen får en mer kaotisk utvikling.

There has been a style backlash against the high definition, high quality video images that are possible with digital television production. These 'low-tech' stylists choose sub-broadcast equipment such as Super-8 film and domestic DV video cameras to create grainy, substandard pictures for their productions, in marked contrast with the usual highly polished commercial images. They have defiantly chosen to be a counter-culture to the over-crafted film and television product. They are looking for another version of authenticity by suggesting that image quality that is so good that is invisible is masking reality. (Ward, 2013, s. 163)

Når Peter Ward her skriver at den lav-teknologiske stilen er en motkultur som kommer som et motsvar til det overpolerte arbeidet som er gjort innenfor mye film og TV, så vil jeg understreke at jeg tror han mener som et motsvar til kontinuitetsklippen slik som den er blitt etablert med flere års arbeid med veletablerte produksjoner innunder filmproduksjonene i Hollywood. Kontinuitetsklippen, denne teknikken som blir motsvaret til undersjangerne pseudodokumentaren og *found footage*.

Klimaks og mangel på svar i *The Blair Witch Project*

Etter en av de siste nettene i teltet, så klippes det til neste morgen med Heather som roper etter Joshua utenfor teltet. Sekvensen gir ikke noe svar på hvordan Joshua har forsvunnet fra resten. Den nærmeste forklaringen som gis om at Joshua er forsvunnet er Heather som på et punkt nevner til Michael at de aldri går utenfor en rekkevidde hvor de hører hverandre, og på et annet tidspunkt like etterpå hvor hun lurer på om Joshua bestemte seg for å bare dra fra Heather og Michael. Fra dette punktet i filmen så er det kun Heather og Michael igjen.

Klimakset i *The Blair Witch Project* kommer etter Joshua er forsvunnet og de hører hans stemme langt unna og de kommer over en forfallen hytte dypt inne i skogen midt på natta. Det er her Heather Donahue adresserer kamera med å se rett inn i ett av kameraene de bruker for å

dokumentere turen med. (Vist i figur 8). Hun adresserer for sine venner og familie at hun er lei seg for hva hun har dratt Joshua og Michael med på mens hun gråter. Dette utsnittet av Heather som viser henne i et ultranært bildeutsnitt var i utgangspunktet planlagt å bli filmet i et nært bildeutsnitt. Heather var ikke klar over at hun ved et uhell hadde zoomet inn kameraet slik at vi kommer tettere inn på ansiktet hennes. Zoomen er også med å forsterke effekten av at bildet blir mer skjelvende. Dette uhellet med zoomingen som ble beholdt kan i dette tilfellet kalles et gledelig uhell da regi ble så fornøyd med mengden snør Heather var i stand til å lage. (Kirk, 2011) At dette i utgangspunktet var planlagt som en tagning for et nært bildeutsnitt, men ble tatt med allikevel til tross for at uhellet med zoomen førte til et ultranært utsnitt, kan vise til skuespillernes korte erfaring med filmkamera og dermed være med på å styrke amatørpreget som filmen ønsker å bære et preg av på en naturlig måte.



Figur 8: Heather Donahue adresserer kameraet direkte mot filmens slutt

Etter scenen med Heather som adresserer kameraet direkte med og se rett inn i det så kommer filmens avsluttende sekvens. Den starter med at vi hører en stemme rope «somebody» utenfor teltet etterfulgt av at glidelåsen på teltet åpnes. Heather og Michael tar meg seg hvert sitt videokamera ut av teltet i håp om at det er stemmen til Joshua de hører. Deretter følger raske og

kaotiske kamerabevegelser som forsøker å manøvrere seg i mørket etter ropene som sporadisk kommer helt til de får manøvrert seg frem til et hus.



Figur 9: Huset som dukker opp i filmens avslutning

Når de kommer inn i huset så er dette det mest grafiske skiftet filmen har sett siden filmens start. Hele andre akt i filmen har foregått i skogen og inngangen til dette huset er et tydelig grafisk skifte hvor klimakset til filmen finner sted. Filmingen er som vanlig abrupt og kaotisk som følge av at verken Heather eller Michael ikke vet hvordan de skal manøvrere seg i huset som har minst tre etasjer. Man får aldri et totalt bildeutsnitt av huset som er med på å etablere noe som kan gi en pekepinn på hvor stort huset kan være. I det de er inne i huset så klippes det jevnlig mellom 16millimeterkameraet som Heather filmer med og det andre som Michael filmer med. Valget av å ha et kamera i svart hvitt og ett i farger gir også denne sekvensen i filmen noe konkret å holde på som i alle fall gjør at det er litt lett å manøvrere seg visuelt når det klippes imellom de to kameraene. De forsøker å følge Joshuas rop som først fører til at de havner i overetasjen på bygget. Etter å ha kommet opp og hører nye rop viser det seg de har hørt feil og at han er nede, de er nå på vei ned til kjelleren.

Hele huset bærer preg av å være falleferdig med råtne vegger og en falleferdig grunnmur, masse støv og mange små råtne planker ligger strødd rundt i alle etasjene. Det som vises av vinduer, er

knust og spikret igjen med planker og plater. Det er også et parti i trappen som viser merker etter flerfoldige håndflater som bekrefter at noe skummelt foregår i dette huset.

Mye av kaoset som skjer i starten på denne sekvensen er ikke bare at Heather og Michael møter et skummelt og falleferdig hus i skogen som henter til at det er her de skal finne Joshua. I tillegg til det, så er Michael så ivrig på å gå inn og finne Joshua at det er noen minutter hvor han går fra Heather slik at det er en liten periode de er borte fra hverandre inne i huset. Her går mye av tiden til å forsøke å manøvrere seg frem til hvor de er i forhold til hverandre. Man blir meget følelsesmessig engasjert av at Heather med en tydelig redd stemme roper på Michael og lurert på hvor han er mens det klippes mellom begge kameraene. I det han svarer henne med at han er inne i huset klippes det til hennes kamera som viser at hun først nå går inn i huset. Man forstår med dette at Michael er inne i huset helt alene mens Heather går inn i en annen inngangsdør enn hva det ble vist at han gjorde fra sitt kamera. Publikum har null oversikt over etasjene i huset og i tillegg til dette så er den rapide kameraføringen som klippes mellom de to med på å vise at vi har heller ingen oversikt over hvor de er i forhold til hverandre i det de entrer huset. På et sted publikum ikke har oversikt i utgangspunktet, så kommer også en del hvor de ikke har oversikt over hverandre. At det kryssklippes mellom de to i det de ikke vet hvor hverandre er i huset, så bidrar kameraføringen mellom de to til en dobbel så effektiv virkning av å kjenne på mangelen på oversiktighet i en kaotisk situasjon.



Figur 10: Heather når igjen Michael inne i huset

I det Heather når igjen Michael inne i huset, kommer ca. 40 sekunder med de som finkjemmer tre rom frem til de hører et nytt rop som fører til at de tror at Joshua er i andreetasjen. På vei opp gjennom etasjene så er det nærmeste man kommer noe grafisk element som indikerer at noe paranormalt foregår her en vegg langs trappen med merker etter håndflater på. Sammen med håndflatene er det også noen antydninger til et rituel språk som det er umulig å studere med mindre man pauser videoen da Michael med sin skjelvende kameraføring ikke tar seg tiden til å analysere merkene langs veggen, da han og Heather er alt for ivrige med å forsøke å følge stemmen til Joshua. Det er i det de kommer på toppen av trappen at de konkluderer med at de hører stemmen til Joshua nede, dette fører dem ned i kjelleren. Michael blir her så ivrig på å finne Joshua at det igjen fører til at Michael og Heather blir borte fra hverandre.



Figur 11: Merker etter håndflater på veggen og et rituellet språk

Kjelleren som i likhet med resten av huset bærer preg av en falleferdig grunnmur og et jordete gulv blir introdusert ved at det er Michaels ivrige kameraføring som kommer ned dit først. Selve tiden med Michael sitt kamera i kjelleren er kort, under ett minutt. Han rekker å svinge rundt et hjørne på vei inn i ett nytt rom før han blir slått slik at hans kamera lander på bakken med autofokusen som forsøker å fokusere på teksturen i gulvet. Det resterende av sekvensen i huset filmes nå av Heather som nå er helt alene uten noen kontakt med verken Joshua eller Michael. De siste ropene fra Joshua er de som ble hørt når de var oppe i trappen hvor merkene med hender var. Det klippes så til Heathers kamera som nå hyler helt febrilsk. Hun har enda ikke kommet ned til kjelleren, men ved at man får se henne gå ned trappen for også deretter kjenne seg igjen i planløsningen til kjelleren og dermed forstår at hun er på vei rundt samme hjørnet hvor det nettopp er hendt et slag bidrar til at denne delen av filmen er veldig spennende.

Valget om at Heather og Michael igjen blir separert fra hverandre i det Michael forter seg ned i kjelleren etter å høre Joshuas stemme for siste gang bidrar nok en gang til at det paranormale i filmen kan bidra til en skrekkelig opplevelse uten å måtte vise noen konkrete skrekelementer. At Michael går ned i kjelleren først fungerer også som et frempek på hva man kan forvente når

det skifter til at det resterende av sekvensen kun viser Heathers kamera i det hun går ned i kjelleren.

At man ikke får se hva det er som slår Michael sitt kamera ned i bakken bidrar til å skape store idéer og forventninger til hva det er Heather kan møte når vi ser fra hennes kamera at hun er på vei ned samme trapp som Michael var for et minutt siden. I det hun kommer ned dit og runder samme hjørnet hvor han ble slått, så ser vi Michael stående i et hjørne, med ryggen til kamera med hodet seende ned mot bakken, det gir ingen mening. Heather hviler kamerautsnittet sitt på han som viser han i en total mens hun hyler febrilsk frem til det samme slaget som tidligere kommer og slår hennes 16millimeter ned i bakken. Heathers hyling slutter med slaget og det siste vi ser og hører er 16millimeteren som filmer langs gulvet fra vinkelen det ble slått ned imens vi kun hører motoren som ruller den fysiske filmen i kameraet. Dette er det avsluttende bildet i filmen.

Hvorfor sluttet Joshua å rope etter dem? Hvorfor står Michael helt uten kroppsspråk i et hjørne uten å si noe? Hva var det som slo kameraene i bakken? Ble Heather drept? Hva hendte med Joshua? Bor heksen i dette huset?

«A conflict builds in intensity as the story progresses. The most intense part of a conflict is the climax.» (Block, 2013, s. 224) Det er uten tvil om at intensiteten rundt konflikten i *The Blair Witch Project* er på sitt høyeste og foregår i det Heather og Michael ankommer hytten hvor de tror de kan finne Joshua. «At the climax, the main character must choose a path and win or lose. At the climax, the internal or external conflict must end.» (Block, 2013, s. 224). Handlingen har bygget opp til at i dette huset skal klimakset skje. De skal kanskje finne Joshua og de kommer kanskje til å møte på heksen i det den grufulle siste sekvensen med de trange og uoversiktlige kameravinklene tar oss opp og ned etasjene som huset har. Dette hender ikke. Vi får ikke noe svar på hvorfor Joshua slutter å rope etter dem. Hvorfor Michael har en spesiell posør inntil hjørnet i kjelleren. Hvem eller hva som slo kameraene i bakken. Om Heather ble drept, hva som hendte med Joshua og om heksen bor i dette huset eller ikke. *The Blair Witch Project* slutter midt oppi filmens klimaks og dropper og gi publikum den tredje delen av treaktsstrukturen, nemlig løsningen.



Figur 12: Michael stående inntil veggen i kjelleren. Det siste man ser før kameraet blir slått ut av hendene til Heather

«The resolution provides a place for the story to finish. The audience needs time to recover from the intensity of the climax and reflect on the story's conflict.» (Block, 2013, s. 225) Bruce skriver at som en del av en historie som deles opp i de tre punktene, *eksposisjon, konflikt og klimaks* og *løsning* til slutt, så skal *løsningen* være med på å gi publikum pustepause og tid til å komme seg tilbake etter et intens *klimaks* som er blitt bygget opp siden *konflikten* har holdt på siden *eksposisjonen* sluttet. I *The Blair Witch Project* så får ikke publikum veldig mye tid til å komme seg etter det intense klimakset i huset. Høyden på klimakset er i det kameraet til Heather blir slått ut av hendene hennes og bare noen sekunder etterpå så starter filmens rulletekst. Filmen gir ikke publikum noe gjenopprettingstid. Mens rulleteksten går sitter man igjen med flere spørsmål om myten rundt heksen enn hva man hadde når filmen startet.

Det nærmeste man kommer noen grafiske skrekkelementer i den avsluttende sekvensen er merkene etter håndflatene i overetasjen, de er med på å skape idéer om hva det er som skjer med ofrene, men det er ikke med å konkretisere noen ting eller bidra med et endelig svar om hva det er som skjer med menneskene som blir tatt av heksen. Som nevnt så er kameraføringen kaotisk og uoversiktlig til og med når de er sammen om å finkjemme rommene i huset, fordi rommene de møter på underveis er like ny for publikum som de er for dem. Publikum har ikke blitt

presentert for noen form for oversikt før de ankommer huset så man opplever den avsluttende sekvensen veldig som å være der i nået sammen med Heather og Michael, de trange veggene og uoversiktlige omgivelsene er sammenlignbar med bildene av tett skog som dominerer bildet igjennom filmen men nå er også de trange veggene og uoversiktlige rommene med på å bidra til en klaustrofobisk følelse som ikke har vært til stede i like stor grad når de mest kaotiske sekvensene i tett skog har foregått, da har de i alle fall hatt mer rom å bevege seg på.

Analyse av The Conjuring

I denne delen av oppgaven ønsker jeg å analysere en type film som er en mer moderne Hollywood-film, det vil si en film hvor klippingen er mer usynlig. Skuespillerne adresserer ikke kameraet som i en pseudodokumentar.

The Conjuring er skrevet av Chad Hayes og Carey W. Hayes, regissert av James Wan, fotografert av John R. Leonetti og ble lansert i 2013. *The Conjuring* hadde et budsjett på 20 000 000 dollar og tjente inn 319 494 638 dollar på verdensbasis. (Box Office Mojo, 2021) Filmen har skuespillere med kjendisstatus og et budsjett på en helt annen skala. Jeg ønsker å se på hvordan den konvensjonelle filmproduksjonen bygger opp og holder på skrekk i forhold til flere av motreaksjonene som er der ute, som blant annet pseudodokumentaren med *The Blair Witch Project*. Hvordan kan to grøsserfilmer med så forskjellige fortellergrep være med på å bygge opp skrekk og holde på skrekk til tross for at de har to så vidt forskjellige måter å håndtere sinamerateknikk på?

Handlingsforløp

Roger (Ron Livingston) og Carolyn Perron (Lili Taylor) flytter inn i sitt nye hus på Rhode Island med sine fem døtre Andrea (Shanley Caswell), Nancy (Hayley McFarland), Christine (Joey King), Cindy (Mackenzie Foy) og April (Kyla Deaver). Flere paranormale hendelser skjer i løpet av de første nettene i det nye huset. De fryktelige hendelsene får Carolyn til å kontakte demonologene Ed (Patrick Wilson) og Lorraine Warren (Vera Farmiga) som nylig har etterforsket en sak om den demoniserte dukken Annabelle. De finner ut at Roger ogCarolyns nye hus har tilhørt en hekse med navnet Bathsheba som ofret spedbarnet sitt til djevelen etterfulgt av å ta selvmord på eiendommen.

For å samle bevis på at huset er gjemsøkt av Bathsheba, så starter demonogene å plassere teknisk utstyr rundt om i huset som kan dokumentere at det foregår paranormale aktiviteter der. En dag mens Ed, Drew (Shannon Kook) og Roger er på tur ute med ungene, så kommer Bathsheba frem mens Carolyn sover og forbanner henne. Familien Perron søker tilflukt på et hotell mens Ed og Lorraine samler bevisene de trenger for å få godkjennelse til å utføre eksorsismen av Carolyn. Parallelt med handlingen hjemme hos familien Perron, så blir Ed og Lorraines datter Judy angrepet i deres eget hjem av Bathsheba gjennom dukken Annabelle.

Ed og Lorraine finner Carolyn som nå er besatt av Bathsheba i kjelleren. De binder henne fast til en stol for å forsøke å gjennomføre eksorsismen av henne. Carolyn rømmer og forsøker å drepe April, men Lorraine lykkes med å distrahere Carolyn med å minne henne på et spesielt minne som hun deler med familien sin. Dette fører til at Ed klarer å gjennomføre eksorsismen slik at Carolyn blir seg selv igjen og Bathshebas forbannelse blir løftet for alltid.

Karaktermotiverte kamerabevegelser

Et gjennomgående grep som tas innen kinematografien i *The Conjuring*, vil jeg vise til med denne scenen hvor familiens yngste datter April finner familiens hund død ute i hagen. Scenen kommer på et stadium i filmen hvor familien enda ikke er klar over at de har kjøpt en eiendom som er hemsøkt.



Figur 13 April Perron (Kyla Deaver) løper rundt hushjørnet for å imøtekomme familiens hund

Bildet viser det yngste familiemedlemmet April Perron i det hun runder et hushjørne for å møte familiens hund Sadie. Figur 13 som viser April i ett halvnært utsnitt mens hun kommer rundt hushjørnet for å finne hunden død, ligger på det samme utsnittet hele tiden og filmer mot April, slik at vi ikke får være med henne å se hennes point-of-view av situasjonen. I stedet får publikum være vitne til hennes humør ved å se hvordan hun reagerer på situasjoner som oppstår utenfor bildeutsnittet. Vi får ikke sammen med April se at hunden er blitt funnet død. Når hun runder hjørnet så stopper hun opp og gråter mens hun ser ut av bildeutsnittet. Det følges av to bilder hvor det første viser et reaksjonsbilde av foreldrene som reagerer på hylene til April. Det andre viser foreldrene som kommer løpende ut i samme bildeutsnitt med samme kameraføring som April gjorde i figur 13. Først etter disse to bildene får vi se April samlet med foreldrene og hunden som er kilden til April sin grufulle reaksjon.

Man blir engasjert i scenen ved at denne kameraføringen ikke avslører kilden til hennes grufulle reaksjon samtidig som det er hennes bevegelser som motiverer bevegelsene til kameraet. Dette grepet er gjennomgående i kinematografien i *The Conjuring*. Bruken av karaktermotiverte kamerabevegelser vil jeg komme tilbake til når jeg analyserer kinematografi i de mer kaotiske sekvensene.

Den deltagende modusen i *The Conjuring*

Et effektivt grep som er blitt gjort i filmens andre akt er at etterforskerne som kommer for å etterforske demonene i det besatte huset, kommer med sitt eget tekniske utstyr som hjelp til å forsøke å få drevet skikkelsen ut av huset. Blant dette utstyret kommer de med lydopptaker og videokamera for å prøve å fange opp de overnaturlige hendelsene som skjer for senere analyse.

Grunnen til at jeg vil ha med denne korte sekvensen som skiller seg ut fra resten av filmen er fordi jeg synes den er viktig og veldig effektiv som en sekvens som gjør handlingsforløpet i *The Conjuring* mer spennende og gjør så publikum kommer nærmere innpå skuespillerne i filmen.

Denne scenen begynner etter at en montasjesekvens viser det tekniske utstyret som monteres på forskjellige steder på eiendommen. Etter montasjen så er Ed, Roger og Brad (John Brotherton) på kjøkkenet og har en dialog om hvilke strategier de skal kjøre for fremgangsmåten på etterforskningen. I løpet av denne dialogen kommer lyden av en knirkende dør som åpner seg *off-screen*. I samme tagging følger kameraet mennene som går etter lyd-kilden i et halvnært bildeutsnitt rundt inngangen til kjøkkenhjørnet og avslører at kilden til den knirkende døren er døren ned til kjelleren. Dette avsløres med å ende bildeutsnittet i dette skuddet med et *over the shoulder*-bilde på Ed og Roger mens midten av bildet viser gangen med den knirkende døren lengre ned. Neste bilde viser Ed og Roger i et totalt bildeutsnitt tatt på motsatt side av gangen som om kameraet skal ha snudd seg 180-grader for og så få med seg reaksjonen til mennene, dette bildet viser også at døren blir åpnet uten at det er noen som åpner døren.



Figur 14: Ed, Roger og Brad ser nedover gangen på kjellerdøren som åpner seg

Overgangen til de amatørmessige 16 millimeteropptakene kommer ved at Ed ber Brad om å hente kamera, etterfulgt av et kutt til at neste skudd er et håndholdt bilde av at Ed adresserer kamera direkte før han går ned kjellertrappen. Denne scenen er fotomanipulert for å etterligne den distinkte bildekvaliteten som et 16millimeter kamera gir.



Figur 15: Ed Warren adresserer kameraet med å fortelle at han er på vei ned i husets kjeller etter at kjellerdøren åpnet seg på et uforklarlig vis

Selve scenen som blir sett igjennom opptaket som er gjort med det håndholdte kameraet er ikke lengre enn to minutters lengde og inneholder et klipp. I løpet av denne korte scenen blir man eksponert for flere virkemidler som skiller seg ut fra filmen sin øvrige formidlingsmåte som er kontinuitetsklippingen og bidrar til et følelsesmessig engasjement i handlingsforløpet. Scenen starter med at Brad følger Ed og Lorraine ned trappen til kjelleren etter at Ed har adressert hva som har skjedd med å se direkte inn i kameraet. Med dette så har *The Conjuring* klart å bryte med den fjerde veggen og få en mer direkte kontakt med publikum uten at det føles unaturlig ut for publikum. Opptaket bærer mange likhetstrekk med den deltagende modus slik som den er

forklart blant Nichols dokumentarmoduser. Publikum går ned i kjelleren sammen med Ed, Lorraine og Brad, man opplever situasjonen i samme tid som dem. På den bildetekniske siden så er kamerabevegelserne motiverte av å være desorienterte med rapide kamerabevegelser som forsøker å manøvrere seg i rommet etter hva som er viktig å filme, mens det tidvis mister både Ed og Lorraine ut av bildet. Denne scenen har kun en lyskilde og det er kameraets påmonterte lys (se figur 16). Denne belysningen minner om en situasjon hvor man selv er i et rom og forsøker å manøvrere seg frem ved hjelp av en lommelykt. Opptaket som varierer mellom å følge Ed eller Lorraine gjør at man engasjeres ved å lure på hvor den andre personen er mens det kun er en person i bildet. I løpet av den korte tiden de er i kjelleren prøve de begge å få kontakt med skikkelsen som kan være der nede. Ed tar opp lyd mens Lorraine finkjemmer rommet for å kjenne på hvor hun tar opp mest energi etter skikkelsen. De konkluderer raskt med at de ikke klarer å kommunisere med energien Lorraine fikk, da hun kjente at hun mistet den og går med dette opp fra kjelleren igjen. I det vi kommer opp fra kjelleren står det resterende av familie og mannskap i vente på å få høre om eventuelle funn nede i kjelleren, i det døren slenges kraftig igjen bak dem. Etter dette klippes det til et reaksjonsbilde i et halvnært bildeutsnitt av Brad etter at døren slenges igjen (figur 16). Klippingen mellom skuddet av at døren som slenges igjen fra det håndholdte kameraet sitt perspektiv til neste skudd som viser reaksjonsbilde av Brad mens han holder det håndholdte kameraet bidrar til en effektiv og naturlig metode for å dra handlingen ut fra de håndholdte bildene igjen. Med dette så er publikum flyttet fra en deltagende modus hvor det ikke føles unaturlig å bryte med den fjerde veggen og tilbake i handlingen og den etablerte kontinuitetsklippingen som dominerer filmen.



Figur 16: Brad Hamilton med det 16 millimeter mobile filmkameraet som brukes til å filme de paranormale hendelsene i The Conjuring

Synlige monter i *The Conjuring*

Som nevnt i analysekapittelet til *The Blair Witch Project* så viser ikke *The Blair Witch Project* i løpet av hele sin spilletid noe monster eller heks. I *The Conjuring* er det flere scener hvor man faktisk får se monstrene. Dette er en av de større forskjellene mellom filmene og i denne delen av analysen vil jeg se på hvordan monstrene i bildet til *The Conjuring* blir introdusert gjennom det bildetekniske og hvordan bildevalgene er med på å la monstrene dominere bildet når de blir introdusert.



Figur 17: Bathsheba sett over Cindys skulder

Selve tiden Bathsheba er i bildet er ikke lengre enn tre sekunder, det resterende av scenen viser Roger som kommer hjem fra nattskift og hører hyl fra gårdsplassen for å løpe inn i huset. I det han når frem til jentenes soverom, er Bathsheba borte. Majoriteten av denne første scenen med Bathsheba i inneholder mer skriking og hyling enn selve bildet av henne. Bildet av Bathsheba som hopper ned fra garderobeskapet etterfulgt av hyling *off-screen* gir grobunn for å forestille seg hva det er Bathsheba gjør med jentene mens Roger løper inn. Her kan man se at regissør James Wan har gått for å la publikum danne seg en fryktelig idé av hva det er Bathsheba gjør istedenfor og faktisk la det bli sett av publikum ved å ha en lengre scene av det som konkret viser hva det gjør med jentene.



Figur 18: 42 minutter inn i *The Conjuring* får man for første gang se Bathsheba på nært hold

Peter Ward viser hvordan perspektiv i en bildekomposisjon er med på å skape dybde i et bilde. Når man ser på bildekomposisjoner ut ifra perspektiv, så er det med en forståelse om at parallelle linjer forsvinner til ett eller flere forsvinningspunkt i eller utenfor bildekomposisjonen, det finnes flere former for forsvinningspunkt ettersom hvor mange parallelle linjer det er i bildekomposisjonen, men det mest vanlige er ett-, to- og trepunktsperspektiv. (Ward, 2013, s. 42) Felles for bildekomposisjonen uavhengig av antallet forsvinningspunkter, er at parallelle linjer mot et eller flere forsvinningspunkt i en bildekomposisjon er med på å skape illusjonen om dybde i et bilde.

Et eksempel på et bilde i ettpunktsperspektiv fra *The Conjuring* er figur 14 hvor Ed, Roger og Brad ser nedover gangen på den åpne kjellerdøren. De parallelle linjene som går langs tapetet på veggene, linjene i plankene på gulvet og linjene på toppen av dørkarmene går innover i bildet og vil til slutt samle seg ved ett forsvinningspunkt; derav ettpunktsperspektiv. De parallelle linjene sammen med dør og blitz i forgrunn, skillet mellom gang og kjøkken med skuespillerne i midtgrunn og veggen bak dem som bakgrunn, er i dette bildet med på å vise hvordan et bilde i ettpunktsperspektiv skaper dybde i en bildekomposisjon. Dybden i bildet danner et grunnlag for å finkjemme bildet for detaljer. Man får en frihet til å skanne forgrunnen, midtgrunnen og bakgrunnen etter områder å hvile øynene på, som i denne bildekomposisjonen blir kjellerdøren som gradvis går på gløtt. I tillegg til dette så sporer bildet lengre inn i gangen. En måte å få frem denne effekten på er ved å sette kameraet på skinner og sakte dytte kamera innover gangen. Kameraet på skinner blir skyvet lengre inn mot den åpne kjellerdøren og bidrar til en gradvis intensitet da det skyvende kameraet er med å flytte publikum nærmere kilden til det ubehagelige i denne bildekomposisjonen.

Om man ser på bildekomposisjonen for figur 18 med forutsetningene om perspektiv, forsvinningspunkter og planene for forgrunn, midtgrunn og bakgrunn i en bildekomposisjon, så får man lite grunnlag for å analysere dybde i dette bildet. Kameravinkelen som filmer Bathsheba, kan være med på å introdusere henne på en måte som gjør det ekstra ubehagelig for publikum. I motsetning til figur 14 som er et godt eksempel på en bildekomposisjon med forgrunn, midtgrunn og bakgrunn som gir grunnlaget for å granske bildet for interessepunkter, så vil jeg nå se på hvordan mangelen på både dybde og perspektiv er med på å forsterke introduksjonen av Bathsheba slik som det vises i figur 18.

Bathsheba blir introdusert i en sekvens hvor Cindy får storesøsteren Andrea til å våkne ved at hun går i søvne om natten. Scenen starter med at Andrea våkner av at Cindy skaller hodet sitt inn i garderobeskapet på soverommet deres. I det Andrea står opp for og føre Cindy tilbake til sengen det blir noen sekunder med stillhet før slamringen i skapdøren på garderobeskapet starter igjen. Det er en synlig bevegelse i døren som slamrer med et jevnt tempo og det er med dette at publikum sammen med Andrea får en mistanke om at noe unaturlig foregår. Slamringen i døren fører til at Andrea går nølende mot garderobeskapet for å åpne det. I det hun går nølende mot skapet våkner også Cindy til fra sengen og ser forventningsfullt mot søsteren som nærmer seg skapet. I det skapet åpnes kommer noen sekunder som oppleves som antyklmatisk da åpningen av skapet ikke avslører noe. Det antyklmatiske øyeblikket avsluttes med at Cindy gisper fra sengekanten. Det klippes så til neste bilde som er tatt over skulderen til Cindy og viser Andrea fremfor garderobeskapet i et totalt bildeutsnitt. I dette bildet panorerer kameraet så oppover for å avsløre Bathsheba som er oppå skapet. Panoreringen viser Bathsheba i et brøkdelssekund i dette bildet før det klippes til neste bilde som vises i figur 18. Bildet i figur 18 er i motsetning til bildet før, som vises i figur 17 filmet midt imot veggen.

Figur 17 filmer på veggen med garderobeskapet med Bathsheba oppå i et undervinklet bildeutsnitt som starter med å vise henne oppå garderobeskapet i et totalt bildeutsnitt. Kameraet skyves inn mot Bathsheba i løpet av et sekund slik at Bathsheba går fra å være i et totalbilde til å dominere bildet i et halvnært bildeutsnitt på under ett sekund. I tillegg til dette så er det virkningsfullt at kameravinkelen filmer rett mot veggen og garderobeskapet. Kameravinkelen som filmer rett mot veggen sørger for at dette bildet ikke har noe perspektiv, noe som fører til at man ikke kan følge noen parallelle linjer og analysere bildet slik som man kan i figur 14. Det

flate bildet i figur 18 er med på å bidra til Bathshebas skremmende introduksjon, da man mister de parallelle linjene som kan fungere som en stimulerende måte å se etter rømningspunkt i et bilde på. At kameravinkelen filmer rett på det flate planet gjør Bathsheba i denne scenen ekstra dominerende når hun introduseres.

Annabelle og karaktermotiverte kamerabevegelser

The Conjuring benytter seg av ett b-plott, det vil si at parallelt med hovedhandlingen, så foregår det en mindre historie som ikke nødvendigvis har noe med filmens hovedhandling å gjøre.

Åpningssekvensen i *The Conjuring* åpner med en forelesning hvor Ed og Lorraine presenterer seg selv for studentene som demonologer. Studentene blir vist en videopresentasjon som viser hvordan de ved et tidligere oppdrag ufarliggjorde en dukke som hette Annabelle. Som en del av b-plottet i *The Conjuring* så er vi tidvis hjemme til Ed og Lorraine Warren hvor de har et lager med de hjemsøkte gjenstandene fra tidligere saker de har etterforsket. Blant gjenstandene i lageret, så er dukken Annabelle låst inne i et glasskap.

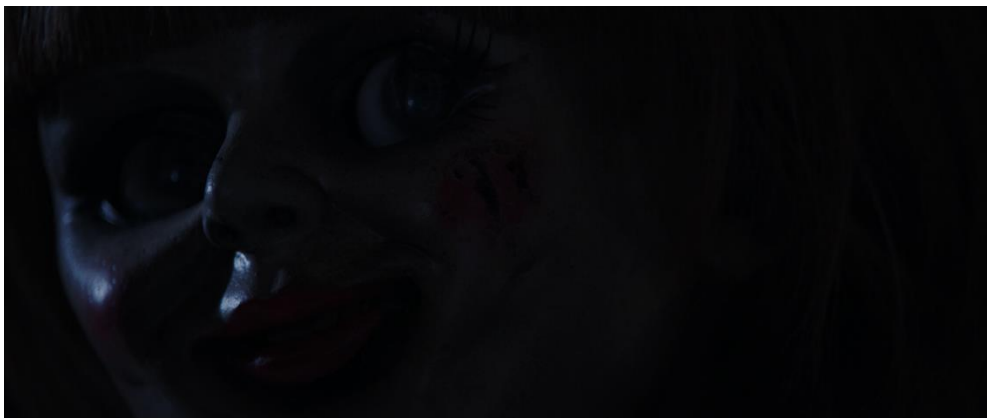


Figur 19: Annabelle vises i et nært bildeutsnitt

En natt mens Ed og Lorraine er på vei hjem, så blir deres datter Judy vekket om natten. I det hun går ned i underetasjen ser hun at døren til lageret med forbannede gjenstander er åpnet. Dukken Annebelle er ikke lengre inne i glasskapet. I redsel så stenger Judy seg inne i nærmeste rom. I det kameraet er inne i rommet sammen med Judy, så viser bildeutsnittet henne i en halvtotal med en lampeskjerm som dekker venstre side av bildeutsnittet. Det halvtotale bildeutsnittet av Judy er nært nok til å tydelig lese hennes skrekkslagne ansiktsuttrykk samtidig som man kan analysere rommet hun er i. Judy reagerer sakte på noe som skjer utenfor bildeutsnittet ved å snu seg. I det hun snur seg så panorerer kameraet med henne og bort fra lampeskjermen. Panoreringen som

skjer med samme hastighet som Judys snubevegelse er med på å avsløre for publikum at Annabelle sitter i fanget til Bathsheba i en gyngestol samtidig som det blir avslørt for Judy.

Det klippes så til et nært bildeutsnitt som viser Annabelle i noen sekunder mens hun sitter helt stille. I det hun sakte begynner å snu hodet sitt, så skyves kameraet tettere på Annabelle for også klippe til et ultranært bildeutsnitt. Klippet over til et ultranært bildeutsnitt gjør at hun dominerer bildeutsnittet enda mer enn hva hun allerede gjorde i det nære bildeutsnittet. Det ultranære bildeutsnittet viser nå hodet til Annabelle og de store øynene som har snudd hodet for å se oppover rommet på Judy.



Figur 20: Annabelle i et ultranært bildeutsnitt

Bildet ligger lenge på det nære og ultranære bildeutsnittet av Annabelle og er et av få bilder i filmen hvor publikum får mulighet til å finkjemme noen av de paranormale elementene.

Etter at Annabelle er adressert for publikum samtidig som det adresseres for Judy så forsøker hun å komme seg ut av rommet, men døren er låst. Hun roper på bestemoren som ligger i overetasjen og sover. Publikum blir tatt med ut av rommet ved at det klippes til bestemoren som våkner. Den røde tråden mellom Judys rop på bestemoren og bestemoren som våkner fører til at kameraet som nå tas ut av rommet Judy er fastlåst i skjer på en naturlig måte samtidig som man kjenner på den ubehagelige situasjonen Judy er i. I det man er tilbake i rommet med Judy igjen, så vises Judy med det samme halvnære bildeutsnittet hvor hun river i døren på samme måte som det ble vist før det ble klippet til bestemoren som våknet.

Når det halvnære bildeutsnittet viser Judy som river i døren, så har publikum fått nok informasjon om rommet til å vite hvor gyngestolen med Annabelle og Bathsheba er i forhold til Judy. Men på grunn av det halvnære bildeutsnittet som viser Judy, så får man ikke se Judy og

Annabelle i bildet samtidig. Bildet engasjerer publikum fordi man kjenner på et behov for å få oversikt over hvor Annabelle og Bathsheba er i rommet. Judy snur så hodet sitt for å se om Annabelle fortsatt er i stolen bak henne, kameraet panorerer like fort med henne slik at publikum nok en gang får ny informasjon samtidig som Judy. Denne gangen er Annabelle og Bathsheba ute av gyngestolen og publikum er like uvitende som Judy om hvor Annabelle og Bathsheba har blitt av.

Fra og med nå som vi ikke vet hvor Annabelle og Bathsheba er i forhold til Judy, så kommer en jevn kryssklipping mellom Judy som hamrer på døren og bestemoren som våkner opp for også komme til Judy for å forsøke å åpne den låste døren. Den raske kryssklippingen mellom Judy og bestemoren som våkner er effektiv i å bidra til en desorientert følelse, da man ikke har fått noen romlig orientering om hvor bestemorens soverom er i forhold til rommet Judy er stengt inne på. I de få klippene det kryssklippes mellom bestemoren og Judy, så engasjeres man av både bestemorens og Judys panikk av to hovedpunkter:

- Man vet ikke hvor Annabelle og Bathsheba er i forhold til Judy i rommet hun har stengt seg inne i.
- Man vet ikke hvor bestemoren sitt rom er i forhold til rommet Judy er i. Man vet dermed heller ikke hvor langt unna bestemoren er, og hvor lang tid det tar før hun kan forsøke å hjelpe Judy.

I det bestemoren kommer frem til døren, så klippes det også til Ed og Lorraine som kommer kjørende hjem, slik at publikum blir tatt med helt ut av den kaotiske situasjonen. Man kjenner igjen på et behov hvor man ønsker at kameraet skal vise Judy i det innestengte rommet.

Kinematografien som er motiverte av Judys bevegelser bidrar til blandede følelser hvor man synes situasjonen hun er i er ubehagelig, men samtidig har kinematografien bidratt til medfølelse for henne som fører til at man vil tilbake for å se om det går bra.

Når Judy snur seg og ser Annabelle og Bathsheba, så snur kameraet seg og man får informasjon samtidig som hun gjør det. Når hun snur seg på nytt og ser at Annabelle og Bathsheba er ute av gyngestolen, så følger kameraet hennes kroppsbvegelser. Kamerabevegelsene i denne sekvensen motiveres av Judys bevegelser og gir publikum informasjon samtidig som det blir klart for henne. Kamerabevegelsene er på denne måten med å bidra til at man danner medfølelse for Judy i den kaotiske situasjonen hun er i. Når kameraet da går ut ifra rommet hun er innestengt

i, så er medfølelsen med på å bidra til at man kjenner ekstra sterkt på hennes situasjon inne i det innestengte rommet.

Looking at horror film like *From Beyond* from an analytical point of view requires dissecting, so to say, the way in which the monster has been designed to engender a horrified emotional response from audiences. One proceeds by noting how the monster has been composed and set into action in accordance to the criteria appropriate to the emotion of horror. (Noël, 1999, s. 42)

Sitatet viser til Noël Carroll sin fremgangsmåte for å analysere skrekkelementer i film, baserer seg på å dissekere monsteret for å danne en forståelse for hvordan det kan virke skremmende i den gitte filmen. Med samme fremgangsmåte så vil jeg her se på hvordan Annabelle bidrar til skrekken i *The Conjuring* med å analysere hennes design med hjelp av *The Uncanny Valley*. *The Uncanny Valley* kan enklest forklares med at en dukkes menneskelignende trekk bidrar til at man blir mer komfortabel med dukken, opp til et visst punkt vil dukkens trekk bli for menneskelignende, noe som vil resultere i at man opplever dukken som nifs og uhyggelig. Mori sin teori viser til proteser, dukker, roboter og har i senere tid også blitt brukt om animasjon. I sammenheng med Annabelle kan man tenke at valget om å ha med en dukke som i likhet med mennesket har proporsjoner, ansiktstrekk og anatomi som representerer menneskelige bevegelser, så kan *The Uncanny Valley* være med på å gjøre Annabelle til et sikkert valg av en nifs og uhyggelig dukke og ha i filmen. Siden man har teorien om *The Uncanny Valley* å basere dukkedesignet på, kan man med en viss trygghet si at dette dukkedesignet er trygt å ha med i filmen uten å være redd for at hun driver publikum bort fra det skumle.

Lorraine sine subjektive bilder og flashbacks til hennes syn på monstrene

Etter de kraftigste paranormale hendelsene i filmens første akt med monsteret som er oppå garderobeskabet, så bestemmer Carolyn seg for å oppsøke Ed og Lorraine Warren for å be de om å komme til eiendommen deres for å undersøke hva det er som foregår. Jeg vil se på hvordan sekvensen med Ed og Lorraine sin granskning av eiendommen benytter subjektiv kinematografi. Jeg vil granske om de paranormale hendelsene blir vist slik som de oppleves fra Lorraine sitt ståsted gjennom bruken av point-of-view. Med point-of-view menes det at bildene som vises kommer fra en karakter sitt optiske ståsted. (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017, s. 90) Jeg vil

se på hvordan slike utsnitt kan bidra til at publikum blir mer på vakt etter uforklarlige paranormale hendelser fra nå av.

Sekvensen som viser point-of-view fra Lorraine viser paranormale hendelser fra tidligere, men det kommer også bilder som ikke er fra hennes point-of-view men som er mer nøytrale bilder som også viser paranormale hendelser. Denne sekvensen er ikke tydelig på om de paranormale hendelsene kun blir vist gjennom Lorraines subjektive ståsted eller ikke. Det er med å engasjere publikum da det ikke er tydelig om de paranormale opplevelsene kun skjer igjennom henne eller ikke.

I det Ed og Lorraine hilser på familien Perron i det de ankommer deres hjem for å granske hjemmet etter paranormale hendelser, så kommer dette med to bilder som viser Ed, Lorraine, Carolyn og Roger i husets gang etterfulgt av at Lorraine ser alle barnene i stuerommet ved siden av. Lorraine som går inn mot stuerommet og ser alle døtrene som vises med et halvnært bildeutsnitt som vist i figur 21. Lorraine dominerer dette bilde ved at hun gradvis stopper opp mens Ed, Carolyn og Roger fortsetter og gå. I tillegg så er hennes ansiktsuttrykk dominerende i dette bildet ved at hennes uttrykk går fra å være smilende og imøtekommende til og bli skeptisk og granskende slik som det vises i figur 21. Bildet etter figur 21 er bildeutsnittet i figur 22 som viser døtrene oppstilt for å presentere seg for det nye besøket. Ed, Lorraine, Carolyn og Roger går inn i stuen og de kommende bildene viser Lorraine skifte mellom forskjellige ansiktssuttrykk som henter til at hennes entre i deres hjem er med blandede følelser. Hun møter barnene med et møtende og smilende blick samtidig som hun gransker rommet med det skeptiske og granskende blikket.

Lorraine sine vekslende blick som viser blandede følelser, får ingen forklaring i det hun viser de. Forklaringen rundt hennes vekslende blick kommer frem i slutten av denne sekvensen hvor Lorraine, Ed, Roger og Carolyn samler seg på kjøkkenet etter granskningen av boligen.

Subjektiv kinematografi i sekvensen hvor Lorraine avslører for familien at hun har sett mange skikkelser siden hun ankom huset. Noe som gjøres ved at tidligere bilder vises på samme måte, bare med hennes vri på det som viser spøkelsesskikkelsene som kun hun ser. Denne fremstillingen av monstrene er med på å føre til at man blir litt innstilt på at monstrene «alltid» kan være der. Da man ikke alltid er like sikker på når det er Lorraine sine subjektive bilder og ikke i resten av filmen.



Figur 21: Ed og Lorraine Warren møter døtrene i familien Perron for første gang



Figur 22: Døtrene i familien Perron møter Ed og Lorraine Warren for første gang



Figur 23: Subjektivt bilde fra Lorraine som vises i sammenheng med et flashback når Ed, Lorraine, Roger og Carolyn snakker om de paranormale hendelsene på slutten av denne sekvensen



Figur 24: Etableringsbilde av scenen som foregår ute på eiendommen mellom Ed og Lorraine Warren

Lorraine fortsetter granskningen av eiendommen ved et stort tre som er en del av eiendommen sin hage. Ed kommer ut og spør henne om alt går bra. Etter at Ed spør Lorraine hva det er som foregår, så viser neste bilde et halvnært bildeutsnitt av Lorraine over skulderen til Ed. Neste bilde viser så et nært bildeutsnitt av Ed med hengende føtter bak seg. I det bildeutsnittet viser både Ed og Lorraine i et nært og halvnært bildeutsnitt at Ed snur seg for å se om han ser det samme som Lorraine. Da er de hengende føttene borte. Dette betyr at det forrige bildet er et point-of-view shot fra Lorraine som henter til at de hengende føttene var en subjektiv bildevinkel sett fra hennes opplevelse av det paranormale som foregår på eiendommen. Denne scenen avsluttes med at Lorraine holder på å svime av og blir omfavnet av Ed før hun holder på å falle om. Scenen avsluttes med at Ed holder i rundt Lorraine i samme etableringsbildet som figur 24.



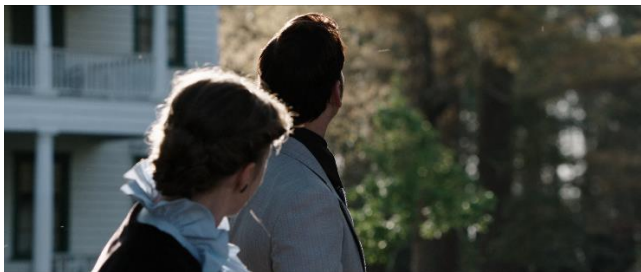
Figur 25: Halvnært bildeutsnitt av Ed mens han spør Lorraine hva det er



Figur 26: Lorraine begynner å granske noe ved Ed sin side



Figur 27: Det følges av et nytt halvnært bildeutsnitt med føttene hengende i bildet



Figur 28: Ed reagerer på det granskende blikket til Lorraine. Føttene er nå borte

Denne sekvensen avsluttes som nevnt med at Ed, Lorraine, Roger og Carolyn samler seg inne på kjøkkenet for å oppsummere Ed og Lorraine sine paranormale funn etter granskningen på eiendommen. I løpet av kjøkkenscenen oppsummerer Lorraine funnene på eiendommen ved å vise til hendelser igjennom bruken av flashbacks, det vil si, valget om å presentere en del av filmens handlingsforløp utenfor en handlingsforløpets kronologiske rekkefølge. (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017, s. 79) Flashbackene kommer ved at Lorraine forteller om de paranormale funnene hun har sett til familien samtidig som det klippes tilbake til de samme bildene som ble brukt i starten på sekvensen ved Ed og Lorraines ankomst. Forskjellen er at de samme bildene nå viser de paranormale elementene slik som vist i figur 23.

Flashbackene som viser de paranormale hendelsene i bildeutsnittene i figur 23 og de hengende føttene i figur 27 henter kraftig til å være sett fra Lorraine sin subjektive synsvinkel. Når det er valgt å bruke de samme bildene i flashbacket slik som det er i figur 22 og figur 23, så gir

flashbackene en kraftig indikator på at Lorraine som paranormal etterforsker har mulighet til å se paranormale hendelser som resten ikke har mulighet til å se. Dette er dermed med på å la publikum komme nærmere inne på Lorraine og kan være med på å engasjere publikum av filmen i å lure på hva annet det er som lurert i scenene som man ikke har mulighet til å se fra en mer objektiv kameravinkel.

Det eneste problemet med å akseptere teorien om at flashbackene er et tilbakeblikk fra Lorraine sine subjektive opplevelser, er at ett av bildene som vises sammen med flashbackene, er av den hengende jenta i treet og Lorraine samtidig (vist i figur 29). Ettersom resten av bildene som vises i flashbacket hintes kraftig til å bli sett fra hennes subjektive synsvinkel med bruken av point-of-view, hvorfor får publikum da se dette ene bildet med den hengende jenta i treet fra en objektiv kameravinkel? Ønsker regissøren her å engasjere publikum med at det ikke bare er Lorraine som ser de paranormale hendelsene, men til tider publikum også? For å gi publikum evne til å tidvis å se spøkelses uten at de blir vist med en point-of-view fra Lorraine som viser hennes subjektive opplevelse av situasjonen? Er regissørens ønske å forvirre publikum ved å vise at de paranormale hendelsene også vises fra publikums ståsted i tillegg til Lorraine sitt?

Den subjektive bildebruken kan minne om det Bordwell viser til som bruk av mental subjektivitet (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017, s. 91) ved å slippe publikum inn på Lorraine med å la publikum se noe bare hun ser. man lurert dermed på om man har «fått» de samme evnene som Lorraine har og er dermed mer årvåken i løpet av filmens resterende hendelsesforløp med å se etter ting som kan bekrefte om jeg har fått de samme evnene som hun har eller ikke.



Figur 29: Hengende lik fra treet i hagen sett fra en objektiv kameravinkel

Klimakset i *The Conjuring*

Klimakset i *The Conjuring* skjer når Ed, Lorraine, Roger forsøker å gjennomføre en eksorsisme av Carolyn i familiens kjeller. Det er et kaotisk klimaks hvor kameraet veksler med å være nede i kjelleren med Carolyn i tillegg til å bli med både Lorraine og Drew mens de er oppe i huset parallelt med eksorsismen som foregår nede i kjelleren. Sekvensen inneholder kinematiske grep som virkelig er med på å underbygge at dette er filmens mest kaotiske del. Et eksempel på dette er klippingen mellom to bilder mens Drew leter etter April med å bestemt bryte 30-gradersregelen. Og et annet kinematisk grep er å måten kameraet snur seg 180-grader slik at en tagning viser Lorraine bli snudd opp-ned av kameraføringen.

Under klimakset så veksler kameraet med å adressere eksorsismen i kjelleren og med å være med både Lorraine og Drew opp av kjelleren. Det kryssklippes mellom flere kaotiske handlinger som skjer parallelt med hverandre. Det er panikk og mangel på oversiktighet uansett hvem kameraet følger. Ett av grepene som skiller seg mest ut under klimakset er det bruken av bildeutsnitt som viser filmuniverset opp-ned.



Figur 30: Lorraine kommer løpende inn i huset mot døren som leder til kjelleren



Figur 31: Lorraine fremme ved døren som leder ned til kjelleren

Figurene er hentet fra samme tagning hvor Lorraine kommer løpende inn i huset etter hun har vært ute og hentet bibelen som er nødvendig for å gjennomføre eksorsismen. Figurene viser Lorraine Warren som kommer inn i huset i figur 30. Figur 31 viser henne på vei inn døren til kjelleren. Tagningen starter med at kameraet følger Lorraine i det hun kommer inn gjennom hovedinngangen. I løpet av de få sekundene det tar henne å komme til kjellerdøren som vises i figur 31, så følger kameraet henne og snur seg 180-grader opp ned slik at tagningen blir snudd på hodet i løpet av sekundene kameraet panorerer med henne. Det er ubehagelig å manøvrere seg i bildet som plutselig er blitt snudd opp-ned. Denne kameraføringen er effektivt og bidrar åpenbart til desorientering.

Mens eksorsismen foregår nede i kjelleren, så er Drew oppe for å lete etter April, da Carolyn har gjemt henne for å ofre henne til djevelen. Kameraet følger han igjennom flere rom og det brukes her et regelbrudd på retningslinjene til kontinuitetsklipping som bidrar til en desorientert følelse. Dette skjer med klippingen av Drew når han leter etter April i to forskjellige rom. Det første soverommet han leter i vises i figur 32, mens det andre soverommet han leter inne i vises i figur 33.



Figur 32: Drew i det første rommet



Figur 33: Drew i det andre rommet

Bordwell skriver at foruten om å bryte 180-gradersregelen, så er bruken av et *jump cut* et annet velkjent grep å bruke for å skape opplevelsen av diskontinuitet:

When you cut together two shots of the same subject, if the shots differ only slightly in angle or composition, there will be a noticeable jump on the screen. Instead of appearing as two shots of the subject, the results look as if some frames have been cut out of a single shot. Many filmmakers believe that jump cuts can be avoided by shifting the camera at least 30 degrees from shot to shot (the so-called 30° rule). (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017, s. 255-256)

30-gradersregelen går ut på at det bør være minst 30 grader mellom to bilder. Om det er mindre enn 30-grader mellom to bilder av samme objekt, så opplever publikum liten forflytning av bildet og klippingen mellom de to bildene oppleves som det som kalles et jump-cut.

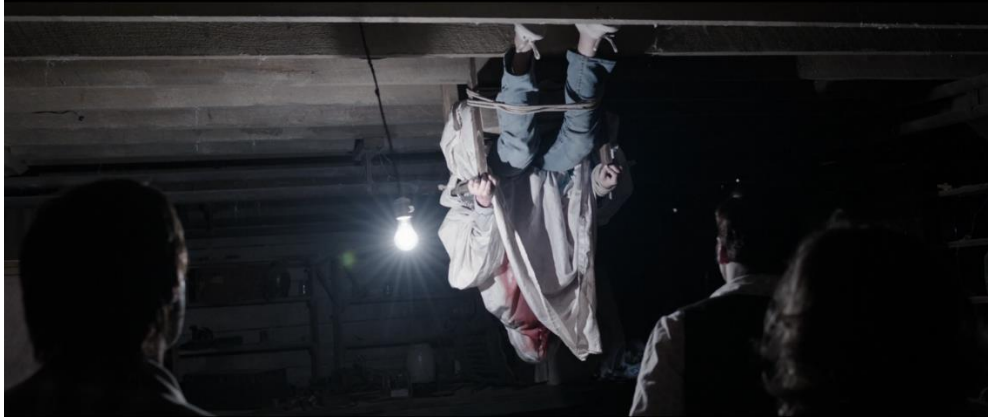
Siden man med den konvensjonelle filmproduksjonen fra Hollywood, er blitt så vant med å se film etter retningslinjene som kontinuitetsklipping er basert på, så oppleves dette klippet mellom to like rom som et brudd på 30-gradersregelen. Det skiller seg ut fra de etablerte kontinuitetsgrepene som kinematografien i filmen er bygd på. Klippingen mellom de to rommene som er så like, minner om et jump cut og kan være med å underbygge den desorienterte følelsen Drew kjenner på i det han ikke finner April.

Grepet med bildeutsnitt som er snudd opp-ned brukes også under selve utførelsen av eksorsismen nede i kjelleren. Dette skjer når Bathsheba får stolen som Carolyn er bundet fast i til å begynne å sveve.

Det øvrige av eksorsismen i kjelleren filmes med at en objektiv kameraføring hvor bevegelsene til kameraet motiveres av bevegelsene til skuespillerne i tette bildeutsnitt. I det Bathsheba sender stolen oppunder taket, så blir opp-ned-bilder brukt i sammenheng med point-of-view som gjør det ubehagelig å manøvrere seg i bildet.



Figur 34: Point-of-view fra Carolyn i det stolen er snudd opp-ned



Figur 35: Kameraet observerer eksorsismen sammen med Ed, Lorraine og Roger

Figur 34 og 35 viser bruken av bildeutsnittet i kronologisk rekkefølge hvor figur 34 er et opp-ned-bilde fra fra Carolyns point-of-view. Figur 35 viser kameraet blant Ed, Lorraine og Roger mens de forsøker å gjennomføre eksorsismen. Klimakset bruker bildeutsnitt som er opp-ned i sammenheng med objektive observerende kamerabevegelser og subjektive kamerabevegelser med point-of-view. Begge brukene er effektive når det kommer til å ønske oversikt i filmens klimaks.

Sammenligning av filmene

Jeg vil her sammenligne filmene med å diskutere hvilke områder filmene har mest likhet og ulikhet på i hvordan de skaper desorientering. Jeg vil diskutere hvordan filmene kan sammenlignes med hverandre med å hovedsakelig se på deres bruk av bildeplan, perspektiv, treaktsstruktur, hekser og monstre.

Tett skog i *The Blair Witch Project* er sammenlignbart med flat bakgrunn uten perspektiv



Figur 36: Åpen horisont



Figur 37: Dybde i bildet med oppråkket sti



Figur 38: Tett skog



Figur 39: Horisont dekt med tett skog

Figur 36 og 37 er tatt i filmens første akt. Når disse bildene er tatt så er det fortsatt god tro blant gjengen om at dette blir en interessant tur uten fare. De to andre figurene er tatt fra forskjellige scener ute i andre akt etter at de har konkludert med at de har gått seg vill mens de gradvis blir reddere.

I figur 36 går de imot en horisontal linje som representerer et geografisk skifte i terrenget. Skogen åpner seg i enden og signaliserer åpning i terrenget, åpningen i terrenget betyr ikke nødvendigvis at det er utgangen ut av skogen, men den åpne horisonten representerer et skifte i terrenget og gjør at bildekomposisjonen føles mindre klaustrofobisk. Figur 37 er det Heather mener er en gammel sti til et gravsted i skogen. Stien ser ut til å være oppkjørt av motoriserte kjøretøy og signaliserer sivilisasjon. Stien brukes av mennesker og gir en betryggende følelse av at de går etter kartet og har kontroll på hvor de er. Om man er på en sti, så vil den føre til noe menneskelig i en ende eller til og med kanskje begge, man føler en fornemmelse av trygghet i det de følger denne stien.

Figur 38 og 39 er hentet fra filmens andre akt. Bakgrunnen i disse figurene er annerledes, i motsetning til figur 36 og 37 så mangler de dybde. Det er stort sett bare flat og tett skog. Figur 38 og 39 representerer majoriteten av omgivelsene i filmens andre akt frem til de når frem til huset

hvor klimakset utspiller seg. I figur 36 så ser man en horisont som representerer et skille i terrenget og i figur 37 så føler man seg trygg og blant sivilisasjon takket være stien. I figur 38 og 39, så føler man på en konstant fornemmelse av klaustrofobi da skogen aldri åpner seg. Man går konstant med det som blir et flatt bildeplan av den ensformige tette skogen som bakgrunn. I tillegg til å bidra til en klaustrofobisk følelse, så bidrar den samme ensformige tette skogen til at man nesten aldri får noen variasjon i terrenget. Til tross for hvor mye skuespillerne forsøker å komme seg ut av skogen, så føles det ut som at man ikke rører seg på grunn av det ensformige flate bildeplanet med konstant tett skog. Dette bidrar virkelig til å føle med skuespillerne som blir mer frustrerte utover filmen. Det er til tider noen tilfeller hvor det ser ut som det kommer antydninger til en åpen horisont slik som figur 36 viser, men i det kameraet kommer nærmere så ser man at dette ikke stemmer og at det bare var kameraets innstillinger som overeksponerte bakgrunnen i bildet. I det man kommer nærmere det man trodde var en åpen horisont, så ser man at det bare var overeksponerte trær som ikke vistes like godt når kameraet var lengre bak.

Bildene med den flate tette skogen som dominerer andre akt i *The Blair Witch Project* er sammenlignbart med hvordan kinematografien i *The Conjuring* benytter flate bildeplan i kaotiske sekvenser som i eksempelet med introduksjonen av Bathsheba. Som nevnt så vil bilder med dybde og perspektiv gi rom for å analysere bilder etter interessepunkter. Dette kommer av at perspektivet er med på å gi bildet en dybde som gjør at man kan dele opp bildekomposisjonen med forgrunn, midtgrunn og bakgrunn.

På samme måte som bildet er filmet rett på det flate bildeplanet med Bathsheba som dominerer bildet i figur 18, så er skogen det flate bildeplanet som dominerer majoriteten av scenene i *The Blair Witch Project*. Begge filmene varierer mellom å ha bildekomposisjoner som er flate og som har dybde. *The Blair Witch Project* har stort sett bildekomposisjoner med dybde i første akt som vist i figur 36 og 37, mens kinematografien i *The Conjuring* benytter dybde jevnlig. De flate bildekomposisjonene i *The Blair Witch Project* forsterker følelse av klaustrofobi og desorientering og de flate bildekomposisjonene i *The Conjuring* er effektiv ved å la monstre dominere bildekomposisjonen i tette bildeutsnitt. Begge filmene har til felles at de bruker bildeutsnitt med og uten dybde på en effektiv måte som forsterker følelse av ubehag og desorientering hos publikum.

Brudd på treaktsstruktur kaster publikum ut av komfortsonen

Det som kanskje skiller filmene mest fra hverandre er hvor forskjellig de baserer seg på retningslinjene til den moderne filmproduksjonens konvensjonelle og moderne fortellergrep.

The Conjuring hadde et budsjett på 20 000 000 dollar. Da er det fort gjort å følge etablerte retningslinjene for hva som er kjent for å knytte bånd med publikum på tryggest mulig måte. *The Blair Witch Project* hadde et budsjett på 60 000 dollar og hadde med andre ord betraktelig mindre budsjett å rutte med. Skaperne av *The Blair Witch Project* hadde med andre ord ikke like mye å tape på å unngå etablerte fortellergrep.

Publikum er i dag blitt så godt vant med at en filmopplevelse er bygd på etablerte fortellergrep som treaktsstrukturen og kontinuitetsklipping da majoriteten av filmer er basert på disse. De etablerte fortellergrepene gjør det enkelt for publikum å raskt identifisere en film som *The Conjuring* til å være en forutsigbar filmopplevelse da man kjenner igjen oppbyggingen fra så mange andre filmopplevelser.

Samtidig som vi lett kan identifisere slike scener, hvor kjente grep skaper faste gjenkjennelige følelser, er filmmediets mange variasjonsmuligheter også viktig for vår fascinasjon. Vi kjenner glede ved å fortelles noe på en ny måte, eller beveges og sjokkeres gjennom ukonvensjonelle grep. (Gjelsvik, 2007, s. 23)

The Blair Witch Project bryter med flere av fortellergrepene som *The Conjuring* baserer seg på. Den bryter med kontinuitetsklippingen, den bryter med den fjerde veggen og den bryter med treaktsstrukturen ved å ikke gi publikum en løsning etter klimakset. *The Blair Witch Project* kaster publikum ut av komfortsonen sin med å bryte med etablerte fortellergrep.

Kinematografien i begge filmenes klimaks har flere likhetstrekk. Begge filmene kryssklipper mellom kaotiske scener. *The Blair Witch Project* gjør det med at Heather og Michael har et kamera hver hvor klippingen mellom kameraene deres viser at de ikke vet hvor de er i forhold til hverandre mens de forsøker å manøvrere seg i huset. *The Conjuring* kryssklipper mellom tre handlinger som skjer parallelt under klimakset. Eksorsismen som foregår nede i kjelleren, Lorraine som løper ut av huset og Drew som leter etter April. Begge filmene har under klimakset en kinematografi som motiveres av bevegelsene til karakterene. *The Conjuring* får frem dette med tette bildeutsnitt av skuespillerne sine handlinger. Bevegelsene til kamera motiveres av

skuespillernes bevegelser og gir inntrykk av at kinematografien har like lite kontroll på situasjonen som skuespillerne mens de forsøker å gjennomføre eksorsismen.

The Blair Witch Project har i motsetning til *The Conjuring* kameraet som en del av filmuniverset sitt og benytter seg av mange fortellergrep som er forbundet med dokumentarsjangeren. Kameraføringen i *The Blair Witch Project* sitt klimaks er også motivert av skuespillernes bevegelser, men en klar forskjell er at skuespillerne her også er kinematografene. Ved å la skuespillerne i *The Blair Witch Project* styre kameraene, så er man alltid vitne til en subjektiv opplevelse som alltid oppleves med å ha like liten oversikt som skuespillerne. Kameraføringen i *The Conjuring* veksler mellom objektiv og subjektiv kinematografi. De karaktermotiverte kamerabevegelsene vinkles fra et objektivt og observerende ståsted, mens bruk av point-of-view og en mindre sekvens med den deltagende dokumentarmodus fører til at *The Conjuring* har sekvenser med subjektiv kameraføring.

Felles for begge filmene er at kameraføringen fremhever hvor lite skuespillerne vet i det de opplever kaotiske situasjoner. Den største forskjellen mellom filmenes kinematografi er at i *The Blair Witch Project*, så er man vitne til en subjektiv kameraføring som forsøker å manøvrere seg i kaotiske situasjoner. I *The Conjuring* så er man primært vitne til at kameraføringen forsøker å manøvrere seg i kaotiske situasjoner med en objektiv vinkling.



Figur 40: En lykkelig slutt etter et kaotisk klimaks i *The Conjuring*

Etter utførelsen av eksorsismen som suksessfylt får drevet Bathsheba ut av kroppen til Carolyn, så får publikum det som Block referer til som en løsning etter at klimakset er ferdig. Familien Perron og de paranormale etterforskerne samles utenfor eiendommen og gjenforenes under trygge og fine forhold med at alle får sin lykkelige slutt. *The Blair Witch Project* viker fra

løsningen i treaktsstrukturen. Man får aldri noe svar på hva som skjedde med Joshua etter at han forsvant. Man får aldri noen skikkelig konfrontasjon med noen heks. Det nærmeste man kommer en konfrontasjon er på slutten av filmen når kameraene på uforklarlig vis havner i bakken på grunn av noe som skjer utenfor bildeutsnittet. De ukonvensjonelle fortellergrepene i *The Blair Witch Project* fører til at skrekkopplevelsen varer lengre, da man sitter igjen med flere spørsmål nå som filmen er ferdig kontra hva man hadde når filmen startet.

Filmenes konfrontasjoner med hekser og monstre

The Blair Witch Project lar publikum være vitne til en spenning som bygger seg opp gradvis med dagene Heather, Joshua og Michael er i skogen. Store deler av denne spenningen kommer av de uforklarlige hendelsene de kommer over. Det starter rolig med uforklarlige lyder under første overnatting til oppstablede steinhauger dagen etter. I løpet av dagene så intensifieres de uforklarlige hendelsene. De hører en kaklelyd av stein mot hverandre etter de har slått leir og opplever at noen river i teltet en annen natt.

De uforklarlige hendelsene som gradvis intensifieres gjør at man sammen med Heather, Joshua og Michael innser at noe paranormalt faktisk foregår i skogen. De paranormale aktivitetene er med å bygge opp til at man etter hvert vil få en konfrontasjon med heksen. Klimakset kommer med at Heather og Michael går inn i huset på leting etter Joshua. Man er på vakt og tror at man har kommet til den delen av filmen hvor man får en direkte konfrontasjon med heksen. Men det skjer aldri. Man får ikke være vitne til noe grafisk som gjenkjenner heksen i det hele tatt. Det nærmeste man kommer noe grafisk element i filmen er den blodige biten som blir funnet innpakket. Man får aldri se en hekse i *The Blair Witch Project*, men man får et solid grunnlag for å forestille seg at det eksisterer en. Alle de paranormale aktivitetene som skjer utenfor bildeutsnittet, er med på å gi grobunnen for å bygge opp en egen versjon av heksen.

The Conjuring er tydelig i sitt bruk av å vise monstre i bildet. I motsetning til å la publikum forestille seg hvordan monstrene ser ut og hva de gjør, så viser kinematografien i *The Conjuring* monstrene direkte til publikum. Annabelle, Bathsheba og Carolyn etter at hun er blitt forbannet av Bathsheba er alle monstre som blir vist i filmen. Om man først skal vise et monster i bildet kontra og la ideen av det være skummelt – så vil det være naturlig at skaperne av filmen har gått for en veletablert teori som øker sjansen for at monstrene som faktisk får tid i bildet oppleves som skumle. Som forklart med *The Uncanny Valley* så er menneskets oppfatning av dukker,

roboter og lignende at de blir oppfattet som nifs og uhyggelig når trekkene deres blir for menneskelignende. Og alle monstrene i *The Conjuring* har menneskelignende trekk samtidig som det er lett å differensiere de fra de faktiske menneskene i filmen.

Den store forskjellen i hvordan filmene håndterer konfrontasjon med hekser og monstre er at i *The Blair Witch Project* så er det idéen av hvordan heksen ser ut og hva hun gjør som er skummelt. I *The Conjuring* så er det det samlede resultatet av planlagt design og kinematografi som gjør monstrene skumle.

Konklusjon

Jeg har i denne oppgaven sett på hvordan kinematografi kan bidra til en følelse av desorientering og mangel på oversikt med grøssersjangeren som eksempel.

Det har vært interessant å se hvordan to grøsserfilmer benytter kinematografi på to så forskjellige måter for å formidle følelsen av desorientering. Filmene som er store motsetninger til hverandre med tanke på deres tilnærming til den konvensjonelle kontinuitetsklippingen og den veletablerte treaktsstrukturen gjør filmene til to vidt forskjellige filmopplevelser som samtidig benytter mye av de samme grepene for å vekke en skrekkelig reaksjon i sitt publikum.

Mangelen på oversikt er også med på å engasjere i andre sjangre enn bare grøsserfilmen. Jeg så nylig *Titanic* (Cameron, 1997) og ble kraftig engasjert av en sekvens i filmen. Dette er sekvensen i filmen hvor Rose leter etter Jack som har blitt satt i håndjern i et av rommene under dekk etter at det er kunngjort at skipet vil gå ned. Tagningene viser Rose forsøke å manøvrere seg igjennom korridorer og rom som er delvis fylte med rom på leting etter Jack. Kamerabevegelsene er håndholdte med tette bildeutsnitt som etterligner Roses urolige kroppsspråk. Publikum av filmen vet at dette er et kappløp med tiden samtidig som man har ingen oversikt over hvor rommet med Jack i er i forhold til Rose. Når Rose først kommer frem til rommet med Jack i, så vet man fortsatt ingenting om hvor dette rommet er i forhold til utgangene opp mot dekk som kan bli oversvømt i hvert øyeblikk.

Denne oppgaven har dog sett at mangelen på oversikt i det filmatiske rommet er et gjennomgående fortellergrep som brukes jevnlig i begge grøsserfilmene som er valgt for analyse. Til tross for det så har begge filmene forskjellige måter de formidler sin desorientering på.

The Conjuring følger etablerte retningslinjer og bidrar til en følelse av forutsigbarhet med at man er blitt etablert for film med treaktsstruktur så mange ganger. *The Conjuring* gir publikum en løsning etter klimakset hvor familien Perron oppnår harmoni og forbannelsen drives ut av Carolyn. *The Blair Witch Project* avslutter filmen midt i klimakset, etter filmens klimaks så sitter man igjen med flere spørsmål enn man hadde før man startet å se. Man kan undre om det sjenerte bruket av dokumentargrep i *The Conjuring* kommer av Hollywoods suksess med å iverksette *found footage* i nyere tid som for eksempel med filmserien *Paranormal Activity* (Williams, 2007) som debuterte i 2007 og tok inn 193 355 800 dollar på verdensbasis med sitt budsjett på 15 000

dollar. (Box Office Mojo, 2021) Grepene med dokumentarfilm forbindes med at det man ser på er ekte, så om man klarer å bryte den kreative utfordringen med å få dokumentargrepene til å gå sømløst med den øvrige handlingen i en fiksjonsfilm hvor kameraet ikke er en del av filmuniverset så kan dette være et effektivt virkemiddel for å bidra til filmens mulighet til å fremstå som en genuin handling.

Et av de sterkeste valgene som er tatt i *The Blair Witch Project* er at filmen ikke følger den veletablerte treaktsstrukturen og kontinuitetsklippingen. Det kaster publikum ut av komfortsonen sin å være vitne til en film som bryter med veletablerte retningslinjer for et filmnarrativ. *The Blair Witch Project* har kameraet som en del av filmens univers. Publikum blir manipulert til å tro at de er vitne til råfilm som i utgangspunktet skulle produsere en dokumentar. Grepene som filmen bruker fra dokumentarsjangeren, gir filmen et helt annet grunnlag enn den konvensjonelle filmproduksjonen fra Hollywood. Den deltagende dokumentarmodusen er gjeldende gjennom hele *The Blair Witch Project* selv om den også er til stede under en sekvens i *The Conjuring*.

De ukonvensjonelle fortellergrepene i *The Blair Witch Project* fører til at man sitter igjen med flere spørsmål enn hva man hadde når filmen startet. Kameraet adresserer aldri noen hekse i løpet av filmen og man sitter kun igjen med en idé av hvordan hun ser ut og hva hun gjør. Alle de ubesvarte spørsmålene i tillegg til idéen man danner seg om heksa er blant grepene som er effektive til å skape desorientering i *The Blair Witch Project*.

Kinematografien i *The Conjuring* er grundigere planlagt til å både skremme og skape desorientering med å vise monstre i bildet. Kinematografien tar også effektive grep til tross for å være basert på etablerte retningslinjer som kommer med kontinuitetsklippingen. *The Conjuring* gir publikum mer å analysere ved at kinematografien adresserer mye av elementene som bidrar til det skumle ved å vise disse elementene i bildet. Bathsheba og Annabelle blir introdusert med kinematografi som utnytter flate bildeplan og karaktermotiverte kamerabevegelser. Det er effektive grep som forsterker det skumle når de vises i bildet samtidig som det knytter oss til reaksjonen som skuespillerne har.

I *The Blair Witch Project* så er kilden til det skumle alltid utenfor bildet. Spenningen i handlingen bygges opp med at det skumle utenfor bildet intensifieres og man forventer med den forverrende terroriseringen at det vil bli en direkte konfrontasjon med heksen i løpet av filmen. Man får aldri noen direkte konfrontasjon med en heks, men med den gradvis intense spenningen

så man får et solid grunnlag til å danne sin forestilling om heksen. i *The Blair Witch Project* mens. Alle får sin egen skreddersydde versjon av *The Blair Witch Project* med å bruke fantasien. All handlingen som skjer utenfor bildet, gir et solid grunnlag for å skape seg idéer om hvordan heksen ser ut og hva som skjer på slutten av filmen.

Begge filmene har til felles at de lar sin kinematografi motiveres av kaos.

The Blair Witch Project gir et grunnlag for kaos med å la publikum skape sine egne idéer ved at skumle situasjoner skjer utenfor bildet. *The Blair Witch Project* motiveres av kaos med en subjektiv kinematografi hvor kameraet er plassert med skuespillerne.

The Conjuring gir et grunnlag for kaos med å vise skumle situasjoner i bildet. *The Conjuring* motiveres av kaos med en objektiv kinematografi som observerer skuespillerne i kaotiske sekvenser.

.

Referanseliste

- Block, B. (2013). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. Burlington: Focal Press.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film Art: An Introduction*. I D. Bordwell, K. Thompson, & J. Smith. McGraw-Hill Education: New York.
- Box Office Mojo*. (2021, Mars 26). Hentet fra https://www.boxofficemojo.com/release/rl3830089217/?ref_=bo_sh_tx
- Box Office Mojo*. (2021, Mai 31). Hentet fra <https://www.boxofficemojo.com/release/rl2355725825/>
- Browning, T. (Regissør). (1931). *Dracula* [Film].
- Cameron, J. (Regissør). (1997). *Titanic* [Film].
- Dawley, J. (Regissør). (1910). *Frankenstein* [Film].
- Deodato, R. (Regissør). (1980). *Cannibal Holocaust* [Film].
- Gjelsvik, A. (2007). "Med deg selv som detektor" I O. Erstad, & O. Solum (Red.), *Følelser for Film*. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- <https://www.boxofficemojo.com/>. (2021, Februar 23). Hentet fra <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0185937/>
- Kirk, J. (2011, August 2). *Film School Rejects*. Hentet fra <https://filmschoolrejects.com/32-things-we-learned-from-the-blair-witch-project-commentary-track-44eddf45a9f5/>
- Kubrick, S. (Regissør). (1980). *The Shining* [Film].
- Lee Wallace, T. (Regissør). (1990). *IT* [Film].
- Mendelsohn, J. (2020, August 15). <https://www.cbr.com/>. Hentet fra <https://www.cbr.com/cannibal-holocaust-director-was-charged-with-murder/>
- Mori, M. (2012). The Uncanny Valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 98-100.
- Murnau, F. W. (Regissør). (1922). *Nosferatu* [Film].
- Myrick, D., & Sanchez, E. (Regissører). (1999). *The Blair Witch Project* [Film].
- Nichols, B. (2010). *Introduction to Documentary*. I B. Nichols. Bloomington: Indiana University Press.
- Noël, C. (1999). "Film, Emotion and, Genre" I C. Plantinga, & G. M. Smith (Red.), *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Six, T. (Regissør). (2009). *The Human Centipede* [Film].
- The Internet Movie Database* . (2021, April 30). Hentet fra <https://www.imdb.com/title/tt0185937/trivia>
- Wan, J. (Regissør). (2013). *The Conjuring* [Film].
- Ward, P. (2013). *Picture Composition For Film and Television*. Burlington: Focal Press.

Wiene, R. (Regissør). (1920). *Dr. Caligaris kabinet* [Film].

Williams, T. (Regissør). (2007). *Paranormal Activity* [Film].

