

Masteroppgave i Film- og videoproduksjon Høsten 2014

Å klippe frykt

- En studie av hvordan en kan skape filmatisk frykt ved hjelp av klippetekniske virkemidler

Av Jøran Martin Johansen

Antall ord: 30 017

Institutt for kunst- og medievitenskap

NTNU

Forord:

Jeg vil først og fremst rette en stor takk til min klippepartner Ida Marlèn Larsen for et lærerikt samarbeid under utformingen av *Utburd*. Jeg har satt stor pris på de mange gode faglige diskusjonene og lange samtalene på klipperommet midt på natten. Takk for at du fortsatt vil være min partner, også etter at *Utburd* er ferdigstilt.

Takk til Asbjørn Tiller for at du har vært en god veileder, og har delt dine tanker i forbindelse med oppgaveskrivingen.

Innholdsfortegnelse

1. Innledning	5
1.1 Problemstilling.....	6
1.2 Prosjektets utforming.....	6
1.3 Teori.....	7
1.4 Empiri.....	8
1.5 Metode.....	9
2. Teoridel	10
2.1 Sjanger	10
2.1.1 Hvor kommer sjangere fra?.....	13
2.1.2 Betydningen av sjanger.....	13
2.2 Horror	14
2.2.1 Horrors opprinnelse og historie.....	16
2.2.2 Horrorfilmens monstre.....	20
2.2.3 Speil-effekten.....	22
2.2.4 Horrorens verdi.....	25
2.2.5 Horrors forventninger.....	26
2.2.6 Grensesprengning og slutten på ”sikkert sted”.....	27
2.3 Klipp	29
2.3.1 Hva er klipp?.....	30
2.3.2 Klipp: Det usynlige håndverket.....	30
2.3.3 Klipp og publikum.....	31
2.3.4 The Rule Of Six.....	32
2.3.5 Klippeteknikker.....	33
2.3.6 Filmatisk Sjokk: Sjokk-klipping.....	35
2.4 Oppsummering	40

3. Hoveddel: Analyse	41
3.1 Prolog som stemningssetter.....	42
3.2 Falske sjokk.....	45
3.3 Sjokk brukt som overgang.....	51
3.4 Antydningens kunst.....	53
3.5 Stemningssettende bilder.....	59
3.6 Filmatisk sjokk og vendepunkt.....	60
3.7 Jakt-Scener.....	65
4. Avslutning	73
Litteraturliste	80

1. Innledning:

Å lage *Utburd* (Astrid Thorvaldsen, 2014) har vært en meget utfordrende og lærerik prosess, der vi har fått prøvd oss i utformingen og skapelsen av et profesjonelt audiovisuelt produkt. Det ble tidlig klart at majoriteten av klassen ville forsøke å lage horrorfilm. Det er her viktig å presisere at ingen av oss ønsket å lage noen slasher- eller splatterhorror, vi ønsket heller at storyen skulle være dypere og mer i retning psykologisk horror. Manuset til *Utburd* begynte etter hvert å ta form etter ukentlige klassemøter der vi diskuterte horrorsjangeren og de mange inspirasjonskildene hver av oss hadde innenfor mylderet av horrorfilm. Sterkest inspirert ble nok manusforfatter Jonas av Richard Kellys *Donnie Darko* (2001), og her fikk han nok flere ideer som til slutt kulminerte i skikkelsen Jernharen (Jernharen var også lenge arbeidstitelen på filmen). Andre inspirasjonskilder var David Lynch og hans *Mulholland Drive* (2001) der handlingen hele tiden sirkulerer i grenselandet mellom drøm og virkelighet.

Når siste versjon av manuset ble ferdigstilt, var vi kommet nesten helt til datoen der vi hadde planlagt å starte innspillingen av filmen. Det ble jobbet på spreng med storyboardutforming og locationscouting parallelt med manusutformingens slutfase, og dermed fikk også vi klippere arbeid med å previsualisere og danne oss bilder av filmen sett med klippeøyne. I motsetning til manusforfatteren hadde hverken jeg eller min klippepartner noen åpenbare inspirasjonskilder når det kom til hvordan vi ønsket å klippe filmen. Vi hadde begge studert og analysert horrorfilmer før, men ikke ut ifra et klippestandpunkt.

Nå som arbeidet med filmen er slutført, filmen har hatt sin premiere, og vi har fått tilbakemeldinger fra publikum på både godt og vondt, er det interessant å reflektere over de valg og beslutninger som ble tatt i forbindelse med min rolle som klipper. Jeg synes det er interessant å dra mine egne erfaringer som klipper i en spillefilmproduksjon, inn i en teoretisk oppgave, da jeg sitter med førstehåndskunnskap angående de valg og beslutninger som ble tatt, og dermed kan svare inngående på spørsmål som omhandler anvendelsen av virkemidler for å påvirke seeren på ønsket vis. Da filmen vi har laget tilhører horrorsjangeren er det særlig interessant å se på de elementene som gjelder særskilt for denne sjangeren,

nemlig hvordan horrorfilmer skaper frykt. Mitt interesseområde innenfor denne teoretiske oppgaven vil derfor være å analysere scener som skaper og underbygger frykt, først og fremst i vår egen film *Utburd*, men også i andre filmer tilhørende horrorsjangeren. Dette vil jeg gjøre for å kunne foreta sammenlikninger mellom filmene når det gjelder de klippetekniske virkemidlene som er anvendt. Jeg ønsker å identifisere og foreslå funksjoner for de konkrete, gjennomtenkte og bevisste klippetekniske virkemidlene som vi benytter oss av i *Utburd* for å skape frykt, og jeg vil deretter se disse virkemidlene i lys av sjangerens konvensjoner. Dette vil være fruktbart for min egen del fordi, som jeg nevnte tidligere i innledningen, så hadde verken jeg eller min klippepartner noen inspirasjonskilder innenfor horrorsjangeren i forhold til å påvirke tilskueren gjennom klipp. Det er derfor interessant for min egen del å finne ut om vi har fulgt sjangerens konvensjoner, eller om vi avviker fra dem.

1.1 Problemstilling

Min problemstilling for oppgaven er derfor: *Hvilke klippetekniske virkemidler anvender filmen Utburd for å skape frykt, og hvordan forholder disse seg til sjangerens konvensjoner?*

1.2 Oppgavens utforming

Oppgaven min vil for det første deles inn i en teoridel og en analysedel. Teoridelen vil deretter deles inn i flere deler, da jeg føler at oppgaven og problemstillingen min spenner over flere teoretiske områder, noe som krever at jeg redegjør for hver av disse teoretiske områdene for seg selv. Jeg vil først ta for meg det overordnede rammeverket som filmer defineres av, nemlig sjanger. Jeg ser det som relevant å gi en teoretisk innsikt i dette området for å oppnå en forståelse av hva som gir filmer en felles identitet, deriblant sjangerkonvensjoner. Jeg vil deretter se nærmere på selve horrorsjangeren, hva som definerer den, hvordan den oppsto, og hvilke sykluser som har eksistert innenfor sjangeren gjennom historien. Dette vil jeg ta med for å danne en historisk teoretisk forståelse av sjangeren som *Utburd*, og de andre analyseobjektene mine tilhører. Det siste teoretiske området jeg ønsker å ta for meg i teoridelen av oppgaven, vil være klipp. Jeg vil her presentere relevante begreper og teoretiske innfallsvinkler som jeg vil ta med meg inn i analysedelen av oppgaven, for å besvare min valgte problemstilling.

I analysedelen av oppgaven min vil jeg hele tiden ha min problemstilling i bakhodet når jeg skal analysere *Utburd* og andre eksempelfilmer, og sammenlikne dem. Jeg vil identifisere og ta for meg de scenene i filmen vår der vi som klippere tydelig har forsøkt å skape/forsterke frykt på en eller annen måte, for så å sammenlikne vår fremgangsmåte eller bruk av virkemidler, med andre horrorfilmer. Jeg vil underveis i analysedelen se om jeg finner et mønster i måten frykt formidles på gjennom klipp, og hvordan vi forholder oss til disse klippetekniske sjangerkonvensjonene i utformingen av *Utburd*. I min argumentasjon i analysedelen, vil jeg forsøke å underbygge påstander med relevante teorier og begreper fra teoridelen av oppgaven, der dette lar seg gjøre. Jeg vil til slutt i oppgaven min presentere en avslutning der jeg vil oppsummere mine funn, og konkludere i forhold til min valgte problemstilling for oppgaven.

1.3 Teori

Innledningsvis i teoridelen av oppgaven ønsker jeg å benytte meg av Torben Grodals *Moving Pictures: A new theory of film genres, feelings, and cognition* (1997), samt Rick Altmans *Film/Genre* (1999) for å gi et generelt innblikk i hva sjanger er, og hva begrepet innebærer. Bordwell og Thompsons *Film Art: An introduction* (2008) tilbyr en kortfattet og grei forståelse av begrepet sjangerkonvensjon, og hvordan disse konvensjonene kan brukes, mikses og omarbeides innenfor en bestemt sjanger for å utvikle den. Jeg vil benytte meg av Julian Hanich's *Cinematic emotion in horror films and thrillers: The aesthetic paradox of pleasurable fear* (2010) for å beskrive hvordan publikum kan bruke sjanger som et instrument for å bedømme på forhånd hvilke fortellinger han/hun vil møte. Jeg vil i tillegg benytte meg av Hanich's teoretiske innfallsvinkler i det sistnevnte verket for å diskutere et av de viktigste begrepene jeg skal omtale i forbindelse med denne oppgaven og dens problemstilling, nemlig filmatisk sjokk og sjokk-klipping.

I min redegjørelse og diskusjon rundt horrorsjangeren, vil jeg benytte meg av Noel Carrolls *The philosophy of horror or paradoxes of the heart* (1990) for å gi en innledende forståelse av opphavet til sjangeren. I tillegg vil jeg benytte meg av dette verket for å diskutere Carrolls kontroversielle synspunkter angående sjangerens hovedingrediens; monsteret, samt hans speil-effekt teori. Da Carrolls teorier rundt disse temaene har vært såpass omdiskutert og kritisert, ønsker jeg å inkludere andre

teoretikeres synspunkter på emnene, og vil derfor ta for meg teori fra Thomas Fahy's *The philosophy of horror* (2010) og Tarja Laine's *Feeling cinema: Emotional dynamics in film studies* (2011). For å kunne gi en dypere forståelse av sjangeren som ligger til grunn for min analyse, så vil jeg benytte meg av Tony Magistrale's *Abject terrors: Surveying the modern and postmodern horror film* (2005) der jeg vil redegjøre for sjangerens historiske utvikling, og de mange syklusene som sjangeren har sett. Som et ledd i min problemstilling som inneholder sjangerens evne til å skape frykt, så ønsker jeg videre å benytte meg av teoretiske synspunkter fra Philip Nickel (i Fahy's *Philosophy of horror* (2010) for å diskutere i hvilken grad horrorfilmens trusler også kan trenge seg inn i den virkelige verden. Til slutt i min diskusjon rundt horrorsjangeren, vil jeg kort benytte meg av teori fra Barry Langfords *Film genre: Hollywood and beyond* (2005) der han forklarer hvordan horrorsjangerens konvensjoner har utviklet seg gjennom filmhistorien, slik at publikum ikke lenger kan stole på det såkalte "sikkert-sted" – elementet. Her vil jeg diskutere filmskaperens metoder for å manipulere sitt publikum, og den stadig mer uforutsigbare seeropplevelsen som tilbys av moderne horrorfilmer.

Som en innledning til delen av teoridelen min som omhandler klipp, vil jeg benytte meg av Valerie Orpens *Film editing: The art of the expressive* (2003), samt Walter Murch's *In the blink of an eye* (2001) for å tilby noen generelle perspektiver på klipping av film. Murch's teorier vil også benyttes for å redegjøre for "reglene" en klipper burde ha i tankene når han/hun skal foreta et klipp. Imidlertid vil Julian Hanich's *Cinematic emotion in horror films and thrillers: The aesthetic paradox of pleasurable fear* (2010), som nevnt tidligere, være min viktigste teoretiske innfallsvinkel på temaet klipp, da hans synspunkter i dette verket tar for seg essensen av hva jeg ønsker å finne ut i denne oppgaven, nemlig hvordan man kan skape og forsterke frykt ved hjelp av klipp.

Jeg vil under hele teoridelen forsøke å belyse og konkretisere teoretiske betraktninger ved hjelp av relevante filmeksempler.

1.4 Empiri

Utburd vil være mitt hovedobjekt for analyse, da jeg vil bruke mine egne erfaringer og ekspertise som klipper av filmen for å underbygge påstander om bruken av

virkemidler, samt valg gjort i klippefasen. Men for å kunne foreta sammenlikninger i bruken av virkemidler, og for å finne konvensjonelle grep som benyttes i klipperommet for å skape frykt, så vil jeg også trenge å analysere andre filmer. Filmene som jeg ønsker å bruke i sammenlikningen med *Utburd*, er filmer som har betydd mye for horrorsjangeren, filmer som vil kunne ha anvendt virkemidler som kan ha blitt kopiert eller ”lånt” videre til andre filmer, og dermed ha vært med på å definere sjangeren på sitt vis. Jeg tenker da på filmer som *Rosemarys’s Baby* (Polanski, 1968), *Halloween* (Carpenter, 1978), og *The Shining* (Kubrick, 1980). Jeg vil i tillegg benytte meg av filmene *Villmark* (Øye, 2003), *Fritt Vilt* (Uthaug, 2006), og *Thale* (Nordaas, 2012) i min analyse, som alle har vært fremtredende innenfor norsk horror.

1.5 Metode

Metoden jeg vil benytte meg av for å forsøke å besvare min problemstilling er tekstanalyse, i dette tilfellet filmanalyse. Denne metoden innebærer at jeg stiller spørsmål til teksten, som springer ut av min interesse av å finne ut noe om mine analyseobjekt. Jeg vil prøve å besvare mine spørsmål med grunnlag i teksten/filmen. Jeg vil bruke denne metoden for å kunne komme med påstander om bruken av klippetekniske virkemidler i både *Utburd*, og mitt utvalg analysefilmer, og jeg vil deretter forsøke å underbygge disse påstandene teoretisk ved hjelp av utvalgt litteratur og teori.

2. Teoridel

I forbindelse med min oppgave og problemstilling der jeg ønsker å se på hvordan *Utburd* og andre horrorfilmer benytter seg av bestemte klippetekniske virkemidler for å skape sin ønskede effekt frykt, vil det være fruktbart å først se på rammeverket som horror defineres av, nemlig sjanger. Jeg vil forsøke å supplere og utdype teoretiske innfallsvinkler med filmeksempler hentet fra horrorsjangeren. Ved hjelp av teoretikere som Bordwell og Thompson, Torben Grodal, Julian Hanich, og Rick Altman vil jeg nå forsøke å tilby en forståelse av hva begrepet sjanger innebærer.

2.1 Sjanger

Alle som ser film er kjent med begrepet sjanger. Ordet *genre* er opprinnelig fransk og betyr generelt kategori eller et sett av kategorier brukt for å beskrive noen generelle funksjoner innenfor fiksjonsverk (Grodal 1997:162). Rick Altman (1999:14) forklarer at sjanger er et komplekst konsept med mange forskjellige meninger som vi kan identifiseres som følgende: sjanger som en oppskrift, som en formel som går forut, programmerer og som former industriens produksjon; sjanger som struktur, som det formelle rammeverket der individuelle filmer blir etablert; sjanger som merke, som navnet til en kategori som er sentral i valgene og kommunikasjonen til distributører og utstillere; sjanger som en kontrakt, som seerposisjonen som kreves av hver sjangerfilm av sitt publikum.

Når vi snakker om filmsjangrer, så mener vi bestemte typer av filmer. Vi snakker om science fiction, actionfilm, komedie, musikal, westernfilmer og horror. Filmskapere, beslutningstakere i industrien, kritikere, og seere bidrar alle til forståelsen av at visse filmer likner hverandre på bestemte måter. Sjangrer forandrer seg også over tid ettersom filmskapere finner opp nye vendinger på gamle formler, og for å forsøke å beskrive mer presist hvilken kategori en film ligger i, har kritikere, seere, og filmskapere utarbeidet underkategorier i tillegg. For det enorme publisitetssystemet som eksisterer rundt filmskaping, er sjangrer en enkel måte å karakterisere film på (Bordwell og Thompson 2008:318,319). Til tross for dette er ikke sjanger noe jeg ofte diskuterer eller leser om. Likevel er jeg inneforstått med at sjanger er tett knyttet opp til film, og når jeg tenker på forskjellige filmsjangre, organiserer jeg umiddelbart bilder og konvensjoner i hodet som danner min forståelse av hva den bestemte

sjangeren ”inneholder”. Når jeg tenker på western, tenker jeg på filmen *My Darling Clementine* (John Ford, 1946), jeg tenker på sheriffen, jeg tenker på svart-hvitt bildet, den støvete landsbyen, revolverduellen mellom skurken og helten, og jeg tenker på det åpne, karrige landskapet. Når jeg tenker på gangsterfilmen, tenker jeg på *Gudfaren* (Francis Ford Coppola, 1972), på den stripete gangsterdressen, på maktkampen mellom rivaliserende mafiabosser, og jeg tenker på vold. Når jeg tenker på horror, tenker jeg mer på hvilke følelser som dukker opp som et resultat av bildene som flimrer på skjermen. Jeg *vet* at jeg vil bli skremt, jeg *vet* at jeg vil oppleve fysiologiske responser på det jeg ser, og jeg *vet* at jeg egentlig ikke kommer til å like opplevelsen – men jeg velger å se filmen likevel. Akkurat som meg, vil den gjengse kinogjengeren ha klare forestillinger om hva en kan forvente av filmer av en bestemt sjanger.

Fiksjonsverk er et kompleks fenomen som kan bli analysert, og derfor kategorisert på mange forskjellige måter. For eksempel kan sjangerkategorier dannes basert på tid (historiske filmer); tid og sted (Westernfilmer); handlingstyper og temaer (detektivfilmer, krigsfilmer, kjærlighetshistorier); presentasjon (synging og dansing i musikaler); eller skaperintensjon (avant-gardefilmer, kunstfilmer) (Grodal 1997:162). En kan også se på sjangertypologi basert på emosjonelle reaksjoner, da seere i en gitt situasjon ofte velger en type fiksjon som forteller noe om hva de vil se der og da (jeg vil se noe morsomt, jeg vil se noe som skremmer meg, jeg vil se noe som er lidenskapelig) (ibid:163). Det som gir filmer av en bestemt type en felles identitet, er delte sjangerkonvensjoner som gjenoppstår i film etter film. Plotelementer, karakterer, tema, kinematografi og filmteknikker, og ikonografi (objekter, filmstjerner og settinger) kan være konvensjonelle, og med å kjenne disse konvensjonene, har seeren en veiviser med seg inn i filmen (Bordwell og Thompson (2008:320f). Filmskaperne kan også forsøke å overraske eller sjokkere seeren med å bryte deres forventninger om at en bestemt konvensjon vil bli fulgt. Seerne forventer at sjangerfilmen tilbyr noe kjent, men de forventer også nye varianter av det. Filmskaperen kan tenke ut noe mildt eller radikalt forskjellig, men det må fortsatt baseres på tradisjon. Samspillet mellom konvensjoner og innovasjoner, mellom det som er kjent og det som er nyskapende, er sentralt innenfor sjangerfilm (ibid:321). I filmen *Psycho* (1960) valgte for eksempel regissør Alfred Hitchcock å ta en stor risk med å ta livet av hovedkarakteren Marion Crane allerede halvveis ut i filmen, noe som på den tiden var

høyst ukonvensjonelt. De sjokkerende voldshandlingene i den velkjente dusjscenen, og det generelt uforutsigbare plotet var også noe nytt for datidens publikum. En film som gikk enda lengre og brøt de fleste regler og konvensjoner for sin sjanger var *The Night of the Living Dead* (1968) der regissør George A. Romero overøste sitt publikum med innvoller, blod og sterk visuell vold. Filmen skapte mange imitasjoner i ettertiden og den formet til og med en underkategori, ”zombie-horror”, som i dag er blitt et relativt vanlig begrep.

Fordi filmskapere stadig leker med konvensjoner og ikonografi, så forblir sjangre sjeldent uendret over lengre tid. Sjangere forandrer seg over tid, deres konvensjoner blir omarbeidet, og med å mikse konvensjoner fra andre sjangre, skaper filmskaperne regelmessig nye muligheter. Mange filmsjangre blir etablert gjennom å låne eksisterende konvensjoner fra andre medium, og de fleste filmsjangre og undersjangre blir etablert når en film oppnår suksess og blir imitert (ibid). I 1979 kom for eksempel den innovative *Alien* (Ridley Scott) som blandet science fiction-konvensjoner med horror-konvensjoner, og på det tidlige 2000-tallet var science-fiction/horror kombinasjonen i seg selv ganske konvensjonell. Når en sjanger lanseres ser det ikke ut til at det finnes noe fast utviklingsmønster. Man skulle kanskje tro at de tidligste filmene i en sjanger var de reneste, og at sjangermiks kom på et senere stadium, men denne miksing kan faktisk ta sted tidlig (ibid:325).

Det ser ut til at en sjanger aldri dør helt ut. Den kan gå av moten for en stund, men returnerer ofte i en ny og oppdatert drakt. En sjanger vil vanligvis heller ikke forbli suksessfull hele tiden. I stedet vil de stige og falle i popularitet der resultatet av fenomenet vil kalles sykluser. Bordwell og Thompson forklarer at en syklus er en gruppe av sjangerfilmer som nyter intens popularitet og innflytelse over en bestemt periode, og syklusene kan forekomme når en suksessfull film produserer en serie av imitasjoner (ibid). Slik var det med filmen *The Texas Chainsaw Massacre* (Tobe Hooper, 1974) som var utslagsgivende for dannelsen av en underkategori innenfor horror, nemlig ”splatterfilmen” eller ”slasherfilmen”. I kjølevannet av denne filmen kom *Halloween* (John Carpenter, 1978) og *Friday The 13th* (Sean S. Cunningham, 1980), der fellesnevneren i alle de tre filmene var høyst umotivert, grafisk vold med voldsomme mengder blod og gørr. Filmene tok for seg galninger og seriemordere med masker som brutalt forfulgte og drepte vettskremte tenåringer med motorsager,

slaktekniver og macheter, og interessant nok ble filmene enorme suksesser og skapte utallige oppfølgere. Det samme kan sies om syklusen som oppsto på 2000-tallet da filmer som *Saw* (James Wan, 2004) og *Hostel* (Eli Roth, 2005) med sine oppfølgere, etablerte undersjangeren ”torturhorror” der det nærmest ble konkurrert i å avskrekke seerne på de mest avskyelige og sadistiske måter gjennom sine ekstreme voldsskildringer. I underkapittelet ”Horrors opprinnelse og historie” (2.2.1) vil jeg komme nærmere inn på de mange syklusene som har oppstått gjennom horrorsjangerens historie.

2.1.1 Hvor kommer sjangere fra?

Mye av det som går for å være sjangerhistorie er faktisk ikke noe mer enn beskrivelsen av en sjangers antatte livssyklus, skriver Rick Altman (1999:30). Kritikere regner ofte med at filmsjanger rett og slett er lånt fra allerede eksisterende sjangre i andre medium, og at en sjangers første opptreden på film derfor er resultatet av en sammensmeltning av en foreksisterende form og en ny teknologi. Oppfatningen om at filmer som *The Great Train Robbery* (Edwin S. Porter, 1903), *The Jazz Singer* (Alan Crosland, 1927), eller *The Haunted Castle* (Georges Méliès, 1896) var prototyper eller generiske modeller for sine respektive sjangre, henholdsvis western, musikalen, og horrorfilmen, stemmer ikke helt uten å inkludere effekten ikke-filmatiske former har hatt på utviklingen av sjangrene. Når identifisert, vil den nye sjangeren utvikle seg, den vil modne, og den vil så holde seg stabil helt til den eventuelt bukker under for alderdommen (ibid).

2.1.2 Betydningen av sjanger

Hvis man spør seg hva som egentlig menes med en skremmende eller en skummel film, vil man kanskje si at den er i stand til å farge seerens opplevelse i flere forskjellige nyanser av frykt, mest fremtredende er terror, sjokk, skrekk, og horror. Vi vet at en film er skummel fordi, som individuelle seere som tilhører en bestemt historisk og kulturell setting, tilnærmer vi oss ikke filmer med blanke ark. Vi er alltid plassert i en bestemt livsverden som har påvirket oss før og som har formet vår forventningshorisont. Først og fremst er det tittelen som ofte informerer oss om hva filmen vil handle om, for eksempel *Night of the Living Dead* (George A. Romero, 1968), *The Texas Chainsaw Massacre* (Tobe Hooper, 1974), *The Evil Dead* (Sam Raimi, 1981) (Hanich 2010:28). For det andre går vi sjeldent på kino uinformert, men

er heller disponert for anmeldelser og intervjuer, trailere, TV-reklamer og annonseringer, samt jungeltelegrafene. For det tredje, og kanskje det viktigste, er vår forståelseshorisont formet av sjanger (ibid). Sjangre gjør det enklere for produsenter, distributører, og publikummere å ha forutinntatte ideer om grupper av filmer. De er nyttige instrumenter av orientering, forventning og konvensjoner som sirkulerer mellom industrien, filmen, og seeren. Grunnet deres standardiserte natur tillater sjangre seeren å bedømme på forhånd hva han eller hun vil møte. Publikum kan velge hvilke fortellinger de vil oppleve, og kanskje enda viktigere, hvilke de vil unngå (ibid:29). Hvis en seer skummer gjennom avisen på leting etter noe morsomt og/eller rørende, vil han/hun se etter en komedie eller en romantisk film, eller slå de to sjangrene sammen og lete etter en romantisk komedie. Det samme gjelder for en seer som er ute etter skremmende lørdagsunderholdning; han/hun vil da mest sannsynlig se etter en horrorfilm.

På de påfølgende sidene skal jeg se nærmere på horrorsjangeren, og hva som utgjør essensen av denne svært omdiskuterte og kontroversielle kunstformen.

2.2 Horror

Som et ledd i min problemstilling som omhandler horrorsjangerens konvensjoner, ønsker jeg nå å redegjøre for opphavet, historien, og nøkkelementene til horrorfilmen for å danne en bedre forståelse av sjangeren.

Noel Carroll foreslår å se på horror som en følelse. Det er en *følelse* horror er ment å fremprovosere gjennom sine fortellinger og bilder. Carroll foreslår også at horror er mer en truende følelsesmessig tilstand, som et øyeblikk av raseri, enn en mer varig følelsesmessig tilstand, som for eksempel evig misunnelse (1990:24). Innenfor horror er noen av de ofte tilbakevendende følte, fysiske eller automatiske følelsene muskulære sammentrekninger, spenninger, sammenkrypninger, skjelvninger, skvetting, kriblinger, frysninger, lammelser, kvalme, angstliknende reflekser eller fysisk økt årvåkenhet (farerespons), mulig ufrivillig skriking eller hyling, osv (ibid). Ordet ”horror” stammer fra det latinske ”horrere” – for eksempel at håret reiser seg, og det franske ordet ”orror” – å gyse eller grøsse. Og selv om det ikke må bety at håret vårt reiser seg når vi blir skremt av et horrorverk, så mener Carroll at det er viktig å poengtere at ordet i sin originale form koblet det med en unormal (fra subjektets

synspunkt) fysisk tilstand av følt agitasjon (ibid). Man kan derfor ofte se på horror, spesielt på teater og på film, som en variant av sjokk (ibid:36).

Det er sannsynlig at en av verdens første filmer, Georges Méliè's *The Devil's Manor* (1896), var en horrorfilm. Det som begynte som en hyllest til det nittende århundrets litterære monstre på kornet, skyggefull, svart og hvit celluloid, har på mindre enn et århundre blitt en av de dominante sjangrene i filmindustrien (Magistrale 2005). Selv om sjangeren fremdeles ses på som filmens uekte barn av filmsnobber, har horrorfilmen gjennom sine forstyrrende oppfinnsomme former, samt sine mest tankeløse oppfølgere, blitt en vanlig og utbredt kunstform. Magistrale (2005:XII) mener at horror alltid har beundret seg selv så overdrevet at den ikke kan unngå å revidere og kopiere sine mest suksessfulle konvensjoner og temaer. Dermed har sjangeren gjennom tidene mutert inn i flere underkategorier. Mens horror ofte har paret seg på uforlignelige måter med andre sjangre – science fiction, detektiv noir, dystopisk fantasi, screwball komedie, til og med animerte tegneserier – er horror estetikken en sjalu elskerinne. Så uansett hvilke hybride sideveier horrorfilmen tar, så vil dens storylines stadig sirkulere rundt terror, annerledeshet, og spørsmål rundt identitet, dislokasjon, og fragmentering. Magistrale skriver at som et strippeshow, så vil en god horrorfilm avsløre sine hemmeligheter litt etter litt, med vektlegging på oppbygning og forventning (ibid).

Roman Polanskis *Rosemary's Baby* (1968) er et eksempel på hvordan en horrorfilm kan vri og vende på seernes forventninger, og også hvordan viktig storyinformasjon kan tilbakeholdes helt til filmens slutt slik at publikum opplever en skrekkfull aha-opplevelse. Filmen avviker på mange måter fra klassiske horrorkonvensjoner (selv om den imidlertid inneholder det svært konvensjonelle hjemsøkte huset) i og med at filmen fortrinnsvis ikke er laget for at publikum skal skvette i taket ved hjelp av sjokk-klipping eller bruken av høy ikke-diegetisk musikk brukt som effektlyd. Effekten er mer psykologisk og kryptende uhyggelig, og fremfor å peke kameraet mot det fryktelige og skremmende, vendes kameraet heller mot reaksjonene på det grusomme slik at det inviteres til mer aktiv tolkning. For eksempel lures vi til å tro at hovedkarakteren Rosemary (Mia Farrow) er så påvirket av svangerskapsdepresjoner og engstelser for sitt barn, at hun begynner å bli gal. Vi er derfor usikker på om vi skal tro på hennes mistanker om at hennes nyfødte barn skal brukes i et satanistisk

rituale der både hennes mann, hennes naboer og hennes lege er en del av dette satanistiske fellesskapet, eller om vi skal avfeie hennes teorier som sinnssyke (som karakterene rundt henne forsøker å få frem). Da det mot slutten av filmen avsløres at hennes mistanker er berettiget, blir vi tatt på senga, og vi opplever på mange måter å ha bitt lekt med av filmskaperens virkemidler, tilbakeholdenhet, og tvetydige hint.

Rosemary's Baby hørte til i 60-tallets innovervendte og psykologiske horrornarrativ, der filmene ofte utforsket forfallet av det menneskelige sinn og konsekvensene av dette. Men horrorfilmhistorien har sett mange forskjellige sykluser og innfall, og jeg skal i det følgende avsnittet redegjøre for opphavet og den historiske utviklingen til horrorsjangeren.

2.2.1 Horrors opprinnelse og historie

Horror er først og fremst en moderne sjanger som begynte å tre frem i det attende århundre (Carroll 1990:4). Kilden til horrorsjangeren var den engelske gotiske novellen, den tyske *Schauer-roman*, og den franske *roman noir*. For utviklingen av horrorsjangeren var det overnaturlige gotiske av stor betydning, der eksistensen og den onde virksomheten av unaturlige krefter ble fremstilt grafisk. Carroll forklarer at J.M.S Tomkins skrev om denne varianten av horror, og at ”forfatterne bruker plutselige sjokk, og når de hankses med det overnaturlige, er deres favoritteffekt å vri sinnet fra skepsis til skrekkslagen innlevelse” (ibid). Allerede i 1820-årene begynte horrorfortellinger å danne basisen for dramatiseringer. Carroll drar frem Benjamin Franklin Fisher som uttalte dette om denne perioden:

”Den store trenden i horrorfortellinger fra denne perioden speilet utviklingen i de større viktorianske og amerikanske novellene, for så å vokse frem som en solid kunstnerisk og seriøs sjanger. Det skjedde et skifte fra fysisk frykt, uttrykt gjennom mye ytre elendighet og kjeltringaktige handlinger, til psykisk frykt. Fokuset på det indre i litteraturen vektla motivasjoner, ikke deres åpenbare fryktinngytende konsekvenser. Spøkelset i lakenet banet vei for ”the haunted psyche”, en vesentlig større kraft i jakten på å forskrekke hjelpeløse ofre.” (min oversettelse fra Carroll 1990:5)

Carroll trekker videre frem en av dem han mener kanskje bidro mest til utviklingen av horrorsjangeren, Joseph Sheridan Le Fanu, som i sine fortellinger ofte plasserte det overnaturlige midt i den dagligdagse verden, der forfølgelsen av vanlige, uskyldige

ofre ble nøye observert, og mottok en type psykologisk utdypning som ville sette standarden for mye av det påfølgende arbeidet innenfor sjangeren. Etter Første Verdenskrig fant horrorsjangeren et nytt hjem i den gryende filmkunsten.

Horrorfilmer i stilen som har blitt kjent som tysk ekspresjonisme ble laget i Weimar Tyskland, og noen, som F.W Murnaus *Nosferatu* (1922), har blitt anerkjent som mesterverk innenfor sjangeren (ibid:5,6).

Tidlige regissører og kinematografer lærte raskt at kameraet hadde makten til å innramme et enkelt bilde, for eksempel vampyren som stiger majestetisk opp fra sin kiste, og etse det inn i et bilde som kunne sende frysninger nedover nakken til de som satt å så på i mørket. 1920-tallets filmer som *The Cabinet of Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920), *Nosferatu* (F.W. Murnau, 1922), og *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) var smertefullt realistisk i gjenkallelsen av volden og traumene som skjedde under Første Verdenskrig. På 1930 -og 1940-tallet kom epoken av Hollywood's klassiske monsterfilmer. En av de viktigste historiske utviklingene som skaffet horrorfilm en betydning i filmindustrien, var det amerikanske filmstudiosystemet i seg selv. De mange tomtene eid av Hollywood-studioer, mest av alt Universal City, gjorde produksjonen av horror til en tilbakevendende sjanger da settene av skumle hus, kirkegårder, katedraler, skoger fylt med røyk og tåke, og djevlelske laboratorier, ble resirkulert i film etter film (Magistrale 2005:XIII). Enkelte har argumentert for at Den Store Depresjonen var utslagsgivende for Hollywood's epoke av monstre, fordi folk trengte "en instinktiv terapeutisk flukt" inn i en fantastisk verden for å glemme de umiddelbare problemene av arbeidsledighet og fattigdom. Disse filmene kan imidlertid også tolkes som metaforer for den virkelige overhengende trusselen for den tiden: Hitler og Mussolini som vampyr-aktige trusler til stabiliteten av den siviliserte verden (ibid:XIV).

Magistrale (ibid) mener at horrorrens monstre kan, og burde tolkes som historiske uttrykk av sin tid. Horrorfilmen snakker mer til oss om farene av en historisk tid, og mindre om dens triumfer eller dens håp. Dermed legemliggjør de overdimensjonerte og muterte skapningene av 1950-tallets tekno-horror den tidens frykt for atomstråling, og engstelsene for utforskningen av verdensrommet. Sammenslåingen av science fiction og horror var utslagsgivende for en generasjon av gigantiske insekter og "blobs" som var biproduktet av uansvarlig vitenskapelig inntrengning. Selv om 1950-

tallet innledet den moderne forbrukeralderen og tiden av velstand i Amerika, bekymret horrorfilmen seg mer om den eskalerende kalde krigen, atomvåpenspredning, og virksomhet i verdensrommet – dens monstre foreslår konsekvensene av uopplyst vitenskapelig og militær inntrengning inn i skjøre, fremmede miljøer (ibid). For eksempel viser den originale japanske *Godzilla* eller *Gojira* (Ishiro Honda, 1954) hvordan monsteret, i form av en gigantisk dinosaur, kan våkne til liv i kjølevannet av atomvåpentesting over Stillehavet. Det samme året kom filmen *Them* (Gordon Douglas) som også tok for seg hvordan menneskets testing av atomvåpen skapte overdimensjonerte og muterte vesener, i denne filmens tilfelle i form av gigantmaur. Filmen *Tarantula* (Jack Arnold, 1955) skildret hvordan menneskelig eksperimentering for å skape gigantversjoner av små kryp utviklet seg til et mareritt, da en enorm edderkopp bryter seg ut av laboratoriet og truer lokalsamfunnet.

Når vi ser på horrorfilmene fra 1960 –og 1970-årene, særlig *Psycho*, *Eksorsisten*, *The Texas Chainsaw Massacre*, og *Halloween* – er den narrative vekten vendt vekk fra romvesener og atombomber, og heller vendt innover – mot hjemmet og mellommenneskelig familiedynamikk. Alfred Hitchcocks filmer for eksempel, ser på horrorfilmen som psykologisk thriller, og avslører det indre i de syke sinn, og tar oss med på en reise inn i psykologisk anormalitet (ibid). Roman Polanskis' trilogi med *Repulsion* (1965), *Rosemary's Baby* (1968) og *The Tenant* (1976), der alle filmene er satt til en leilighet der det virker som om veggene lukker seg rundt karakterene som er i ferd med å miste forstanden, eller der bevisstheten deres begynner å gå i oppløsning, tar alle for seg protagonistens tilbaketrekking fra samfunnet og hvordan de glir inn i dype psykoser. Fremmedgjøring, paranoia, og voldtekt er tema som går igjen i de tre filmene, og spiller på frykten vår for det ukjente der det stilles spørsmål om vi i det hele tatt kan stole på noen.

Slutten av 1960-årene etablerte en ny standard for vold – til dels som en respons til Vietnam, raseopptøyene i amerikanske byer, og Europeiske kunstfilmer – som fant både et publikum og et medium i denne æraens horrorfilmer (ibid). Inntoget av zombiehorroren, som kanskje mest av alt kjennetegnes av *Night of the Living Dead* (1968) - som brøt de fleste regler hva angikk vold og gørr, kan altså ses på som et ekko av grusomhetene som hendte under Vietnam-krigen der massakre og blodbad var en daglig realitet.

Kjønnsproblemer og et fokus på forfallet av familien ble sentrale spørsmål innenfor det narrative i den postmoderne horrorren som dukket opp i 1980 –og 1990-årene (ibid:XIV,XV). I filmer som *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980), *Nattsvermeren* (Jonathan Demme, 1991), og *Seven* (David Fincher, 1995), fremstår monsteret som en seriemorder som jakter på tilfeldige ofre; han er ikke lengre en overnaturlig vampyr eller et romvesen, men han er en av oss. Dessuten smidde solide forbedringer i spesialeffekter et mer intimt og blodig bånd mellom filmens publikum og monsterets voldshandlinger. Som et resultat ble kroppens overfall og visning et nøkkelelement i fremkallelsen av postmoderne horror (ibid:XV). Akkurat dette med å vise den ekstreme volden og hvordan menneskekroppen kan lemlestes på de verst tenkelige måter, ble enda mer tydelig med filmer som *Saw* (2004) og *Hostel* (2005). Her ble seerne servert akillessener som ble skåret av, karakterer som ble stengt inne i ovner og brent levende, og hoder som ble knust i bjørnefeller. Disse filmene skapte mer vemmelse enn skrekk, og filmskaperne forsøkte stadig å overgå hverandre med de mest bestialske og sadistiske drapsmetodene, i jakten på å sjokkere seerne. Denne utviklingen speiler på mange måter horrorpublikummets utvikling gjennom historien: det som ble sett på som ekstremt voldelig og banebrytende innenfor horrorsjangeren på 50 og 60-tallet, for eksempel dusjscenen i *Psycho*, har ikke på langt nær det samme nedslagsfeltet i dag. Horrorpublikummet har gjennom tidene fått en økt toleranse og smertegrense for ekstrem vold, og resultatet har nærmest blitt til en konkurranse blant filmskaperne i å klekke ut de verst tenkelige draps- og torturmetodene. Dette har igjen ført til at noen filmskaperne, som vår egen Tommy Wirkola, har tatt utviklingen så langt at det har blitt parodisk. Filmen *Død Snø* (2009) kombinerte horrorelementer, som ekstrem vold, med komedie, og resultatet ble en zombiesplatterkomedie som anvendte seg av mer enn 450 liter med jukseblod.

Torturhorror-syklusen begynte imidlertid å trappes ned mot slutten av det første tiåret av 2000-tallet, og da hadde det allerede begynt å dukke opp horrorfilmer som var langt mindre opphengt i vold, blod og gørr. Filmer som *Den Sjette Sansen* (M. Night Shyamalan, 1999), *The Village* (M. Night Shyamalan, 2004), og *The Orphanage* (J.A. Bayona, 2007) antydte og hintet mer til horrorren, og gav heller korte avsløringsglimt, enn å tvinge grusomhetene på seerne. Denne trenden ser ut til å ha vedvart, og det ser ut til at fokuset på stemning, oppbygning, spenning, og frykt har kommet tilbake. Og

akkurat dette med frykt skal jeg nå se nærmere på, når jeg skal diskutere horrorfilmens viktigste element – monsteret.

2.2.2 Horrorfilmens monstre

Man kan sjeldent snakke om en horrorfilm uten å nevne dens hovedingrediens – monsteret. Det må finnes en trussel i en horrorfilm, noe filmens karakter(er) frykter eller er redd for, enten det er utenomjordiske vesener som truer menneskets eksistens, gigantiske eller muterte versjoner av insekter, dyr, forhistoriske skapninger, eller menneskeskikkelser – seriemordere, psykopater, zombier, eller skikkelser som truer det menneskelige sinn innenfra. Når jeg nå skal ta for meg monstrene i horrorfilmen, så velger å starte med teori fra den mest kontroversielle og omdiskuterte av teoretikerne innenfor sjangeren, Noel Carroll.

Horrorsjangeren er i hovedsak knyttet til en bestemt innvirkning – nemlig fra det den tar navnet sitt fra. Akkurat som verk av suspens er horror designet for å fremprovosere en bestemt type innvirkning på sitt publikum, nemlig skrekk. Og det er her Noel Carroll (1990:14,15) poengterer at horrorsjangeren egentlig bare er et spørsmål om skumle monstre. Carroll (ibid:27,29) refererer ikke her til det vi kan kalle menneskelige monstre, som seriedrapsmenn, torturister, eller seksualforbrytere, men til vesener som ikke eksisterer i denne verdenen ifølge moderne forskning, som Dracula, The Wolfman og Mr. Hyde. Disse monstrene kan stamme fra plasser som tapte kontinenter, fra verdensrommet, fra under havet eller under jordas overflate – det vil si plasser som er ukjente for den menneskelige verden. Monstrene kan også stamme fra gjemte eller forlatte plasser som kirkegårder, forlatte slott eller tårn, kloakker, eller gamle hus - altså miljøer som er ukjent for vanlig sosial omgang, og på grunn av dette er det er fristende å tolke det slik at det som skremmer er det som ligger *utenfor* kulturelle kategorier, altså det som er ukjent (ibid:35).

Mange vil nok si seg uenig i at monstrene er nødt til å være utenomjordiske for at de skal kunne inkluderes i definisjonen av horror, noe jeg vil komme tilbake til senere i oppgaven. Filmer som *Nattsvermeren*, *Henry: Portrait of a Serialkiller*, *The Shining*, *Misery*, *The Texas Chainsaw Massacre* og *Psycho* inneholder alle ”menneskelige monstre” som sprer frykt og terror, og få ville nok vegret seg for å kategorisere disse filmene innenfor horror, eller hvert fall som horror i kombinasjon med andre sjangere.

Carroll påpeker at det er det *fremmede* og frykten for det *ukjente* som skremmer oss i forbindelse med de utenomjordiske monstre, men det må vel kunne tenkes at Hannibal Lecter eller Jack Torrance skremmer oss like mye som monsteret i *Alien* på tross av at de ”kun” er mennesker? Og ville ikke slik unormal og skremmende oppførsel som de to eksemplene ovenfor viser i sine filmer, uansett ses på som fremmed og ukjent for seerne?

En rekke akademikere har kritisert Noel Carrolls snevre definisjon av horror, og har argumentert for at seriemordere og mer realistiske monstre også må tas med i regnestykket (Fahy 2010:60). David Russell tilbyr en bredere definisjon av horrorsjangeren der han argumenterer for at enkelte typer monstre kan forklares som ”*virkelig*”. Russell forklarer at de ikke trenger å være bemerkelsesverdig i sin fysiske form. Deres trussel til normaliteten er manifestert utelukkende gjennom unormal oppførsel som utfordrer samfunnets regler gjennom ”monstrøs” og overskridende atferd. Russell kategoriserer disse monstrene som ”avvikende” – en kategori som inkluderer forfølgere, knivdrapsmenn, og psykotiske mordere (i Fahy 2010:60).

I mange horrorfortellinger kommer uvirkelige monstre i menneskelig form. Med andre ord kommer horrorren innefra. En seriemorder kan se ut som en snill kar for sine naboer, varulver ”gjemmer” seg inni mennesker før det blir fullmåne, og vampyrer kan se ut som mennesker før de avslører sine huggtenner (ibid:61). Det som gjør at for eksempel seriemordere virker så skremmende er faktumet at karakteren ikke fysisk forvandles til et monster. De vanlige karakterene rundt vil derfor mangle den visuelle annerledesheten og derfor kan *alle* potensielt være en seriemorder (ibid). Dette er i stor grad tilfellet i filmen *Misery* (Rob Reiner, 1990) der karakteren Paul Sheldon, en forfatter som havner i en bilulykke i fjellene, blir reddet av den tilsynelatende harmløse og omsorgsfulle karakteren Annie Wilkes. Annie er på mange måter definisjonen på monsteret i menneskedrakt. Hun har ingen utseendemessige trekk som gjør at vi aner uråd. Hun er en middelaldrende kvinne som vi får vite er sertifisert helsesøster, og hun viser, ikke bare i starten, men faktisk også til tider utover i filmen, at hun besitter flere gode egenskaper. Forutsetningene tatt i betraktning, er det forvandlingen karakteren gjennomgår i løpet av filmen, de gradvise oppdagelsene og avsløringene av hennes sanne natur, samt sjokket av hennes brutalitet og sadistiske torturmetoder, som skremmer oss aller mest. Annie er som

vampyren som på dagtid ser ut som et menneske, men som ved fullmåne viser sin iboende ondskap – bare uten den visuelle forandringen.

2.2.3 Speil-effekten

Horror ser ut til å være en av de sjangrene der publikums følelsesmessige reaksjoner er parallelle med følelsene til karakterene i verket, mener Noel Carroll (1990:17). I horrorverk ser ofte karakterenes responser ut til å lede de emosjonelle responsene til publikum, og Carroll belyser dette med hvordan karakterene i et horrorverk eksemplifiserer overfor publikum hvordan de reagerer på for eksempel et monster (ibid). Carroll (ibid:18) mener at, i horrorverk, er publikums følelser i enkelte tilfeller, men ikke alle, ment å speile følelsene til de positive menneskelige karakterene. Våre responser er ment å smelte sammen med, og synkroniseres i bestemte tilfeller (dog ikke kopiere nøyaktig) med følelsene til karakterene: som karakterene, så skal vi se på monsteret som et fryktinngytende vesen (selv om vi, i motsetning til karakterene, ikke tror på monsterets eksistens). Denne speil-effekten er ifølge Carroll en nøkkelfunksjon innenfor sjangeren, og er blant annet det som skiller horror fra andre sjangere (ibid).

Tarja Laine (2011:12) stiller seg kritisk til denne påstanden om at det som skremmer i horrorfilm er monsteret, og at vår frykt speiler karakterene i filmen sin frykt for monsteret. Laine mener nemlig at det ikke alltid er tilfellet at en horrorfilm inneholder et monster, og det kan være mer korrekt å si at noen filmer er monsteret *i seg selv* med alle de passende og grusomme egenskapene sine. Til og med da er ikke våre emosjonelle responser nødvendigvis strukturert av disse egenskapene, siden vår frykt også kan være en reaksjon på den ondskapsfulle, tilsiktede holdningen som ligger nedfelt i filmen i seg selv, og som sådan er rettet mot seeren. Horrorfilmer skremmer på mer umiddelbare måter, som for eksempel at seeren er bekymret for karakterene som er i fryktelige situasjoner. Laine trekker også frem filosof Robert Solomon som har skrevet at vår verste frykt er generert av trusselen av besettelse, trusselen av at vår kropp og vårt sinn skal bli tatt over av et ondskapsfullt vesen. På samme måte skremmer mange horrorfilmer med å ta over seeren slik at både deres reflekterende og deres pre-reflekterende bevissthet er grundig ”forurenset” av horrorrens ”ånd” (i Laine 2011:12).

Filmen *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick, Eduardo Sanchez, 1999) er noe så sjeldent som en horrorfilm der seerne aldri får se monsteret som utgjør trusselen mot karakterene. Skutt i en dokumentarisk stil, skildrer filmen ”en sann historie” (brukt som et ledd i promoteringen av filmen) om en gruppe filmstudenter som forsvant under innspillingen av en dokumentar om den sagnomsuste ”Blair” hekse i Maryland, USA. Ungdommene ble aldri funnet igjen, men et år senere ble opptaksutstyret deres funnet, og det er dette materialet seerne blir presentert for. I filmen skjer det mange uforklarlige hendelser, blant annet finner ungdommene en rekke menneskelignende pinnefigurer hengende fra trærne rundt leiren sin, de finner deres eiendeler dekket av slim, de hører merkelige og uidentifiserbare lyder rundt seg om natta, og en ukjent kraft rister i teltet deres. Likevel oppnår vi altså aldri en direkte visuell kontakt med trusselen i filmen, men vi forestiller oss i større grad hva slags vesen som jakter ungdommene og skaper deres frykt, basert på informasjonen vi har skaffet oss tidligere i filmen, samt de filmatiske virkemidlene som benyttes. Vi kan derfor si at filmen er et grensetilfelle siden den på en måte inneholder et usynlig monster som utgjør en trussel for filmens karakterer, og at vår frykt dermed speiler karakterenes frykt for monsteret, som Carroll påpeker. Men på en annen måte kan vår frykt være en reaksjon på ”den ondskapsfulle, tilsiktede holdningen som ligger nedfelt i filmen i seg selv, og som sådan er rettet mot seeren” siden vi tross alt aldri fysisk *ser* monsteret, som Tarja Laine skriver (ibid).

Jeg ønsker imidlertid nå, ved hjelp av en eksempelscene fra horrorfilmen *It Follows* (David Robert Mitchell, 2014), å beskrive hvordan jeg under kinovisningen av denne filmen selv observerte hvordan publikum reagerte når monsteret tydelig var tilstede i filmens univers, og truet filmens hovedkarakter. Filmen handler om en ung jente som, etter et samleie med sin kjæreste, finner ut at hun har blitt ”smittet” av en ondsinnet forfølgelse i form av spøkelser som kan ta hvilket som helst utseende, og som alltid vil være etter henne hvis hun ikke sender spøkelset videre gjennom seksuell omgang. En nøkkelfaktor for sin skremmende effekt er at det bare er oss seere og den som har blitt ”smittet” som fysisk kan se gjenferdet når det forfølger sitt offer, de andre ”friske” karakterene er lykkelig uvitende om forfølgerne. Jeg forsøkte underveis i filmen å legge merke til publikums reaksjoner på handlingene som foregikk på skjermen, og særlig ved et tilfelle var det tydelig at deler av publikumet var samstemt med reaksjonene til karakteren(e) i filmen. Den unge jenta, Jay, har nettopp blitt klar

over at hun har blitt smittet av det fryktelige fenomenet, og sitter bakerst i klasserommet under en forelesning og titter ut vinduet. Gjennom hennes POV blir vi plutselig oppmerksomme på en gammel dame i slåbrok som det virker som ingen andre enn Jay legger merke til, og som med blikket festet rett på Jay (og dermed rett på oss), kommer gående mot oss utenfor vinduet. Den eldre damen kommer nærmere og nærmere, og både vi og Jay forstår at dette ikke kan være noe annet enn et spøkelse som er ute etter å ta Jay. Jay løper derfor ut av klasserommet, og går gjennom en korridor mot utgangsdøra. Bak Jay skimter vi at den gamle damen plutselig er inne i den samme korridoren, og nærmer seg Jay bakfra. Jay snur seg imidlertid og får øye på den gamle damen, og for å forsikre seg om at det virkelig er et spøkelse som er etter henne, prøver hun å gjøre to studenter som står å snakker i gangen, oppmerksomme på den gamle damen. Da de to studentene stiller seg uforstående til Jays fremstøt, og den gamle damen har avansert helt opp til Jay, hylter og skriker hun i panikk som en reaksjon på monsteret. Da jeg så meg rundt i salen oppdaget jeg på dette tidspunktet at det var flere publikummere som enten krøp ned i sine stoler, gjemte ansiktene i hendene sine, eller rett og slett så en annen vei. Det var tydelig at, for enkelte, ble reaksjonene til den positive karakteren på monsterets fremstøt, overført til dem selv, og det kunne rett og slett se ut som at de forsøkte å gjemme seg eller komme seg unna monsteret på skjermen, akkurat som karakteren Jay.

Filmen *The Blair Witch Project* illustrerer vanskelighetene med å forme absolutte eller ufravikelige påstander angående hva som skaper frykt i en horrorfilm. Omstendighetene i filmens univers kan nemlig variere stort fra film til film, og hva som skaper frykt vil selvfølgelig også være individuelt, akkurat som emosjonelle responser, smak, og personlige preferanser. Jeg vil likevel påstå, med utgangspunkt i den egenopplevde episoden under visningen av *It Follows*, at i tilfeller der monsteret faktisk er tilstede i en horrorfilm, og representerer en betydelig trussel for karakterens/karakterenes liv og helse, vil det være berettiget å påstå at frykten vi føler i det gitte tidspunktet, er en speiling av frykten karakterene føler overfor monsteret. Men kan denne frykten som publikum føler underveis i filmens forløp, også trenge seg inn i den virkelige verden? Med hjelp av teori fra Philip J. Nickel skal jeg nå forsøke å svare på dette spørsmålet.

2.2.4 Horrorens verdi

Horror dramatiserer ofte hvordan den vanlige eller hverdagslige verden går berserk, og i horrorfilmen kan dette skje når som helst. Dette kaster vår tiltro til den hverdagslige verden rundt oss, inn i skyggene (Nickel 2010:18). Horror kan på en særegen måte bringe slike trusler hjem til seeren eller leseren. En dokumentar om influensapandemien i 1918, eller om fugleinfluensaen, kan skape frykt for et dødelig utbrudd, men i motsetning til horror så ville den ikke skildre veldig spesifikke onder som assosieres med en slik influensa (den plutselige inntredelsen i ens kropp, frykten for å dø) *i dette øyeblikk*. Derfor ville den ikke fremprovosere frykt på samme måte som horror gjør når den skildrer hendelser – til og med historiske hendelser – i nåtid, og med et åpent utfall (ibid). Nickel mener skjønt at faktumet er at selv om horror spiller på hverdagslige engstelser som et våpen, vil tilkoblingen til dem ikke trenge å være spesielt nært. Det ser ikke ut til å være fullstendig spikret i stein at horror må bære en relasjon av symbolisme eller likhet til en trussel fra virkeligheten for å skape sin karakteristiske emosjonelle respons. Horror kan presentere sine trusler på en ”realistisk” og genuint fryktinngytende måte selv når dens publikum ikke handler som om disse truslene var reelle etter de har forlatt kinosetet (ibid).

Det ser ut til at det finnes en stor beholdning av engstelser som er i stand til å skape horror: det handler om å dø og de som har dødd, om teknologi som har gått berserk, om forfallet til kroppen, om kollapsen og alt vi ikke vet om det menneskelige sinnet. Dette er ikke bare hverdagslige bekymringer, de er bekymringer innenfor horror-sfæren, til og med når de er forårsaket av det virkelige liv (ibid:18,19). I 1975 lagde Steven Spielberg den nå svært berømte *Jaws*, eller *Haisommer* som den ble hetende på norsk. Filmen om den gigantiske hvithaien som terroriserte badegjestene på den lille øya Amity Island, forårsaket en voldsom frykt for den sagnomsuste rovfisken som lurte under havoverflaten. Filmen skapte en oppfatning om at haier var forfølgende, blodtørstige drapsmaskiner, selv om oddsen for å bli angrepet av hai er forsvinnende små. Som et resultat av denne frykten, sank antallet badegjester ved strendene i USA drastisk (Lovgren, 2005). *Jaws* er altså et levende bevis på at horrorens trusler faktisk *kan* trenge seg inn i den virkelige verden, og påvirke mennesker til å tro på farene som presenteres i filmene.

2.2.5 Horrors forventninger

Thomas Fahy skriver at horrorsjangeren på mange måter kan sammenliknes med et fallskjermhopp: forventningen av terror, blandingen av frykt og spenning ettersom handlingen pågår, muligheten til å konfrontere det uforutsigbare og farlige, løftet om relativ trygghet både i kontekst av et mørklagt kinorum og gjennom en narrativ struktur som varer en begrenset tidsperiode og/eller et begrenset antall sider, samt følelsen av lettelse og gjenvunnet kontroll når det hele er over (2010:1). Disse følelsene av angst, frykt, lettelse og mestring er absolutt en vesentlig del av gleden folk får av sjangeren, akkurat som spørsmålene som horror typisk stiller om frykt og lidelse: er verden et rettferdig sted? Har vår lidelse en mening? Finnes det rettferdighet og ansvarsfølelse? Som disse spørsmålene foreslår, så leker ikke bare horror med våre ønsker om å møte det farlige og grufulle i en trygg kontekst, men det hankses også med den komplekse naturen av vold, lidelse og moral (ibid:2). Fahy siterer Noel Carroll som forklarer at horrorpublikumet har en tendens til å ønske at den samme fortellingen blir fortalt om og om igjen, men de finner også glede i subtile variasjoner av den forventede oppskriften. Denne typen repetisjon, både i å variere konvensjonene innenfor sjangeren og i former for oppfølgere, forstyrrer for en fast tolkning av teksten. Det åpner opp for nye muligheter for å skremme publikum, for innovasjon og for lek (ibid). Horror er opptatt av nyskapning, variasjon og hybriditet (gjennom monstre som er levende og død, menneske og dyr, osv). Horror er selvreferensiell og parodisk, og den trives med å trekke elementer fra en rekke andre sjangre (suspens, triller, fantasi, science fiction, mysterie og liknende) og temaer på utfordrende og forstyrrende måter (ibid:3).

David Lynch's *Mulholland Drive* (2001) er en film som mange vil ha vanskeligheter med å kategorisere og plassere innenfor en bestemt sjanger. Filmen kan kalles en hybrid av flere sjangre, med konvensjoner hentet fra både drama, mysterie, og thriller. Likevel skaper Lynch en stemning i *Mulholland Drive* som gjør at filmen har et underliggende preg av horror over seg gjennom hele handlingen, og det føles ofte som om man bevitner en karakters surrealistiske drøm, eller kanskje heller mareritt. Filmen inneholder også noen rene horrorscener, som caféscenen, der to karakterer sitter rolig og snakker sammen. Samtalen vinkles etter hvert inn på en drøm den ene karakteren nettopp har hatt, der han forklarer at han i drømmen befant seg på den samme cafeen, med den samme karakteren som vi ser han sitte med. Han forteller om

en grusom mann som befant seg bak cafeen, med et ansikt så fryktelig at han håper han aldri trenger å se det i virkeligheten. Den andre karakteren foreslår at mannen med drømmen tar et oppgjør med seg selv og oppsøker det han frykter i drømmen. Han blir derfor med han ut, og det er tydelig at mannen med drømmen gjenkjenner flere elementer fra drømmen sin, som en telefonboks og et inngangsskilt. I det vi nærmer oss hjørnet av en stor mur, klippes det fram og tilbake fra karakterens POV, og nærbilder av den svært nervøse karakteren. Plutselig kommer den fryktelige mannen, som karakteren beskrev i drømmen sin, frem bak hjørnet av muren, samtidig som effektlyden i form av ikke-diegetisk musikk, høres øredøvende. Karakteren med drømmen blir så skremt at han besvimer, og faller i hendene på kompisen sin som står bak han.

Scenen er uhyre effektiv og enkelt satt opp, og selv om karakteren med drømmen på mange måter allerede har avslørt hva som skjuler seg bak cafeen da han forklarte det til kompisen sin, og dermed oss, blir vi like skremt som om vi ikke skulle fått den forhåndskunnskapen. Måten scenen er klippet på - frem og tilbake mellom POV og reaksjon, skaper også en sterk forventning om at vi snart skal få se noe grusomt. Scenen er med ord andre ganske forutsigbar, i og med at vi forstår at karakteren med drømmen plutselig gjenopplever sin egen drøm i virkeligheten. Likevel opplever vi at den skremmer oss, og forklaringen på dette kan nettopp være at filmen ikke er en ren horrorfilm, men en hybrid av flere sjangre. Vi er ikke like forberedt mentalt som vi ville vært om det skulle vært en ren horrorfilm der vi *forventer* å bli skremt. Det plutselige inntoget av en ren horrorscene slik som denne, tar oss derfor på senga selv om vi får flere ”advarsler” av filmens historie og karakterer.

2.2.6 Grensesprengning og slutten på ”sikkert sted”

Barry Langford siterer Clover som identifiserer *Psycho*'s seksualisering av motiv og handling som en funksjon som klart gjør at filmen skiller seg ut fra tidligere horrorfilmer. *Psycho* er beryktet og berømt for å massivt intensivere graden av grafisk vold som horrorfilmer var villig til å påføre sine karakterer og til tider sitt publikum (til tross for at publikum aldri ser Norman's kniv penetrere Marion Crane's kropp). *Psycho*'s manipulasjon av publikumssympatier overfor karakterer (først Marion, så Norman, så etterforskeren Arbogast), bare for å fravriste dem brutalt vekk, er også allment kreditert for å åpne et nytt felt i spillet av sadisme og skuet innenfor

populærfilm (2005:168). Langford siterer Maltby som anerkjenner *Psycho* som slutten på ”sikkert sted” blant Hollywoodfilmer, både bokstavelig og billedlig talt: publikum etter *Psycho* kunne ikke lenger tillitsfullt stole på narrative, generiske konvensjoner for å ”beskytte” integriteten av deres seeropplevelse (ibid).

Mangelen på ”sikkert sted” er siden *Psychos* tid blitt langt mer utbredt blant moderne horrorfilmer. Filmskaperne har stadig gått nye veier for å sjokkere sine tilskuere, og ofte får seerne svært få ”pustepauser” fra farene som truer filmens karakterer, enten de eksisterer i filmens virkelighet, eller i karakterenes sinn. Enkelte velkjente metoder for å sjokkere tilskuerne, som for eksempel å skape sjokk i forbindelse med speil eller dører, der monsterets tilstedeværelse ofte avdekkes samtidig som en skapdør lukkes, eller ved at en karakter åpner baderomspeilet, har blitt så konvensjonelle at filmskaperne har lekt med tilskueren og ”nektet” dem tilfredsstillelsen av det. Det kan for eksempel bli bygd opp til at nøyaktig noe slikt skal forekomme i en scene, ved hjelp av oppbyggende spenningsmusikk og velkjent kinematografi, men i stedet for at monsteret står bak kjøleskapdøren når karakteren lukker den igjen, så kan et tomt utsnitt henge igjen noen sekunder etter at karakteren har gått ut av bildet. Resultatet er nærmest et meta-øyeblikk der filmskaperne vender seg mot seerne og gjør narr av deres letturte natur. Samtidig kan et slikt øyeblikk være en perfekt ”ulv, ulv” mulighet for filmskaperen til å slå til i den neste liknende situasjonen med et virkelig sjokk. Da vil kanskje seeren være opptatt av å ikke bli ”lekt med” igjen, og senker derfor skuldrene når monsteret faktisk slår til. Det har også blitt svært vanlig å plante ”fake scares” eller ”juksesjokk” inn i filmens narrativ, slik at seeren alltid holdes på pinebenken og nektes muligheten til å slappe av. Her har klipp, i samarbeid med lyd, en stor del å si for den ønskede sjokkeffekten: det kan for eksempel plantes et falskt sjokk i en overgang fra en rolig scene til et skudd som inneholder mye bevegelser og høy lyd; en buldrende foss, et fly som tar av i kombinasjon med den øredøvende lyden av jet-motorene, eller en karakter som hugger ved, og der timingen av hugget tilpasses slik at det inntreffer noen brøkdeler av et sekund etter klippet.

Det er imidlertid også blitt mer vanlig at filmskaperne og klipperne innlemmer sjokk midt i et narrativt forløp. Dette kan gjøres i forbindelse med et flashback, en karakters subjektive opplevelse av en situasjon, eller rett og slett at det truende monsteret plutselig befinner seg der en antok at karakterene var trygge. En svært konvensjonell

måte å skape sjokk på midt i et narrativt forløp, er ofte eller alltid ved hjelp av klippeteknikken som kalles sjokk-klipping, noe jeg skal komme nærmere inn på senere i oppgaven. Et eksempel på et slikt sjokk midt i en ”sikkert sted” – scene, finner vi i filmen *The Ring* (Gore Verbinski, 2002) der karakterene Ruth og Rachel står og vasker opp og snakker på kjøkkenet etter begravelsen til Ruths datter Katie. De to kvinnene snakker om årsaken til Katies dødsfall, og klipperytmen er rolig mellom deres respektive halvtotaler. Det er ingen oppbyggende musikk eller annen ikke-diegetisk lyd i scenen, og det eneste vi hører på lydsiden er de to kvinnene som rolig snakker sammen. I et nærbilde av Ruth kommer hun med replikken ”I saw her face”, og plutselig og uten forvarsel klippes det til et skudd man kanskje vil kalle hennes ”flashback” av situasjonen der hun fant datteren sin død i et skap. Sjokk-klippet består av to korte skudd, der vi i det første ser Ruths arm dra opp skapdøren, før det klippes til et nærbilde av datterens forvridde ansikt, og der hodet hennes faller ned mot knærne sine. Parallelt med klippet, innledes en høy, ikke diegetisk pipetone for å forsterke sjokket. De to skuddene er over på to sekunder, før det klippes tilbake til real-time og det samme nærbildet av Ruth, men effekten er høyst sjokkerende, skremmende, og ikke minst uventet. Denne scenen illustrerer tydelig utviklingen horrorfilmen har hatt med tanke på hva som kan kalles ”sikkert sted” innenfor det narrative, og hvilke grep filmskaperne tar i bruk for å overraske og sjokkere sitt publikum.

Som sagt så har klipp en stor del å si for den sjokkerte opplevelsen som publikum skal sitte igjen med, og i den påfølgende delen av denne oppgaven skal jeg ta for meg håndverket, og effekten klipp kan ha på seeren.

2.3 Klipp

I forbindelse med min rolle som klipper under produksjonen av *Utburd*, og sett i lys av min valgte problemstilling som omhandler studiet av klippetekniske sjangerkonvensjoner i horrorfilm, ønsker jeg nå først å redegjøre for det grunnleggende innenfor klipp. Ved hjelp av teori fra Valery Orpen og Walter Murch, vil jeg forsøke å belyse generelle aspekter innenfor klipp for å danne en forståelse av konseptet, og arbeidet med klipp. Her velger jeg også å ta med hvorfor studiet og forskningen på klipp har vært problematisk gjennom tidene. Jeg vil så gå nærmere inn på hvordan klipperen alltid må ha publikum i tankene når han/hun utfører et klipp, og

jeg vil derfor se nærmere på Walter Murchs' seks kriterier for det ideelle klippet. Jeg vil deretter redegjøre for flere av de mange forskjellige teknikkene som klippere benytter seg av for å skape et spesielt uttrykk i en film. Jeg må her presisere at jeg ikke vil forsøke å dekke alle teknikkene en klipper rår over, da dette kunne vært en egen oppgave i seg selv. Jeg vil heller se på de mest utbredte og benyttede klippeteknikkene som, hvis man er bevisst på, kan gjenkjenne og peke på i de fleste filmer. Avslutningsvis i denne delen av oppgaven ønsker jeg å ta for meg en bestemt klippeteknikk som er særlig relevant for min problemstilling, nemlig hvordan klippere innenfor horrorsjangeren kan skape sjokk-opplevelser for sitt publikum.

2.3.1 Hva er klipp?

Hver film (med unntak av tidlige filmer som *Toget ankommer stasjonen* (Auguste og Louis Lumière, 1896), og eksperimentelle filmer som *Rope* (Alfred Hitchcock, 1948) er satt sammen av en mengde bilder som til sammen utgjør den ferdige filmen.

Klippeprosessen kan deles inn i tre deler ifølge Valerie Orpen: utvelgelsen av tagninger og lengden av de; ordningen og timingen av skudd, scener og sekvenser; og deres kombinasjon med lydsporet. Klipping er primært en bindende prosess som går ut på sammenføyingen av skudd for å danne en helhet (Orpen 2003:1).

Walter Murch mener at klippeprosessen har skapt noen interessante skjevheter på tvers av språk, der amerikanerne bruker ordet "cut" som legger vekt på separasjon, mens i Australia og i Storbritannia bruker de ordet "joined" med vekt på sammenføying. Uansett hvilket ord man foretrekker å bruke om prosessen, så virker den, selv om den representerer en total og umiddelbar forskyvning av et synsfelt i forhold til et annet, en forskyvning som også innebærer et hopp frem eller tilbake i tid eller sted (Murch 2001:5). Det finnes to hovedmåter å se klipp på: enten som sammenføyende, eller som uttrykkende. Klipping kan være hovedsakelig sammenføyende, eller kan tilsynelatende virke som det, mens det egentlig er uttrykkende. Klipping kan uttrykkes eller sammenføyes "usynlig" eller sømløst, men det kan også være grafisk, temporært, romlig og/eller rytmisk (Orpen 2003:2f)

2.3.2 Klipp: Det usynlige håndverket

Klipping som en uttrykkende teknikk er stort sett tatt for gitt. Vi vet alle at den er uttrykkende, men det er mer vanskelig å forklare hvorfor og hvordan. Uttrykkelsen som kommer fra lyssetting, kamerabevegelser, farge, lyd og så videre, har blitt

utforsket i stor grad, mens klipping er langt mer unnvikende. Klipping kan sidestilles med bevegelse, men i motsetning til kamerabevegelse eller bevegelse innad i utsnittet, er det vanskelig å peke ut, å fryse, og å kontrollere. Film i seg selv kan være vanskelig å forklare verbalt, men å skulle forklare klipp ser ut til å være enda vanskeligere siden dens viktigste element, tid, er svært krevende å kvantifisere (ibid:3). Orpen mener det er umulig å isolere klipping eller å skulle analysere klipp i seg selv, fordi klipping bare eksisterer i relasjon til, eller som en motpart til skuddene som utgjør helheten. På grunn av dette har forskningen på klipp vært preget av frustrasjon og unnvikenhet da en uansett har vært nødt til å vende tilbake til enkeltskuddet. På grunn av det underbevisste aspektet av film der publikum ikke alltid er bevisst på klippingen, så kan man spørre seg om klippingen er dårlig hvis publikum ikke skulle legge merke til den (i den forstand at den ikke nådde sitt mål), eller er den god fordi det var meningen at den skulle gli forbi umerket? I tillegg står vi ofte overfor paradokset at mange effektive klipp nettopp er effektiv *fordi* de ikke legges merke til. Dessuten står vi overfor et problem som gjelder begrenset kunnskap i og med at vi ikke vet omfanget på materialet som er spilt inn, og hva klipperen har forkastet. ”Reddet” klipperen filmen, eller var der minimalt med materiale som begrenset klipperens muligheter? (ibid:3f).

2.3.3 Klipp og publikum

Blant de viktigste spørsmålene en klipper bør stille seg, er om publikum vil forstå handlingen (på tross av at 180 graders linjen blir brutt for eksempel). Vil de ta alt inn over seg (blir dette komplekse skuddet holdt lenge nok til at det kan bli absorbert av publikum)? Vil publikum respondere på den måten det er tenkt at de skal respondere? (Orpen 2003:8) Ordet følelse dukker ofte opp i kontekst av klipping. Valerie Orpen forklarer at Walter Murchs’ første kriterier for et ideelt klipp er følelse, så fortelling, og til slutt rytme, og de er alle forbundet. Denne insisteringen på følelser utfordrer inntrykket av at klipping er et pragmatisk og rasjonelt håndverk. Eller snarere er det rasjonelt i at følelser har et spesielt mål: å få publikum til å reagere. En annen viktig motivasjon for å foreta et klipp er å holde publikum interessert, og interesse er ofte resultatet av følelser. Ifølge Orpen kan klipp ses på som kunsten å overtale, påvirke, og tilfredsstille (ibid:9f).

Walter Murch forklarer at en klipper alltid burde forsøke å gjøre mest mulig med minst mulig, fordi en bare burde gjøre det som er nødvendig for å engasjere fantasien til publikum. Murch mener at å formidle forslag alltid er mer effektivt enn en ren fremstilling. Film blir klipt for praktiske grunner og, fordi klipp – det plutselige bruddet i virkeligheten – kan være et effektivt verktøy i seg selv (Murch 2001:15f). Så hvis målet er så få klipp som mulig, når bør man foreta et klipp, og hva gjør det til et godt klipp?

2.3.4 The Rule of Six

Som nevnt ovenfor plasserer Walter Murch følelser øverst i sin ”Rule of six” fordi det tar for seg spørsmålet *hvordan vil du at publikum skal føle?* Murch sier at hvis publikum føler det klipperen vil at de skal føle gjennom hele filmen, så har han/hun gjort mer eller mindre det som kan gjøres. Det publikum sitter igjen med etter filmen er ikke klippingen, ikke kameraarbeidet, ikke prestasjonene, ikke engang fortellingen – det er hva de følte (ibid:18). Murch forklarer at for han er et ideelt klipp et som oppfyller alle de seks kriteriene på en gang: 1) det passer til følelsen av øyeblikket; 2) det skaper fremdrift i fortellingen; 3) det skjer på et tidspunkt som er rytmisk interessant og ”riktig”; 4) det stemmer overens med det man kan kalle ”eye trace” – hensynet til plasseringen og forflyttelsen av publikums fokus og interesse innad i bilderammen; 5) det passer det todimensjonale planet av skjermbildet; 6) det går overens med den tredimensjonale kontinuiteten av det faktiske rommet (hvor folk er i rommet og er i relasjon til hverandre). Følelse, som er på toppen av listen, er kriteriet klipperen bør forsøke å bevare til enhver tid, og må noen av elementene ofres, bør det ofres fra bunnen av lista. Dette er fordi hvis følelsen er rett og fortellingen avanserer på en god måte, i den riktige rytmen, vil publikum ofte ikke være klar over problemer i klippet som går på eye-trace, rom-kontinuitet osv (ibid:18f)

I forbindelse med teorien jeg nå har tatt opp fra Murch og Orpen, ønsker jeg å ta for meg noen av de mest konvensjonelle og hyppigst brukte teknikkene som klippere kan forme filmens handling på. Jeg vil belyse hvilke grep klipperen og resten av filmcrewet ofte tar for å maskere klipp, og for å skape en flyt og en fremdrift i fortellingen, og jeg vil se på andre teknikker som er mer merkbar og som dermed tilbyr en alternativ måte å forme filmens handling på.

2.3.5 Klippeteknikker

Innenfor håndverket klipp har klipperen mange forskjellige teknikker han/hun kan benytte seg av for å formidle handlingen, og det ønskede uttrykket i filmen. Klipperen kan anvende seg av teknikker for å fremstille handlingen sømløst, hoppe i tid og rom, eller skape overganger fra en scene til en annen. Jeg skal nå ta for meg noen av de mest anvendte teknikkene som klippere kan benytte seg av.

Kontinuitetsklipping er den dominerende klippeteknikken som går ut på å samkjøre elementer som tid, rom og handling for å skape flytende overganger på tvers av flere skudd. Teknikken fokuserer på å fortelle filmens historie på en sammenhengende og helhetlig måte, slik at tilskueren lett kan sette seg inn i scenens rom, og også få et begrep om tid. Dette inntrykket skaffes ofte gjennom å overholde 180 graders linjen, der scenens rom deles opp av en imaginær linje, med kameraet på den ene siden av linjen, og handlingens karakterer og objekter på den andre. Kameraet holder seg til enhver tid innenfor dette 180 graders området, og krysser aldri aksens i forhold til det kameraet fanger. På denne måten blir ikke seeren forvirret over karakterers eller objekters posisjon i handlingens rom. Et eksempel på kontinuitetsklipping finner vi i kafé-scenen i filmen *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994) der karakterene Ringo og Yolanda forbereder seg på ranet.

Som et motstykke til kontinuitetsklippet, finner vi jumpcut'et. Denne teknikken kan for eksempel gå ut på å avbryte den pågående handlingen i filmen, for så å komme inn igjen i denne handlingen ved et senere tidspunkt. Dette kan være å sette sammen to skudd med de samme subjektene, men der skuddene ikke avviker nok fra hverandre med hensyn til kameraposisjon og kameravinkel. Resultatet blir et merkbart hopp i handlingen. I motsetning til kontinuitetsklippet, som gjennom sine flytende og ofte sømløse overganger forsøker å formidle en sammenhengende og helhetlig forståelse av handlingen for å unngå at tilskueren blir forvirret eller desorientert, er jumpcut'et tydelig merkbart, det hakker opp handlingen, og det kan forvirre tilskueren. Samtidig kan jumpcut'et benyttes rett og slett for å spare tid, som i filmen *Snatch* (Ritchie, 2000) der denne teknikken benyttes for å avsløre en gjeng raneres virkelige utseende etter at de har maskert seg som rabbinere.

En annen teknikk som klipperen kan benytte seg av for å spare tid, er montasjen. Noen ganger vil store og lange hendelser innenfor filmens univers trenge å komprimeres fordi hendelsen vanligvis spenner over en stor tidsperiode, som for eksempel at to karakterer forelsker seg, og da kan ofte montasjen være et godt virkemiddel for klipperen. Montasjesekvensen blir ofte satt sammen i kombinasjon med musikk for å skape en rask, kontinuerlig rytme, slik at den aktuelle hendelsen blir komprimert ned til små øyeblikk. Dette kan vi se et eksempel på i filmen *Scarface* (Brian De Palma, 1983) der karakteren Tony Montanas utvikling som gangsterkonge blir fremstilt gjennom forskjellige øyeblikk som viser hans stigende status i underverdenen, akkompagnert av sangen "Push It To The Limit".

Noen ganger presenteres vi for flere forskjellige storylines eller handlingsforløp i filmens univers. Kryssklipping er teknikken som benyttes for å skifte seernes fokus fra et pågående handlingsforløp, til et annet. Teknikken indikerer at handlingsforløpene foregår samtidig, som for eksempel i filmen *Nattsvermeren* (Jonathan Demme, 1991). I dette eksempelet kryssklippes det mellom et handlingsforløp der FBI-agenten Jack Crawford og hans Swat-team gjør seg klar til å storme det de feilaktig tror er boligen til skurken Buffalo Bill, og et annet handlingsforløp der agenten og hovedkarakteren Clarice Starling ved en tilfeldighet faktisk befinner seg i boligen til Buffalo Bill. Da Jack Crawford innser at de har raidet feil bolig, forstår han at Clarice befinner seg i stor fare da hun alene, og uvitende om hvor hun er, har vandret rett inn i morderens klør, og det utvikles derfor stor spenning og suspens ved hjelp av denne kryssklippingen mellom de to handlingsforløpene.

Siden klipperen har makten til å manipulere tidsperspektivet i en films handling, forekommer ofte det som kalles "flashbacks", og noen svært få ganger også "flashforwards", der vi som seere enten manipuleres til å tro at vi deltar i en karakters subjektive opplevelse av en hendelse som har skjedd før, eller som skal til å skje, eller der handlingen rett og slett hopper frem eller tilbake i tid for å presentere et handlingsforløp som vi ikke har fått innsikt i tidligere. Et eksempel på bruken av flashback er i filmen *The Usual Suspects* (Brian Singer, 1995) der karakteren Verbal Kint sitter i avhør og forklarer hendelsesforløpene som resulterte i at de fem "usual suspects" ble arrestert og brakt inn til avhør. Fra vi befinner oss inne i avhørsrommet

og ser og hører Verbals forklaring, klippes det direkte til øyeblikkene der de mistenkte ble arrestert, og med det hoppes det tilbake i både tid og rom.

For å markere overganger mellom scener eller skudd i en films handling, og for å markere at vi har forflyttet oss i enten tid eller rom, eller begge deler, kan klippere benytte seg av dissolves og fader. En fade-out mørkner gradvis enden av et skudd til det går fullstendig i svart, mens en fade-in lysner et begynnende skudd fra svart, til det er fullstendig opplyst. Dette skaper med andre ord en kort pause i handlingen der bildet er helt svart, noe som ofte indikerer et lengre tidshopp i filmens handling, og også noen ganger et skifte i rom. Når klipperen benytter seg av en dissolve vil han/hun overlape slutten av et skudd, med begynnelsen av et annet, og ofte indikerer dette et skifte fra en scene til en annen. Generelt markerer ikke en dissolve et like langt hopp i tid som en fade, og benyttes derfor ofte for å markere et kort hopp i tid eller rom, eller begge.

I det påfølgende kapittelet ønsker jeg å ta for meg en klippeteknikk som oftest benyttes i forbindelse med horrorsjangeren, nemlig sjokk-klipping, og hvordan man ved hjelp av klipp effektivt kan skape sterke reaksjoner hos seeren.

2.3.6 Filmatisk sjokk: Sjokk-klipping

Når man ser en film tenker man sjeldent på hvordan filmen er klipt eller hvilke teknikker klipperen har anvendt seg av for å formidle en bestemt følelse. Man følger for det første med på handlingen, man følger med på skuespillerne og deres prestasjoner, man følger med på settinger, rekvisitter, kostyme, locations, og man lar seg kanskje påvirke av lydbildet, enten det er filmmusikk eller effektlyder.

Klippingen, og hvordan scener og enkeltskudd er satt sammen for å danne en meningsfull helhet, blir ofte oversett eller ikke gitt oppmerksomhet. Klippingen kan, som jeg har diskutert tidligere, være sømløs eller ”usynlig”, eller den kan være brutt opp ved hjelp av jumpcuts og hopp i tid og rom. Seeren vil uansett, såfremt en ikke spesifikt studerer klippingen i den bestemte filmen, være mer opphengt i handlingen, og andre elementer av filmen, for å danne seg en forståelse av filmens plot. Samtidig er det klippingen som faktisk skaper denne forståelsen som seeren skal sitte med. Med unntak av noen svært få filmer som har eksperimentert med såkalt ”single-takes”, der hele handlingen er skutt i en tagging, eller der svært få ”maskerte” klipp anvendes for

å danne inntrykket av at filmen er skutt i en tagging (f.eks *Silent House* (Chris Kentis, Laura Lau, 2011) benytter alle filmer seg av klipp. Dette gjelder selvsagt også for horrorfilmer.

Jeg skal nå ta for meg en bestemt klippeteknikk som er blitt stadig mer populær innenfor den moderne horrorfilmen, sjokk-klippet - som på mange måter er en teknikk som synlig- og tydeliggjør klipperens rolle i prosessen med å skape effekt hos seeren. Sjokk-klippet stiller seg på siden av andre klippeteknikker som anvendes i sjangre som for eksempel drama, musikal, og komedie, der kontinuitetsklipping og sømløs, usynlig klipping ofte anvendes for å fokusere seerens oppmerksomhet på handlingen. Sjokk-klippet tilhører horrorsjangeren, og den ønskede effekten er frykt og sjokk. Før jeg tar for meg denne klippeteknikken og dens virkning, vil jeg imidlertid kort forsøke å danne en forståelse av hva begrepet filmatisk sjokk innebærer, ved hjelp av teori fra Julian Hanich.

Filmatiske sjokk er en kortfattet, sterkt komprimert type frykt. Den responderer på et truende objekt eller en hendelse som bryter inn i en situasjon plutselig og uventet. Men kan man si at ”skremmeeffekt” er en følelse i det hele tatt? Mens noen akademikere ville kategorisere det som en psykologisk refleks som forbereder, og deretter blir til en følelse, kaller andre det en følelse og vurderer det som frykt-liknende. Hanich vurderer det som en variant av frykt fordi, som andre typer av frykt, så responderer den på et objekt som registreres som *truende*. I kontrast til andre typer frykt derimot, er den ekstremt kort, sterkt komprimert respons til en plutselig og uventet trussel. Avhengig av hvorvidt denne kortlevde trusselen blir til en mer langvarig fare eller ikke, kan sjokk raskt erstattes av en annen type frykt (som skrekk) eller av glede eller sinne mot slutten av den emosjonelle episoden. Mens kortfattheten av sjokk skiller den fra andre typer av spenningsfylt frykt som redsel og terror, er dens korte varighet ikke et argument for å ekskludere det fra filmatisk frykt. I sin enkleste form er filmatisk sjokk at vi blir skremt *i det* den plutselige økningen av lyd skjer, eller *når* det visuelle objektet plutselig og uventet inntreffer (Hanich 2010:127,128).

Det mest opplagte tilfellet av plutselig, brå og rask visuell bevegelse fra et skudd til et annet, er sjokk-klippet. I dette tilfellet er bevegelsen et resultat av den visuelle uoverensstemmelsen mellom skudd 1 og skudd 2. Videre er den visuelle bevegelsen

ofte understreket av en sterk kontrast i skuddenes varighet som resulterer i akselerert klipping. Mens skudd 1 er forholdsvis langt (noen ganger tjue sekunder eller lengre) markerer skudd 2 opptakten til en storm av to, tre eller flere raske skudd (noen ganger bestående av tolv rammer og mindre). Denne raske forandringen kan involvere (men trenger ikke) tre typiske former av skudd: ”sjokk-skuddet”, ”reaksjons-skuddet”, og ”avslørings-skuddet”, der det er ”sjokk-skuddet” som får frem sjokket i seeren. ”Reaksjons-skuddet” skildrer karakterens respons (ibid:133).

Hanich forklarer at for å hjelpe å tydeliggjøre hvorvidt ”sjokk-kilden” er farlig eller ikke, kan man se etter om karakteren ser lettet ut. Virker karakteren lettet, vet vi umiddelbart at trusselen enten var falsk eller at den var ment hånlig. Videre gir dette seeren en mulighet til å vise empati overfor karakteren. Selv om empati ikke er nødvendig, avhenger mange filmskapere av det siden det forsterker seerens forhold til karakteren. I tillegg gir den raske bevegelsen av den skremte karakteren en annen visuell akselerasjon, ”avslørings-skuddet”, som avslører kilden til sjokket. Akkurat som ”reaksjons-skuddet”, viser det oss hvorvidt sjokk-kilden er farlig (et romvesen, en seriemorder) eller harmløs (en katt, en hånlig kamerat). På dette tidspunktet har en scene som begynte med frykt, og som kulminerte i filmatisk sjokk, ofte blitt til en scene av skrekk som konfronterer oss med noe skremmende (ibid:134).

Veldig mange horrorfilmer benytter seg av varianter av sjokk-klipping. I Brian De Palmas *Carrie* (1976) finner vi en scene der karakteren Sue ses gående i sakte film langs et gjerde. Hun går inn på tomte der huset til Carrie en gang stod, og setter seg ned ved et kors der det står ”for sale”. Klipperytmen og musikken er rolig. I det vi ser Sue bakfra når hun skal til å legge ned en bukett blomster, kommer det plutselig en hånd stikkende opp fra bakken som griper rundt armen på henne, samtidig som vi opplever et drastisk skifte i musikken og i volum. Den plutselige hendelsen initierer både akselerert klipperytme, og akselerert mis-en-scene (kameratracking), samt at den inneholder to av de typiske skuddene som Hanich forklarer tilhører sjokk-klippingen: selve ”sjokk-skuddet” da hånden plutselig griper om armen på Sue, og ”reaksjons-skuddet”, selv om dette i stor grad mest kommer frem på lydsiden i form av intens skriking, og ikke på bildesiden før det klippes til bildet av Sue som våkner skrikende i sengen sin, og vi forstår at det hele var en drøm. ”Avslørings-skuddet” mangler altså, men scenen kulminerer like fullt i filmatisk sjokk.

Filmatisk sjokk avhenger altså av to essensielle elementer, nemlig en plutselig, brå, og rask visuell forandring, og en uventet, stikkende økning i lydstyrken (ibid:133). En av disse elementene *må* forekomme. Det som menes med en plutselig og brå visuell forandring er først og fremst en rask, uforutsett bevegelse *innad* i et skudd (f.eks skuddet i *Jaws* der Roy Scheiders karakterer *Brody* sitter i båten og kaster fiskeavfall ut i vannet, og giganthaien plutselig stiger opp av havet bare en meter unna han), eller en rask bevegelse *fra et skudd til et annet* initiert av et plutselig klipp (f.eks. scenen i *Seven* der etterforskerne finner det de tror er et lik festet til en seng, men der ”liket” plutselig våkner til liv og begynner å puste).

I mange tilfeller avhenger ikke filmskapere bare på visuelle forandringer, men legger også til visuell akselerasjon. Dette kan forekomme gjennom en akselerert bevegelse innad i skuddet (akselerert *mise-en-scène*) eller gjennom klipping (akselerert klipping). Ofte blir rask klipping og akselerert *mise-en-scène* kombinert, og dette kan lede til en sterk billedlig desorientering (ibid). Et eksempel på dette finner vi i filmen *The Conjuring* (James Wan, 2013) der en karakter er overbevist om at noe mystisk befinner seg inne i et skap. Det klippes mellom nærbilder av henne, og en annen karakter som ser begivenhetene fra senga si. Vi ser handlingen fra sistnevntes POV i det den første jenta raskt åpner skapet, bare for å oppdage at skapet ikke inneholder noe annet enn klær. Plutselig høres et gisp fra jenta i senga, og kameraet tilter opp mot toppen av skapet. Vi skimter en skikkelse oppå skapet, før det klippes til et nærmere utsnitt som raskt tracker inn på et nærbilde av et grusomt, forvridt ansikt, samtidig som høy musikk brukt som effektlyd innledes. Det klippes så like hurtig til en total som viser den første jenta som blir så forskrekket at hun faller bakover, samtidig som monsteret oppå skapet hopper ned for å ”ta” jenta. Scenen inneholder både en akselerert bevegelse innad i skuddet (i form av den raske kameratrackingen mot monsteret), og akselerert klipping (i form av raske klipp som er initiert av avsløringen av monsteret oppå skapet).

Hanich skriver at et typisk filmatisk sjokk vil kanskje først sjokkere oss i form av en uidentifisert kilde, så klippes det til karakter-responsen, og til slutt vil et tredje skudd avsløre kilden til sjokket (ibid:134). De tre typene av skudd vil imidlertid ikke være tilstede i ethvert tilfelle. Sjokk, reaksjon og avsløring trenger heller ikke å separeres. I mange tilfeller vil faktisk to, eller til og med alle tre elementene inkluderes i et enkelt

skudd (enten samtidig eller suksessivt ved hjelp av kamerabevegelse, utsnitt, bevegelse av rekvisitter osv.). For eksempel gjelder dette i scener der monsteret plutselig bryter inn i utsnittet, og der sjokk og åpenbaring blir et resultat, eller scener hvori en karakter blir skremt av noe som inntreer i utsnittet, og som dermed kombinerer sjokk og reaksjon. Alle varianter er tenkelig. Hanich forklarer at fordelene med å bruke sjokk, reaksjon og avsløring over flere skudd er først og fremst at det muliggjør en akselerasjon av det visuelle. For det andre gir det også noe ekstra til scenen. Siden skjermtid overskrider storytid kan filmskaperen ilegge et særlig fokus på dette – noe som igjen kan utdype etterklangen av sjokket. De mest slående eksemplene av dette skjer i relasjon til ”reaksjons-skuddet”. I mange tilfeller fortsetter ikke ”reaksjons-skuddet” fra det eksakte tidspunktet der det forrige skuddet sluttet (dette betyr å miste en brøkdel av karakterens reaksjon). I stedet hopper filmen tilbake for å avsløre forbauselsen og sjokket i sin helhet. Resultatet er overlapping av tid mellom ”sjokk-skuddet” og ”reaksjons-skuddet” (ibid).

I filmen *Insidious* (James Wan, 2010) kan vi bevitne denne ”tidsoverlappingen” i en scene som benytter seg av sjokk-klipping: karakteren Lorraine sitter rundt et bord og forteller om et møte hun hadde med en ”besøkende” (et monster) til to andre karakterer. Mens hun forteller, presenteres vi for et slags flashback som illustrerer hennes opplevelse av hendelsen. Vi hører en merkelig knekkelyd i flashbacket, som forestiller lyden av monsteret, før det klippes tilbake til ”nåtid” der Lorraine sier ”I can still hear that voice”. Umiddelbart etter replikken hennes, og mens kameraet tracker sakte inn på henne, høres den samme knekkelyden offscreen, noe som fører til at Lorraines oppmerksomhet og blikk også blir trukket offscreen. Det klippes deretter til en innstilling som vi har sett tidligere i scenen, og som viser en annen karakter, Josh, men denne gangen står monsteret bak en uvitende Josh og stirrer direkte inn i kameraet mens ”horrormusikken” skrus opp. Det påfølgende skuddet er ”reaksjons-skuddet”, der vi i dets helhet får se en skrekkslagen Lorraine som reagerer på synet av monsteret. Det klippes derfra til en halvtotal av de to andre karakterenes reaksjoner på Lorraines plutselige utbrudd. I dette tilfellet er ”sjokk-skuddet” og ”avslørings-skuddet” det samme skuddet, og resultatet er et høyst uventet og plutselig sjokk der vi både skvetter av synet av monsteret, men også den sterke reaksjonen til Lorraine, godt hjulpet av både akselerert mis-en-scene og akselerert klipperytme.

2.4 Oppsummering

I denne teoridelen har jeg hjelp av relevant teori funnet at sjanger er et komplekst konsept som gjør det enklere for produsenter, distributører, og publikummere å ha forutinntatte ideer om grupper av filmer. De er nyttige instrumenter av orientering, forventning og konvensjoner som sirkulerer mellom industrien, filmen, og seeren. Sjangre hjelper også seere å bedømme hvilke typer filmer han/hun vil møte. Mitt neste interesseområde innenfor teoridelen har vært sjangeren som mitt/mine analyseobjekt tilhører, horror. Her har jeg blant annet sett nærmere på hovedelementet i horrorfilmen, og det som enkelte teoretikere mener definerer og utgjør selve ryggraden i sjangeren, nemlig monsteret. Jeg fant at flere teoretikere er uenige i Noel Carrolls argumenter om at disse monstrene er nødt til å være utenomjordiske for at de skal kunne inkluderes i definisjonen av horror. Her mener andre teoretikere at monsteret gjerne kan være ”virkelig”, så lenge de utfordrer samfunnets regler gjennom ”monstrøs” og overskridende adferd.

Videre har jeg sett nærmere på begrepet speil-effekten, der Carroll påstår at våre følelsesmessige reaksjoner er ment å speile karakterene i filmens følelser mot monsteret, og jeg har ved hjelp av en egenopplevd filmopplevelse langt på vei bekreftet Carrolls påstander. Avslutningsvis i delen om horror, har jeg tatt opp hvordan horror kan dra nytte av å ”låne” konvensjoner, temaer og elementer fra andre sjangere i jakten på å forskrekke sitt publikum, og jeg har diskutert hvordan særlig moderne horrorfilmer har avviket fra illusjonen om ”sikkert sted”, eller et øyeblikk i filmens handling der tilskueren kan føle seg trygg på å ikke bli skremt.

Det siste overordnede elementet jeg har tatt for meg i denne teoridelen, er klipp. Jeg har blant annet sett på hvordan klipperen alltid må ha publikum i tankene når han/hun utfører et klipp, og hvor viktig det er å tenke gjennom hva en vil at publikum skal føle. Jeg har derfor redegjort for Walter Murchs’ seks viktigste kriterier for når en bør foreta et klipp, og hva som gjør det til et godt klipp. Jeg har også tatt for meg en klippeteknikk som mest av alt hører hjemme i horrorsjangeren på grunn av sin evne til å skape fysiske reaksjoner som sjokk, nemlig sjokk-klippingen. Jeg fant ut at den raske, plutselige og overraskende inntreffelsen av en visuell bevegelse fra et skudd til et annet, i kombinasjon med inntoget av en uventet, høy, og stikkende effektlyd, som musikk, kan skape det som kalles et filmatisk sjokk.

3. Hoveddel: Analyse

I denne analysedelen av oppgaven min, ønsker jeg å ta tak i scener fra *Utburd* som formidler frykt, scener som overrasker seeren i form av filmatisk sjokk, og scener som antyder og hincer til horror, og som dermed er med å bygge opp frykt og sette seeren i en viss stemning. Foruten om prologen, der jeg er interessert i å diskutere hvilke grep og virkemidler som kunne forbedret, og gjort det overordnede uttrykket mer effektivt, vil jeg ikke ta tak i scener som jeg mener ikke formidler en form for frykt eller sjokk, eller som ikke lykkes i like stor grad som andre scener i dette øyemed. Jeg har derfor valgt å ikke inkludere scener som for eksempel foss-scenen/klimakset i min analyse, da jeg mener at en scene som jaktscenen (Arild og dyreutburden) har et større potensial til å skremme seerne/skape frykt. Jeg vil sammenlikne mine utvalgte scener fra *Utburd*, med eksempelscener og skudd fra kjente horrorfilmer, for å kunne peke på, og diskutere eventuelle likheter og ulikheter i måten de er formidlet på gjennom klipp.

Jeg ønsker å starte analysen med å se i hvilken grad filmen vår lykkes med å sette seeren i den ønskede "horror-ånden" fra første stund, i filmens prolog. Jeg ønsker å diskutere akkurat dette aspektet grunnet viktigheten av å la publikum vite at de ser en horrorfilm, og derfor er uttrykket som presenteres i de første minuttene av filmen, avgjørende for deres videre seeropplevelse. Det neste elementet jeg ønsker å diskutere er såkalte "jump-scares", eller falske sjokk, og hvordan man ved hjelp av korte og effektive filmatiske sjokk, kan sette et støkk i de uforberedte seerne, men samtidig uten at konsekvensene er store for filmens karakterer. Det neste feltet jeg vil se nærmere på, er også tilknyttet det filmatiske sjokket, og omhandler hvordan man kan heve publikums stressnivå med å introdusere korte filmatiske sjokk i overgangene fra en scene, til en annen. Jeg vil deretter ta for meg hvordan man kan bygge opp frykt og forventninger med å benytte seg av subtile og nedtonede virkemidler, slik at horroren i større grad antydes til, fremfor å formidles gjennom sjokk. Jeg ønsker å ta denne antydende tilnærmingen til fryktoppbygning videre, når jeg skal diskutere stemningssettende og symbolske bilder, som representerer en dypere mening. Jeg vil så ta for meg de veldig konkrete måtene vi skaper frykt og sjokkerende vendepunkt på i *Utburd*, nemlig gjennom sjokk-klipping og filmatisk sjokk. Det siste elementet jeg vil ta for meg i analysen min, er såkalte "jakt-scener", der jeg vil diskutere

virkemidlene som benyttes i oppbygningen til slike actionpregede sekvenser, og hvordan intensitet, spenning, og frykt kan skapes og holdes ved like for å lede handlingen mot sitt klimaks.

3.1 Prolog som stemningssetter

Prologen i *Utburd* er for det første ment å danne en forståelse av karakteren Adrian sine evner til å virkeliggjøre historiene han forteller. Og selv om publikum kanskje ikke vil være i stand til å sette sammen og tolke det narrative poenget med Adrians evner kun basert på prologen, er ønsket og formålet at publikum skal ha prologen i bakhodet når fortellingen utvikler seg, for så å bli minnet på den mot slutten av filmen, i epilogen, slik at en forståelse av det fulle narrative forløpet kan oppnås. Sagt på en annen måte er prologen, i kombinasjon med epilogen, ment å forsterke det narrative, og å tilby seeren en hjelpende hånd i å tolke fortellingen som presenteres i filmen.

Prologen er i tillegg ment å sette en ønsket stemning for resten av filmen. Ofte vil stemningen og uttrykket som presenteres i de første minuttene av en film, ha stor innvirkning på hvordan publikum forholder seg til fortsettelsen av filmen. For eksempel kan publikum være mer tilbøyelige til å le oftere hvis filmen har et komisk preg over seg fra starten av. Stemningen er på en måte satt – det er en komisk film vi skal presenteres for, og denne stemningen vil derfor videreføres utover filmens forløp. Det samme gjelder for horror. Derfor forsøkte vi å innlede filmen på en måte som satte publikum i den rette horror - ”ånden”, og som kunne legge føringer på fortsettelsen. I den norske filmen *Fritt Vilt* (Roar Uthaug, 2006), kastes vi rett inn i prologen og forhistorien til det narrative forløpet som vi skal presenteres for i filmen, som tar sted mange år senere. Vi presenteres for skudd som skildrer handlingen der en ung gutt ser ut til å bli jaget og begravet i snøen av en ukjent gjerningsmann, og vi blir presentert for gamle nyhetsreportasjer og avisutklipp som tar for seg saken om den savnede gutten. Skuddene blir presentert gjennom korte glimt eller flash, med svært hurtig klipperytme, og lydbildet forsterker den dramatiske jakten. I filmen *Halloween* (1978) blir vi også kastet rett inn i forhistorien til seriemorderen Michael Myers, og får gjennom hans øyne og POV, se hvordan han knivstakk og drepte sin eldre søster i

en alder av bare 6 år. I begge disse filmeksemplene settes stemningen umiddelbart fordi vi blir kastet rett inn i dramatiske og urovekkende voldsskildringer som forsterkes av virkemidler som høy, uventet, og plutselig økning i volumet av musikk. Ønsket er å skape frykt og sjokk fra første stund, slik at seeren blir påvirket og ”tatt over” av horroratmosfæren, og dermed er farget av denne stemningen når filmens fortelling innledes. Prologene i de to filmene tar heller ikke sikte på å formidle noen endelige forklaringer eller svar, da deres oppgave, i tillegg til å sette publikum i den rette stemningen, er å tvinge frem spørsmål, undring, og forventning i seerne.

Hvis vi sammenlikner prologen i *Utburd* med prologene i eksempelfilmene *Fritt Vilt* og *Halloween*, kan man raskt slå fast at vi ikke i like stor grad lykkes med å formidle en sjokkartet og fryktinngytende innledning på filmen, som umiddelbart får seerne til å tenke horror. Til det er prologen for antydende, for vag, og for forsiktig i sitt uttrykk. Publikum blir hverken kastet inn i voldsomme skildringer av vold, eller påtvunget bilder av fryktinngytende monstre som truer filmens karakterer. Virkemidlene som benyttes i filmens åpning setter i beste fall heller en stemning som *peker mot*, og som *hinter* mot horror. Unge Adrian besitter nemlig en større forståelseshorisont enn seerne i filmens prolog, og hans frykt for monsteret er dermed større enn vår frykt fordi vi, for det første, aldri får se monsteret, og for det andre velger vi å se historien hans som en klassisk røverhistorie, fortalt av et barn med litt for livlig fantasi. Faktumet at vi ikke fysisk får se monsteret trenger likevel ikke å være utslagsgivende for om vi tror på handlingen som utspiller seg, da *The Blair Witch Project* (1999), som forklart under punkt 2.2.3, ”Speil-effekten”, fint klarer å frembringe frykt i seeren ved hjelp av andre virkemidler. Men med å skjule monsteret for seerne kreves det desto mer av disse andre virkemidlene. I prologen av *Utburd* kan det tenkes at konsekvensene av Adrians uforsiktighet når han faller over greina, oppleves som for diffus. Som vi har fått vite tidligere i prologen, så er det hans egen historie som fortelles i trehytta, og han forteller historien med trygghet og selvtillit, og det er tydelig at han forsøker å skremme sine lyttere med historien sin. Derfor kommer det nok litt overraskende på tilskuerne at han skal frykte sin egen historie i den graden han gjør, ergo er det viktig at denne frykten blir tydelig nok slik at seerne kan speile seg i hans redsler, og forstå at historien hans også kan få konsekvenser for han selv. Skuespillerprestasjonene blir derfor ganske avgjørende for graden av

troverdighet, og selv om en ikke kan kritisere en uerfaren, ung gutt for sitt skuespill, så behøves en genuin fremstilling av frykt for filmens monster, slik at effekten kan smitte over fra karakteren til seeren.

Samtidig må virkemidler som lyd og musikk forsterke denne fremstillingen. I mangelen av den visuelle bekreftelsen på at Adrian faktisk er i stand til å gjøre historien om Jernharen virkelig, så blir lydbildet desto viktigere for graden av troverdighet. Her blir effektlydene som skal få oss til å tro at Jernharen er på vei opp av bakken for å ta Adrian, for lite konkret, og de smelter for mye sammen med musikken, slik at buldringen av Jernharen kan mistolkes som å være en del av musikken. Her ville mer metalliske lyder, samt dype pustelyder av Jernharen, ha forsterket inntrykket av at noe er på vei opp av bakken. Dette grepet blir dog gjennomført i filmens epilog, da vi tydelig kan høre detaljer som pusting, metallknirking, og også de tunge skrittene til Jernharen, men det kan nok tenkes at disse auditive elementene hadde hatt større innvirkning på publikums innlevelse hvis de heller/også hadde vært tilstede i prologen.

Jeg vil påstå at dersom den unge Adrians troverdighet i sin fremstilling av frykt, hadde vært skarpere, og hadde virkemidler som lyd spilt bedre på lag med handlingen, ville dette hjulpet seeren i større grad med å forestille seg hva slags vesen som er i ferd med å bryte opp av bakken. Sluttscenen i *Rosemary's Baby* (1968) er et særlig godt eksempel på hvordan kombinasjonen troverdig skuespill, og effektiv bruk av lyd og musikk, kan trigge frykt uten å vise monsteret. Når Rosemary sakte trekker til side det svarte sløret som omgir krybben med barnet sitt som hun har blitt fratatt, og til sin store forskrekkelse ser at barnet likner på djevelen selv, er det reaksjonen hennes, i kombinasjonen med det plutselige inntoget av musikk på høyt volum, som skremmer oss. Den meget sterke reaksjonen hennes smitter over på oss, og tvinger oss i større grad til å forestille oss hvor grusomt barnet ser ut. Derfor kan dette virkemiddelet faktisk være mer fryktoppbyggende enn det rent ekspressive, siden fantasien mange ganger overgår det visuelle.

3.2 Falske sjokk

Når karakterene etter en 2-timers lang gåtur endelig kommer frem til hytta, introduseres et såkalt "fake-scare", eller et falskt sjokk. Konseptet går ut på det samme som ved sjokk-klipping, der den ønskede effekten er at seerne skal skvette i stolene sine, men samtidig uten at konsekvensene er store for filmens karakterer. Som jeg diskuterer under punkt 2.2.6, "Grensesprengning og slutten på "sikkert-sted" i teoridelen, så benyttes noen ganger falske sjokk i forbindelse med "sikkert sted", der tilskuerne antar at filmens karakterer er trygge, og dermed også de selv. Filmskapernes intensjoner med å introdusere falske sjokk i denne "sikkert sted" – settingen, er for det første å sette et støkk i tilskueren, som grunnet den "ufarlige" situasjonen vil være totalt uforberedt på hva som skal skje. For det andre vil et slikt sjokk hindre tilskueren i å slappe av, og tar dermed seeren ut av sin komfortsone, slik at det skapes nerver og forventninger i forhold til fortsettelsen.

Måten det skapes et falskt sjokk på i scenen der gjengen kommer frem til hytta, er at vi først klipper fra totalskuddet som viser karakterene som kommer opp fra skogen, til nærbildet av Adrians finger som berører piggene på bjørnefella som henger på veggen. Nærbildet etablerer "faren", og musikken forsterker følelsen av dette "utrygge" elementet. Jeg vil likevel påstå at karakterene befinner seg i en "sikkert sted" – sone, på tross av at det her introduseres farefull musikk, fordi; karakterene er samlet, og dette fellesskapet tilbyr derfor en trygghetsfølelse; handlingen tar sted på lyse dagen og ikke i mørket, og skaper derfor en trygghet i forhold til det visuelle og hva vi kan se og ikke se; samt at objektet det fokuseres på, bjørnefella, er ikke en levende organisme, som et farlig dyr, men er et statisk, menneskelagd redskap som ikke representerer fare for karakterene i like stor grad som for eksempel et monster. Den farefulle musikken som inntones i nærbildet av fella markerer heller et frempek på fellas rolle senere i filmen, da Arild benytter den til å riste av seg utburden som henger på ryggen hans. Ved å skape et falskt sjokk rundt fella allerede tidlig i filmen, vil publikum knytte fella og hendelsen til noe ubehagelig, og vil i tillegg være kjent med dens posisjon slik at den "ekte" frykt-scenen med Arild senere i filmen, kan skaffes en narrativ forankring.

Fra dette nærbildet av bjørnefella, klippes det videre til totalbildet som viser Erik som kommer opp til Adrian for å sjekke anordningen. Det neste skuddet viser nærbildet av Erik som tar fella i nærmere øyesyn, og publikum er frem til nå ikke gitt noen særskilt grunn til å forvente et sjokk. Det neste skuddet vi klipper til er derfor ”sjokk-skuddet”, der nærbildet av Eriks hånd som slår i fella, i kombinasjon med den plutselige økningen i volum, er det som får publikum til å skvette i stolene sine. Inntoget av en rask bevegelse fra et skudd til et annet, initiert av et plutselig klipp, samt en brå, uforutsett bevegelse innad i skuddet, fører i dette tilfellet til en akselerert klipperytme, og til det neste skuddet, ”reaksjons-skuddet”. Da ”sjokk-skuddet” kun varer i 7 rammer, varer ”reaksjons-skuddet”, der vi manipulerer tidsaspektet og lar Adrians reaksjon vises i sin helhet, i 16 rammer. Det falske sjokket avsluttes med å klippe til ”avslørings-skuddet”, der det blir tydelig for seeren at det var bare var Erik som ville la Adrian vite at fella ”virker trygg den”.

I filmen *Halloween* fra 1978, kan vi også identifisere et falskt sjokk i en scene der protagonisten Laurie og hennes to venninner er på vei hjem fra skolen. I likhet med *Utburd* er settingen midt på lyse dagen, jentene danner et felleskap, og karakterene befinner seg i et boligstrøk, noe som påvirker seerne til å tro at karakterene befinner seg i en ”sikkert sted”-sone. Måten det falske sjokket settes opp på i *Halloween*, er for det første at karakteren og skurken Michael Myers flere ganger har blitt vist til publikum mens han følger etter de tre jentene, enten fra lang avstand, eller fra sin bil. Her blir også musikk brukt som et ledemotiv, slik at hver gang vi ser hans bil eller hans figur fra lang avstand, så forsterkes den utrygge følelsen av at jentene blir forfulgt, ved hjelp av den samme musikken. For det andre så fjernes tryggheten av felleskapet når Lauries venninner faller av en etter en, ettersom de ankommer sine hjem, og det til slutt bare er Laurie igjen. På tidspunktet når Laurie er den eneste av jentene som er igjen for kameraet å følge, har vi like før sett Myers gjemme seg bak noen busker i nærheten. Vi vet derfor at han er nær når det klippes til nærbilder av Laurie, som med sitt kroppsspråk viser at hun ikke helt liker situasjonen hun er i. I det Laurie snur seg bak for å se etter den mystiske mannen, tones den faretruende musikken som har ligget over bildene bort, og det klippes til hennes POV som er rettet mot buskene bak henne. Det klippes så tilbake til innstillingen vi var i, og vi ser bakhodet til Laurie i det hun skal til å snu hodet sitt fremover igjen. Ettersom

kameraet som fanger Laurie rygger bakover, mens Laurie går fremover, inntreer plutselig en ukjent skikkelse i nærbildet hennes, som hun ikke har sett siden hun har hodet sitt snudd bak. ”Sjokkskuddet” inntreffer derfor i det Laurie kolliderer med det både hun, og vi, tror er Myers, og hun reagerer med et hyl. I dette tilfellet er ”sjokkskuddet” og ”reaksjonsskuddet” det samme skuddet, og det klippes ikke til det neste skuddet før vi har sett Lauries reaksjon i sin helhet. ”Avsløringskuddet” viser imidlertid at skikkelsen Laurie kolliderte med, bare var sheriff Brackett, og dermed ikke Myers.

Sjokkeeffekten i denne scenen oppnås i stor grad ved at både publikum, og Laurie, nettopp har sett Myers stå bak buskene lengre frem i veien, og dermed vet at han kan være hvor som helst. Da den ukjente skikkelsen inntreer i nærbildet av en ryggende Laurie, forventer vi at det skal være Myers som står der for å ”ta” henne, noe også Lauries reaksjon og hyl vitner om. I tillegg er musikken, eller rettere sagt fraværet av musikken, brukt på en måte som skaper en ekstra forventning om at noe er i ferd med å skje. Den plutselige uttoningen av musikken skaper på en måte et slags ”stille før stormen” øyeblikk, og dette, i kombinasjon med at Laurie nettopp er blitt alene, samt det plutselige fokuset på nærbilder fremfor totaler og halvtotale som dominerte scenen tidligere, rydder på et vis plass til det uunngåelige sjokket som snart skal komme. Da det imidlertid viser seg at skikkelsen Laurie kolliderer med, er det motsatte av en gal seriemorder, nemlig sheriff Brackett, avsløres sjokket som falsk, og det oppstår en lettelse i både Laurie og publikum, siden vi nå vet at hun er trygg.

Hvis vi sammenlikner de falske sjokkene i *Utburd* og *Halloween*, så kan vi finne likheter både i oppbygningen til sjokkene, og i måten scenene er klipt på. Jeg vil for det første påstå at karakterene i begge scenene befinner seg i en såkalt ”sikkert-sted”-sone, fordi filmskaperne unngår å presentere de falske sjokkene i for eksempel en mørk kjeller, der en enslig karakter må finne veien ut alene. Hadde dette vært tilfellet, ville publikum automatisk vært mer forberedt på et filmatisk sjokk, fordi enslige karakterer i mørke kjellere er et såpass konvensjonelt grep, der det forventes et element av skrekk eller sjokk. I stedet påvirkes vi til å føle oss trygge grunnet den ufarlige stemningen som skapes av den solfylte og lyse settingen, samt at både vi og

karakterene blir betrygget av følelsen av felleskap og antall. Når det gjelder måten scenene er formet i klippen for å skape sjokk, er virkemiddelet i begge tilfellene sjokk-klipping. Vi presenteres i begge scenene for akselerert bevegelse innad i ”sjokk-skuddet” (kollisjonen mellom Laurie og sheriff Brackett i *Halloween*, og slaget i bjørnefella i *Utburd*) samt en høy og uventet lyd (hylet til Laurie i hennes reaksjon, og lyden av knyttneven som treffer fella). I begge tilfellene er det altså den diegetiske lyden som faktisk skremmer oss (i kombinasjon med den raske bevegelsen), fremfor noen pålagt ikke-diegetisk effektlyd eller musikk. Og selv om de tre typene skudd som danner det filmatiske sjokket; ”sjokk-skuddet”, ”reaksjons-skuddet”, og ”avslørings-skuddet”, ikke er satt opp på samme måte i klippen (i *Utburd* danner de egne skudd som det klippes mellom, mens i *Halloween* er ”sjokk-skuddet” og ”reaksjons-skuddet” det samme skuddet, før det klippes til ”avslørings-skuddet”), er de likevel alle tilstede i de to scenene, og påvirker derfor publikum mer eller mindre på samme måte.

Vi finner imidlertid også store ulikheter mellom de to falske sjokkene, og tydeligst er forskjellen i måten forventninger skapes. I *Utburd* kommer sjokket mer eller mindre som lyn fra klar himmel. Musikk blir riktignok lagt på nærbildet av Adrian som berører bjørnefella, for å forsterke utryggheten den representerer, men dette grepet er likevel ikke tydelig nok for å ”advare” seerne om sjokket de snart skal utsettes for. I *Halloween* benyttes musikk som et ledemotiv hver gang Michael Myers er i nærheten, og skaper derfor potensielt et mye større trusselbilde. Grepet med å fjerne musikken totalt i øyeblikket før sjokket, er også et bevisst virkemiddel for å heve forventningene til hva som skal skje. I tillegg finnes det store narrative og visuelle ulikheter mellom de to eksemplene, ettersom Michael Myers er en høyst reell og ikke minst levende trussel, mens bjørnefella bare representerer en tenkt, potensiell, ikke-levende trussel. Myers er filmens monster, og gir derfor seeren og karakteren Laurie en langt større grunn til å frykte han, enn bjørnefella gir Adrian grunn til å frykte den. Man kan derfor si at det i større grad bygges opp til et filmatisk sjokk i det Laurie har sagt farvel til venninnene sine i *Halloween*, enn det som er tilfelle i *Utburd*. Laurie og seerne blir sjokkert fordi vi tror og *forventer* at det er Michael Myers som plutselig inntreer i utsnittet, og at hun dermed er i stor fare. I *Utburd* blir vi bare sjokkert av den plutselige bevegelsen, lyden, og akselererte klipperytmen, uten at vi umiddelbart

forstår hva det var som skapte sjokket vårt. Effekten er likevel den samme: vi blir sjokkert, men på falske premisser, og dermed dempes vårt sjokk raskt etter avsløringen.

I scenen der Arild og Sara kaster frisbee ute på tunet, ønsket vi å skape forventninger om et filmatisk sjokk. I stedet nekter vi seerne tilfredsstillelsen av dette, og tilbyr heller et uventet falskt sjokk. I det Sara går ned bakken for å lete etter frisbeen, forandres umiddelbart stemningen som scenen ble innledet med. Som forklart tidligere, så skapes det alltid ekstra forventninger om at noe skal skje når en karakter bryter ut av fellesskapet og går sine egne veier. Når Sara forlater tryggheten som tilbys av fellesskapet, i denne scenens tilfelle Arild, forsterkes denne utryggheten nærmest umiddelbart av inntoningene av stemningsfull musikk, og den svake hviskingen som kan høres på lydsiden når utburden kaller på Sara. Samtidig skapes det større forventninger til hva som nå skal skje grunnet karakterens bevegelser og posisjon i utsnittet. En hyppig brukt konvensjon for å sette opp et filmatisk sjokk i horrorfilmer, går ut på at en innstilling ofte skildrer en enslig karakters søken etter noe; det kan være en dør, en lysbryter, en utgang, eller at en karakter rett og slett bare skal bevege seg fra et sted til et annet. Innstillingen starter ofte med at karakteren befinner seg et stykke unna kamera, før han/hun sakte avanserer mot kamera/oss, og til slutt stopper opp rett foran kamera. Dette ”stoppet” markerer et perfekt øyeblikk for å introdusere et sjokk, fordi seeren på nært hold kan studere forandringen i karakterens ansikt i det sjokket kommer. Enten det er et monster som plutselig dukker opp bakfra og skal ta karakteren, eller at han eller hun oppdager noe skremmende eller grusomt, eller at et eller annet objekt plutselig inntreffer i innstillingen, så kommer sjokket nærmere tilskueren. Karakterens frykt eller forandring i ansiktsuttrykk kan dermed smitte over på tilskueren, og skape det Carroll under punkt 2.2.3 i teoridelen kaller ”speil-effekten.

Et eksempel på dette finner vi i filmen *Villmark* (Pål Øye, 2003) der en gjeng unge mennesker som skal delta i en reality-serie, drar til en hytte i ødemarka for å bli bedre kjent med hverandre, og for å få et innblikk i prøvelsene de snart skal utsettes for i serien. Da de er kommet frem til hytta, dytter karakteren Per opp hyttedøra, og

vandrer alene inn i mørket for å se seg om. Det klippes til en innstilling inne i hytta, der vi ser den åpne døren i bakgrunnen, og Per som sakte føler seg frem i mørket for å finne en lyskilde. Musikk tones inn for å forsterke den utrygge følelsen. Da Per er kommet helt frem til kamera og står å fikler med en lampe som henger fra taket, snur han seg bak for å se etter de andre. I det han snur seg tilbake, flakser det plutselig opp en fugl eller en flaggermus i ansiktet hans. Per skvetter til, og sjokket initierer et raskt klipp til en innstilling som viser hans panikk bakfra, før det raskt klippes tilbake igjen til nærbildet hans. Det falske sjokket initierer altså en akselerert klipperytme, og inneholder både uventet og plutselig bevegelse og lyd, samt de kjente skuddene som utgjør sjokk-klippingen, som jeg har diskutert tidligere.

I *Utburd* blir scenen satt opp på samme måte som i *Villmark*, med at Sara starter sin søken etter frisbeen et godt stykke unna kamera. I det hun nærmer seg kamera, bygges musikken opp parallelt, og vi hører tydelig hviskingen fra utburden som kaller på henne. Sara stopper til slutt opp foran kamera, slik at vi ser henne gjennom en halvtotal. Vi ser at hun beveger hodet sitt fra side til side for å få øye på frisbeen, mens musikken og hviskingen fortsatt bygger seg opp. Men i stedet for å introdusere det forventede sjokket, klipper vi oss heller til et nærbilde av Arild som står og ser etter Sara utenfor hytta. Med å klippe oss ut og vekk fra en konvensjonelt oppsatt situasjon, nekter vi med andre ord seeren tilfredsstillelsen av det forventede sjokket. Det forventede sjokket blir i stedet utsatt, og det blir i tillegg knyttet til en annen karakter enn forventet. Når Arild roper på Sara i den undervinklede innstillingen, og hun ikke svarer, skapes det frykt for hva som kan ha skjedd med henne i mellomtiden fra vi klippet oss vekk fra henne. Denne frykten gjenspeiles i Arild, som sakte begynner å gå mot bakken der Sara gikk ned. Bare 10 rammer inn i halvtotalen av Arild, eller "sjokk-skuddet", treffes han av den flyvende frisbeen, og det falske sjokket er dermed et faktum.

Nok engang blir altså publikums forventninger lekt med, først i form av å nekte seeren det forventede og konvensjonelle sjokket, og så i form av å introdusere et falskt sjokk som består av en rask bevegelse innad i skuddet, initiert av et uventet klipp. Og selv om vi ikke forsterker det falske sjokket på lydsiden ved hjelp av ikke-

diegetisk lyd, oppnår vi likevel en effekt fordi de diegetiske lydene som er til stede i skuddet (lyden av frisbeen som treffer Arild, utpustet hans) er tydelig merkbar, og komplementerer den raske bevegelsen og klippet.

3.3 Sjokk brukt som overgang

Fra scenen jeg diskuterte tidligere, der tilskuerne blir skremt av det falske sjokket av slaget i bjørnefella, til den neste scenen, der karakterene har satt i gang med oppgaver som å hente vann, lage mat, og hugge ved, introduseres en overgang som er ment å sette et lite støkk i seerne. Som jeg diskuterte under punkt 2.2.6 ”Grensesprengning og slutten på ”sikkert sted”, så kan falske sjokk skapes ved hjelp av klipp også i overgangene fra en scene til en annen. Effekten er den samme som ved sjokkklipping, men uten akselerert klipperytme, og ofte uten bruk av ikke-diegetisk effektlyd eller musikk. Effekten skapes ved hjelp av et hardt og plutselig klipp fra et rolig eller ”sikkert sted”- skudd i en scene, til et skudd som inneholder mye bevegelse, ofte i kombinasjon med en høy diegetisk lyd, i en annen scene. Fra det rolige skuddet der Arild og Adrian står og snakker om sistnevntes roman, initierer et plutselig klipp til et undervinklet skudd som viser Erik som hugger ved, et kort sjokk. Sjokket oppnås i uoverensstemmelsen eller kontrasten mellom de to skuddene, der det første skuddet inneholder mer eller mindre statiske elementer, og rolig dialog mellom de to karakterene, mens det klippes til et skudd som inneholder akselerert mise-en-scène, og også plutselig og høy diegetisk lyd. I det sistnevnte skuddet kommer vi inn bare 4 rammer før Eriks øks treffer vedkubben som ligger på huggestabben, og grunnet denne timingen, samt kameraposisjonen, som gjør at Eriks handling rettes direkte mot oss som seere, så vil ikke tilskueren ha tid nok til å oppfatte og persipere situasjonen før sjokket er et faktum. ”Sjokk-skuddet” varer bare i drøyt 40 rammer, selve ”hugget” (som skaper sjokket) varer bare 5 rammer, og derfor vil ikke seeren få en fullstendig oversikt over situasjonen før vi klipper til totalskuddet der vi ser Erik lene seg ned for å plukke opp en ny vedkubbe.

Et liknende eksempel på et slikt kort, filmatisk sjokk brukt som overgang fra en scene til en annen, finner vi nok engang i filmen *Halloween*. I eksempelet befinner vi oss i et klasserom, og kameraet tracker rolig mellom pultene til studenter som sitter og

skriver, mot protagonisten Laurie som sitter bakerst ved siden av et vindu. Vi hører en foreleser snakke offscreen, og kamerabevegelsen stopper opp. Vi ser at Laurie blir oppmerksom på noe utenfor vinduet, og ledemotivet/musikken til Michael Myers toner inn. Det klippes til Lauries POV, der vi gjennom persiennene kan skimte en person med maske som står på den andre siden av gata og ser rett mot oss. Det klippes tilbake til en halvtotal av Laurie som vender hodet sitt mot bøkene igjen, før hun på nytt må se ut vinduet. Det klippes til det samme POV-skuddet der den maskerte mannen fortsatt står, før nok et klipp tilbake til Laurie foretas, der foreleseren samtidig bryter inn på lydsiden og ber Laurie svare på spørsmålet hennes. Ledemotivet/musikken tones ut, og Laurie må konsentrere seg om å svare foreleseren. Etter hun har svart på spørsmålet, titter hun nok engang ut av vinduet, og gjennom POV-skuddet ser vi at den maskerte mannen nå plutselig er borte. Det klippes tilbake til et nærbilde av Laurie som ser etter mannen, før hun tilslutt ser ned i bøkene sine igjen. Skuddet varer lengre enn de forutgående skuddene, og samtidig som vi fokuserer på Laurie, hører vi foreleseren snakke offscreen. Plutselig foretas et hardt klipp fra det fra det statiske, rolige, og monotone skuddet i klasserommet, til en sidelengs kjøring som viser en skolegård der barn løper alle veier. På lydsiden høres den skrikende høye skoleringeklokka, og barn som roper og hylar.

Den umiddelbare reaksjonen som filmskaperne her er ute etter, er et lite filmatisk sjokk, som på tross av å være falskt, likevel setter et støkk i tilskuerne, og hindrer dem i å slappe av i setene sine. Måten filmskaperne har skapt sjokkeffekten, er ved å skape frykt allerede i klasserom-scenen. Vi som seere har en større forståelseshorisonnt enn Laurie, og kan derfor identifisere at det er Myers som står utenfor, og vi vet hvilken trussel han representerer. Vi ser også tydelig at synet av Myers uroer Laurie, selv om hun enda ikke kjenner til Myers på dette tidspunktet av filmen, eller hans ondskapsfulle forhistorie. Vi frykter derfor at Laurie skal bli hans neste offer, og vi frykter for hva han vil foreta seg mot vår protagonist. Men i og med at vi befinner oss i en ”sikkert-sted”-sone, og at vår årvåkenhet overfor Myers roes ned i takt med Lauries ettersom Myers forsvinner, senkes vårt spenningsnivå. Ved å holde innstillingen, der det fokuseres på nærbildet av Laurie, lengre enn de forutgående skuddene, vris oppmerksomheten vår mot Laurie, fremfor mot trusselen Myers. På dette tidspunktet, i det vårt spenningsnivå er på vei ned, benyttes derfor

”overgangssjokk-klippet”, for å røske oss ut av tilstanden vi er i. Grunnen til at vi skvetter er, som i *Utburd*-eksempelet, den skarpe kontrasten mellom to forskjellige skudd. Den siste innstillingen før klippet er monotont, statisk, rolig, og uten noen annen lyd enn foreleserens stemme som kan høres offscreen. Skolegård-innstillingen inneholder imidlertid kamerabevegelse, bevegelse innad i skuddet, samt en høy, skrikende skoleringeklokke-lyd. Klippet, og skolegårdsskuddet, kommer altså plutselig og uventet på oss, og oppnår sin effekt grunnet kontrasten til det forutgående skuddet.

De to eksemplene fra *Utburd* og *Halloween* kan derfor sammenliknes direkte: først skapes en situasjon som høyner vårt forventnings- eller spenningsnivå (det falske sjokket med bjørnefella i *Utburd*, og synet av Michael Myers i *Halloween*), så senkes vårt spenningsnivå igjen ved at trusselen eller faren forsvinner, at oppmerksomheten rettes mot et statisk og rolig skudd, og at vi nok engang er tilbake i en ”sikkert-sted”-sone (dialogen mellom Arild og Adrian om sistnevntes roman i *Utburd*, og fokuset på Laurie og foreleserens betryggende stemme som kan høres offscreen). Dermed kan ”sjokkovergang-klippet” benyttes for full effekt med å plutselige rette vår oppmerksomhet mot et skudd som står i sterk kontrast til det forutgående, med tanke på kameraposisjon, kamerabevegelse, bevegelse innad i skuddet, og ikke minst en høy og uventet økning og forandring i lydbildet (øksehøgget i *Utburd*, og skolegårdskuddet med ringeklokka i *Halloween*.) Resultatet er at vi i et kort øyeblikk blir tatt på senga, vi skvetter, og det skapes derfor en høynet oppmerksomhet og forventning til fortsettelsen.

3.4 Antydningens kunst

Intensjonen vår med *Utburd* var at mye av det som er ment å skape frykt i filmen, ikke bare skulle være de rene audiovisuelle sjokkene, falske eller ikke, men heller det som man ikke nødvendigvis ekspressivt kan se. Vi ønsket å skape frykt med å antyde og foreslå, slik at publikum forhåpentligvis kunne bidra med aktiv tolkning, og fylle inn tomrommene selv. I scenen der seerne og karakteren Sara for første gang møter en utburd, i soveromscenen, er stor vekt lagt på den diffuse linjen mellom drøm og virkelighet. Ved hjelp av nærbilder som viser Saras frykt, samt lydbildet, der vi kan

høre knirkingen fra overkøya og utburden som snakker til Sara, ønsket vi å skape en stemning som kunne peke i retning av horror og dermed bygge opp frykt, i tillegg til å skape forventninger. Med å nekte seeren tilfredsstillelsen av å skildre utburden visuelt, håpet vi at publikum i større grad skulle klare å engasjere sin egen fantasi, og tegne seg et visuelt bilde av utburden selv. Vi valgte samtidig å klippe dialogsekvensen mellom utburden og Sara, som en slags shot/reverse shot mellom to karakterer, der Saras POV representerer hennes synsvinkel mot utburden (sengebjelkene), og den andre innstillingen representerer utburdens POV mot Sara. Forventningene og undringen over hvordan utburden faktisk ser ut, blir forsterket av at vi lar skuddene av sengebjelkene erstatte bildene som skulle vist utburden når han snakker, og nettopp uten disse konkrete bildene, skapes det spørsmål om dette virkelig skjer, eller om vi befinner oss i Saras drøm. Vi velger i tillegg å la Saras siste spørsmål ”hva vil du?” henge løst i lufta, før vi klipper oss til neste scene. På denne måten forblir gåten uløst, og det skapes forventninger til fortsettelsen.

Denne antydningen til horrorren, viderefører vi i Saras flashback av den samme situasjonen senere i filmen, der vi plukker opp tråden fra der vi klypte oss ut i soveromscenen. Etter Arilds spørsmål ”husker du hvordan den så ut?”, initierer en fokuspull fra Arild i bakgrunnen, til Sara i forgrunnen, et klipp direkte til hennes flashback av situasjonen. Flashbacket blir ikke presentert som en ren subjektiv fremstilling av hennes opplevelse, da dette utelukkende ville innebåret Saras POV av situasjonen. I stedet er fremstillingen objektiv, og utført som en vanlig scene med klipp mellom nærbilder av Sara som følger utburden med øynene, objektive skudd som viser handlingen fra forskjellige vinkler, og POVs der vi ser utburden klatre ned fra senga sett gjennom Saras øyne. I denne scenen introduseres det ikke noen filmatiske sjokk, eller noen annen form for sjokk-klipping. Tvert imot benyttes slow-motion, i kombinasjon med musikk, for å skape en effekt av frykt. Slow-motion lar tilskueren studere elementer i skuddet/scenen i detalj, og dette kan i mange tilfeller forsterke følelsen av frykt, som i *The Shining* (1980) der karakteren Wendy Torrance lamslått bevitner at en elv av blod kommer strømmende mot henne i en av hotellets korridorer. Scenen er skutt i slow-motion for å forsterke det fryktinngytende synet, og det klippes frem og tilbake mellom nærbilder av Wendy, og hennes POV som viser hendelsene. I *Utburd* benyttes teknikken for å rette publikums oppmerksomhet mot

utburdens fysiske bevegelser, og den potensielle trusselen han representerer for Sara i det han klatrer ned fra senga. Utrykket kan også ses på som en fremstilling av at Sara blir lamslått av synet av utburden, at hun blir paralyisert av frykt og dermed bevitner hendelsen som en ”ut av seg selv”-opplevelse. Teknikken forsterker samtidig den svevende og flytende linjen mellom drøm og virkelighet, og bygger derfor opp det psykologiske narrative poenget i filmen, som igjen tvinger seeren til å delta aktivt i tolkningen av filmens handling.

Som i soveromscenen, valgte vi også i Saras flashback å holde tilbake viktig storyinformasjon. Seeren får aldri se utburdens ansikt, bare hans bein som sakte klatrer ned stigen. I stedet fokuseres det på Saras reaksjoner på synet av utburden, der nærbilder viser både hennes frykt, men også hennes oppmerksomhet og interesse for utburdbarnet. Det samme virkemiddelet med å holde monsteret skjult for filmens publikum, forekommer også i en scene fra filmen *Villmark* (2003). Som i *Utburd* er formålet også her å skape forventninger, spenning, og frykt for det ukjente. I *Villmark* bestemmer karakteren Lasse seg for å trosse teamleder Gunnars forbud mot sivilisasjonens goder, som tobakk, alkohol, og mobiltelefoner, og oppsøker derfor en forlatt camp der han finner både sigaretter og brennevin i et telt. Ved hjelp av jumpcuts ser vi hvordan han plyndrer teltet for varer, før vi tilslutt ser han forsøke å tenne på nok en sigarett. I bakgrunnen ser vi imidlertid en skikkelse og en hånd som drar igjen glidelåsen til teltåpningen. Skikkelsen forsvinner, og Lasse roper på karakteren Per som han tror er den som spiller han et puss. På lydsiden kan vi høre plystring og skramling med utstyr utenfor teltet. Plutselig tar skikkelsen kvelertak på Lasse fra utsiden av teltet, og vi kan tydelig se på Lasses reaksjon at han kjemper for livet. Basketaket initierer en kraftig økning i klipperytmen, og det klippes mellom Lasses dødskamp inne i teltet, og elementer på utsiden av teltet, som teltpluggene som blir rykket opp. Tilslutt klippes det til en innstilling fra utsiden av teltet, der vi ser Lasse krabbe på alle fire ut av det sammenraste teltet. Vi får gjennom flere kamerainnstillinger og vinkler se hvordan han speider etter gjerningsmannen, før han til slutt gir opp og løper ut av utsnittet. Denne scenen illustrerer hvordan en skjult fare eller trussel kan skape frykt og redsel uten en visuell avsløring. Som i *Utburd* får vi kun se protagonistens reaksjoner på monsterets handling, og vi nektes det forløsende bildet som identifiserer monsteret. Det som skaper frykt er derfor det ukjente og det

uvisse, og nettopp mangelen på de avslørende bildene, da publikum i langt større grad må engasjere seg selv og sin egen fantasi for å forstå det narrative.

Et annet eksempel der vi foreslår og antyder til horror, finner vi i brønnscenen der Erik og Kristine har hentet vann og er på vei tilbake til hytta. I dette eksempelet er ”sikkert-sted” elementet tatt bort fordi karakterene nå befinner seg i mørket, de er få i antall, samt at de befinner seg i en skog der verken karakterene eller seerne aner hva som kan skjule seg. Scenen er med andre ord satt for en skrekkopplevelse, og dette forsøkte vi å klargjøre allerede fra det innledende skuddet. Scenen starter med en innstilling som er posisjonert inne i skogen, der vi fra et overvinklet ståsted, gjennom busker og trær, kan se karakterene kommer gående på stien. Skuddet er ikke et subjektivt skudd, der virkemidler som håndholdt, ustødig kameraføring, og diegetisk lyd, som for eksempel pusting, er anvendt for å formidle et inntrykk av at vi ser handlingen fra noens subjektive ståsted, men kameraposisjonen og vinkelen skaper likevel et noe ”utrygt” og betraktende uttrykk. Scenen utvikler seg til å bli en dialogpreget seanse der også temaet de diskuterer, utbudd, peker i retning av at noe snart kommer til å skje. Det er likevel ikke før Erik velger å slå av sin lommelykt at det virkelig foretas et skifte i scenens stemning. Frem til dette punktet har scenen vært akkompagnert av musikk, men denne forsvinner umiddelbart og parallelt med at Erik slukker sin lykt. Som jeg diskuterte under punkt 3.2, ”Falske sjokk”, så kan det plutselige fraværet av musikk skape et ”stille før stormen”-øyeblikk, der det forventes et innslag av horror. Vi bygger altså opp frykt med å ta bort to elementer, musikk og lyskilden, for så å vise Kristines reaksjon på dette gjennom nærbilder, der vi tydelig kan se en forandring i hennes ansiktsuttrykk. Kristines uttrykk for redsel er derfor ment å speiles i publikum, siden lyskilden virker som en form for trygghet. Med lyskildens forsvinning, forsvinner også Kristines og våre muligheter til å identifisere eventuelle trusler som måtte befinne seg i skogen rundt karakterene.

Det klippes så frem og tilbake mellom karakterenes ansiktsuttrykk: Eriks lekne og utfordrende uttrykk, og Kristines redde og bekymrede. Innstillingene det klippes mellom, er innstillinger vi har vært inntil tidligere. Derfor introduseres plutselig en innstilling vi ikke har benyttet før, et to-skudd, der en mellom de to karakterene, kan

skimte et vesen som raskt trekker seg ut av utsnittet. Siden karakterenes posisjon innad i innstillingen gjør at karakterene ikke legger merke til denne trusselen som forsvinner offscreen, så blir hendelsen heller rettet mot publikum. Resultatet er at det oppstår suspens, der publikum sitter med mer storyinformasjon enn filmens karakterer, og har derfor en bredere forståelseshorisont. Dette igjen, fører til en ny form for frykt, der vi bevitner scenen i et nytt lys. Vi har nemlig tilegnet oss visuell informasjon om at monsteret befinner seg like i nærheten av dem, og vet derfor at utburden kan angripe karakterene når som helst. Karakterene på sin side, er lykkelig uvitende om utburden, og derfor vil hver bevegelse og hver replikk de kommer med, ses i et nytt lys, siden vår forståelseshorisont er dramatisk forandret.

Måten vi får frem frykt og filmatisk sjokk i brønnscenen ved hjelp av klipp, er ved å lede publikums oppmerksomhet mot dialogen mellom de to karakterene, der vi gjennom shot/shot reverse-skudd fokuserer på nærbilder av ansiktene deres, fremfor fokus på omstendighetene/rommet rundt dem. To-skuddet avviker derfor fra dette mønsteret, og ved hjelp av skuddets mise-en-scène, som tillater at monsteret kan plasseres mellom de to karakterene slik at utburdens bevegelse rettes mot oss fremfor mot dem, så skaffes publikum mer visuell informasjon enn karakterene, og kan derfor bli oppmerksomme på trusselen som plutselig er tilstede. Lydbildet, der ikke-diegetisk effektlyd i form av musikk inntreffer rett etter at det klippes til to-skuddet, er også utslagsgivende for det plutselige støkket vi ønsker å sette i publikum. Likevel er dette sjokkskuddet mer antydende enn det er direkte. Dette er fordi utburden allerede ved skuddets start er i bevegelse, og skjules derfor bak Erik før han rekker å bli helt opplyst av lykten som skrur på. Effekten er at vi nærmest bare skimter han som en skygge i det drøye sekundet han er i utsnittet. Intensjonen vår var altså å tilby et kort flash av skrekk, som ikke skulle være overtydelig fremstilt i form av skuddets varighet og lyssetting, men der seeren heller skulle bli presentert for en mørk og utydelig skikkelse som en så vidt kan skimte og persipere. Dette lille glimtet av skrekk blir derfor bare en antydning og et hint til utburdens nærvær, men samtidig nok til å skape forventninger og suspens til fortsettelsen.

Et annet eksempel på en scene som også velger å antyde og hinte til skrekk, samtidig som det introduseres suspens med å skildre monstrene til publikum, og skjule dem for filmens karakterer, finner vi i den norske filmen *Thale* (2012). To åstedsvaskere, Elvis og Leo, har nettopp funnet hulderjenta Thale i en kjeller i en hytte. I eksempelscenen ser vi Leo sette seg i bilen sin for å hente noen tabletter. Vi befinner oss inne i bilen sammen med Leo når han skyller ned tablettene med vann. I det han går ut av bilen, klippes det til et medium-skudd utenfor bilen, der vi ser Leo ta opp mobiltelefonen sin for å ringe noen. Leo posisjonerer seg til høyre i utsnittet, og stirrer innover i utsnittet mens vi ser han i profil. I bakgrunnen ser vi veien som slynger seg i oppoverbakke mot horisonten. Plutselig får vi øye på et vesen som står på alle fire midt på veien, og som titter rett mot oss. Vesenet viser seg bare for oss i drøye to sekunder, før det løper inn i skogen. Leo snur seg deretter i retningen monsteret stod, men er akkurat for sent til å få øye på det før det har forsvunnet. Det klippes til et nærbilde av Leo som titter i retningen av monsteret, før det klippes til et undervinklet totalbilde som viser Leo stå å lene seg inntil bilen mens han fortsatt har telefonen til øret. Bare noen få rammer etter klippet til totalen foretas, løper en ukjent og mørk skikkelse forbi kamera i forgrunnen, mens vi hører en slags pustelyd og raslingen fra vegetasjon i bevegelse. Det foretas nok et klipp tilbake til medium-skuddet vi så tidligere, der vi ser at Leo nok engang snur seg for sent til å oppdage vesenet. Scenen avsluttes med nærbildet av Leo som vi så tidligere, der han titter oppgitt på telefonen sin ettersom han ikke fikk svar.

Denne eksempelscenen fra *Thale* er med andre ord ganske lik brønnsenen i *Utburd*, da begge skaper suspens, siden publikum hele tiden ligger foran karakterene når det gjelder storyinformasjon. Monstrene er i tillegg subtile og presenteres bare glimtvis, men samtidig nok til at seeren kan forstå deres nærvær. Fellesnevneren for begge scenenes effekt, er derfor skuddenes korte varighet, og skuddenes mise-en-scène, som tillater seeren et kort visuelt glimt av monstrene, samtidig som de skjules for filmens karakterer. Måten disse scenene skiller seg fra det filmatiske sjokket, er at monstrenes plutselige nærvær ikke får noen konsekvenser for filmens karakterer. I *Thale*-eksempelet markeres ikke den plutselige fremstillingen av filmens monstre med musikk engang, og derfor oppstår det ikke filmatisk sjokk slik det ville gjort dersom karakteren Leo faktisk hadde fått øye på monsteret. Karakterenes sjokk mangler altså,

og derfor forsvinner også speil-effekten der karakterenes frykt kan smitte over på oss som seere. Presentasjonen av monstre blir derfor bare en fryktoppbyggende opplevelse for å skape suspens, for å peke mot, og antyde for publikum at monstre faktisk eksisterer i filmens univers.

3.5 Stemningssettende bilder

Midtveis i filmen vår introduserer vi en scene som vi lenge bare kalte for "Lynch-montasjen". Vi kalte den for dette grunnet regissøren David Lynchs måte å skape drømmeaktige sekvenser på, der virkemidler som at bilder flyter over i hverandre, og ukonvensjonelle lydeffekter tas i bruk for å få tilskueren til å undre seg over om dette er "virkelig", eller om dette er en karakters drøm eller subjektive opplevelse av en hendelse. Etter Eriks alvorsprat med Adrian ute på tunet, klipper vi oss direkte til en serie på 3 skudd, der kameraet flyter i slow-motion mellom nakne greiner og naturens kravlende og levende skogbunn, og der skuddene sakte dissolver over i hverandre. Serien av skudd fungerer som overgang mellom scenen på tunet, og drikkelek-scenen inne i hytta, men dens viktigste oppgave er å sette publikum i en ønsket stemning. Vi ønsket med Lynch-montasjen å formidle en følelse av at naturen i høyeste grad lever, at det finnes vesener som beveger seg i skogen rundt hytta som potensielt kan utgjøre en trussel for filmens karakterer, og at noe er i ferd med å bygge seg opp fra dypet. På lydsiden kan det mot slutten av sekvensen høres ut som et ras, og derfor kan det tolkes dit hen at karakterenes verden er i ferd med å rase sammen, og at naturens kraft er i ferd med å vise seg overfor menneskene.

Da sekvensen utelukkende inneholder bilder av natur og skog, og dermed ikke formidler noen direkte informasjon som omhandler karakterene og det narrative forløpet i filmen, er sekvensen i stor grad åpen for tolkning. Vi forsøkte med andre ord å skape en dyster og mørk stemning ved bruk av symbolikk. Et eksempel som kan illustrere liknende symbolikkbruk og stemningssettende bilder, finner vi i filmen *Antichrist* (Von Trier, 2009), der et foreldrepar mister sin sønn da han faller ut av vinduet mens de har sex. Nedslått av sorg, innlegges moren på sykehus, og faren kommer på besøk til henne med blomster. Han plasserer blomstene i en vase, og foreldrene snakker ut om savnet av barnet, og sorgprosessen. Mot slutten av scenen

tracker kamera vekk fra moren som ligger i sykehussengen, og beveger seg sakte mot vasen med blomstene. Ikke-diegetisk lyd i form av musikk, tones inn parallelt med kjøringen, og utvikler seg til en rumlende og dyp basstone når kjøringen har stoppet. Vi ser til slutt blomsterstilkene under vann i et ultranært utsnitt. Skuddet av blomstervasen inneholder mye symbolikk. Blomstene ser vakre og innbydende ut på overflaten, noe vi kan se tidlig i kjøringen, men regissøren fokuserer i stedet på mørket som eksisterer under overflaten. Ved hjelp av de ultranære bildene, kan vi se det grumsete vannet og jord som flyter rundt stilkene, og i kombinasjon med den dystre musikken, så skapes det en illevarslende stemning som vitner om at ondskapen er i ferd med å bygge seg opp.

Bildene i Lynch-montasjen påkaller ikke frykt i seg selv, men som i eksempelet fra *Antichrist*, så brukes bildene i stedet for å symbolisere en mørkere og dypere mening. Bildene blir i tillegg forsterket på lydsiden med den dystre musikken som domineres av dyp, rumlende bass, og som derfor også bidrar til å symbolisere at noe enten bryter sammen, eller at noe bygger seg opp fra dypet. Det siste skuddet i Lynch-montasjen kan sammenliknes direkte med blomstervaseskuddet i *Antichrist*, der kameraets nedstigning fra bakkenivå - til skogbunnen, symboliserer det samme som det ultranære bildet av blomsterstilkene under vann. Fokuset i begge skuddene flyttes vekk fra den kjente overflaten, der ting fremstår som normalt eller uskyldig – til skyggesiden – der vi blir presentert for det underliggende, mørke og ukjente. På denne måten får bildene av jord som flyter i skittent vann, og maur som kravler i hundrevis på skogbunnen, en ny mening.

3.6 Filmatisk sjokk og vendepunkt

Et av de få ekte filmatiske sjokkene vi presenterer i *Utburd*, kommer i nattesenen der Kristine blir ført ut på tunet av ”Erik” (monsteret). For å holde spenningen og forventningene på topp i denne scenen, ville det være essensielt at vi under oppbygningen til sjokket klarte å overbevise seerne om at det faktisk er Erik som fører Kristine ut. Den gryende kjærlighetshistorien mellom de to karakterene, som vi hadde hintet til tidligere i filmen, ville forhåpentligvis lure publikum, i alle fall i starten, til å tro at Erik endelig hadde tatt mot til seg, og forsøkt å gjøre et fremstøt på

Kristine. Da vi bare kunne fokusere på nærbilder av Kristine under replikkvekslingene med ”Erik”, ble lydbildet svært viktig for å opprettholde illusjonen. Seerne vil nok likevel undre seg over hvorfor de aldri får den visuelle bekräftelsen på Eriks tilstedeværelse, og etter hvert tilbys det nok hint til å forstå at noe ikke er som det skal være.

Scenen innledes med totalskuddet som viser hytta og mørket som omslutter den. Skuddet forteller oss at det har blitt natt, og mangelen på lys inne i hytta forteller oss at karakterene sover. Vi klipper oss deretter inn i hytta, mellom skudd av hender, føtter, og snorkende karakterer, før vi til slutt klipper til nærbildet av Kristine, som vi valgte å holde lengre enn de forutgående innstillingene. Klipperytmen er rolig fra Kristine forlater puta, til hun er langt ute på tunet, og vi introduserer heller ikke innslag av ikke-diegetisk lyd i form av musikk, før Kristine kommer med replikken ”hånda di er kald”. Oppbygningen til det filmatiske sjokket forsterkes med andre ord ikke ved hjelp av noen klippetekniske virkemidler for å øke spenningen, før tett opp til det filmatiske sjokket. Dette grepet gjorde vi bevisst for å skape et vendepunkt i scenen som kunne overraske seerne. Den stemningsskapende musikken som tones inn før sjokket, markerer skiftet vi ønsket å foreta i scenens overordnede stemning: fra skepsis og forventning, til frykt for det ukjente. Mistanken seerne har sittet med angående hvem det er som fører Kristine ut, blir ytterligere forsterket når ”Eriks” stemme forvris, og vi tydelig kan se en endring i Kristines ansiktsuttrykk.

I denne scenen skapes det to filmatiske sjokk som forekommer rimelig tett opp til hverandre. Det første tilfellet er når Kristine blir slikket på kinnene av utburden, og det andre forekommer når Kristine får øye på utburden bak treet. Det førstnevnte sjokket bygges opp, som nevnt ovenfor, ved hjelp av inntoningen av stemningsfull musikk, samt ”Eriks” replikk: ”den deilige menneskekroppen din”. Dette er vendepunktet i scenen, der vi forbereder publikum på en skrekkopplevelse. Da Kristine hele tiden har vært i bevegelse frem til nå, stopper hun opp etter ”Eriks” replikk, samtidig som musikken øker i volum. Dette initierer et klipp til en innstilling der kamera nærmer seg Kristine bakfra, og vi dermed kan forestille oss at noen kommer opp til henne bakfra. Den neste innstillingen vi klipper til, er ”sjokkskuddet”, der utburden allerede

er i utsnittet i det klippet foretas. Intensjonen var å forsterke sjokket mest mulig gjennom å formidle utburdens slikking i et nærbilde. Skuddet varer bare i ca. 40 rammer, altså ikke to sekunder engang, og sjokket forsterkes ytterligere ved hjelp av volumøkningen i musikken som forekommer parallelt med klippet.

Det neste skuddet vi klipper til er nok engang bakfra, og her ønsket vi å klippe på bevegelse slik at Kristines hodevridning som starter på slutten av skuddet, kan gjenopptas i totalskuddet, som er det neste skuddet vi klipper til. Dette gjentas igjen på slutten av totalskuddet, da hun på nytt foretar en hodebevegelse som initierer et klipp til hennes nærbilde, der bevegelsen fullføres/gjenopptas. Også dette skuddet er kort, faktisk under et sekund, og denne akselererte klipperytmen fører oss til scenens andre filmatiske sjokk; Kristines POV, der vi gjennom hennes øyne får se utburden som står bak treet og ser rett mot oss. Her introduseres flere av de typiske skuddene som inngår i det filmatiske sjokket: Først og fremst finner vi selve ”sjokk-skuddet”, som bare varer i et drøyt sekund, og der akselerert bevegelse i form av den raske kjøringen mot utburden, i kombinasjon med den plutselige volumøkningen i musikken, utgjør kjernen i sjokk-opplevelsen. ”Sjokk-skuddet” er samtidig også ”avslørings-skuddet”, siden skuddet både skaper sjokk, og samtidig også avslører hva som skaper sjokket. ”Sjokk-skuddet”/”avslørings-skuddet” initierer et klipp til ”reaksjons-skuddet”, som i likhet med det førstnevnte skuddet, også bare varer i et drøyt sekund. Her kan det tenkes at seerne speiler Kristines reaksjon på monsteret, siden vi lar reaksjonen hennes vises i sin helhet med at vi hopper tilbake i tid. På denne måten kan seerne ta frykten Kristine føler overfor monsteret, inn over seg, og en speil-effekt kan skapes.

I det siste skuddet før Kristine kommer seg inn i hytta, ønsket vi å skape spenning med å klippe til interiørskuddet som viser hyttedøra, fremfor å vise hele Kristines spurt mot hytta. Selv om vi aldri får se at utburden legger på sprang etter henne, så formidler den håndholdte kamerabevegelsen etter Kristine, en følelse av at vi ser handlingen gjennom utburdens POV, og at han dermed er rett bak henne. Med å klippe oss ut av denne innstillingen, til interiørskuddet i hytta, blir publikum holdt utenfor den actionpregede handlingen som utspiller seg på tunet, og det vil knyttes

forventninger til om hun rekker å komme seg trygt inn i hytta, eller om hun blir ”tatt” av utburden. Denne scenen inneholder de fleste elementene som utgjør et filmatisk sjokk; vi finner akselerert kamerabevegelse innad i skudd ved hjelp av kjøring; vi finner akselerert mise-en-scène i form av Kristines og utburdens bevegelser; vi finner akselerert klipperytme, der raske og uventede bevegelser initierer en rekke korte skudd; og i tillegg forsterkes scenens to ”sjokk-skudd” av en plutselig og stikkende økning i volumet av musikken, som fullbyrder det filmatiske sjokket.

I filmen *The Shining*, finner vi et liknende eksempel på en scene der publikum blir ledet til å tro på et bestemt handlingsforløp, men der et plutselig filmatisk sjokk skaper et vendepunkt i scenen, slik at vår forståelseshorisont blir drastisk forandret, og frykt kan skapes. Scenen starter med at en hysterisk Wendy Torrance kommer løpende inn til baren der Jack Torrance sitter, og forklarer at en gal kvinne forsøkte å kvele sønnen deres Danny. Det klippes så til skudd som viser karakteren Dick Hallorann som ligger i senga si og ser på TV. En sakte track-in foretas mot Dick’s ansikt, samtidig som vi hører en skjærende pipetone og musikk som etterlikner hjerteslag på lydsiden. Kjøringen stopper opp i et nærbilde av Dick, der vi tydelig kan se ut ifra hans skrekkslagne ansiktsuttrykk, at han har en såkalt ”shine”, eller et syn. Det klippes videre til et bevegelig POV-skudd som nærmer seg den åpne døren til rom 237 på Overlook Hotel, før det klippes til et nærbilde av en frådende Danny, som ut ifra hans risting og transe-aktige ansiktsuttrykk, også ser ut til å ha en ”shine”. Det klippes tilbake igjen til POV-skuddet inne på rom 237, der kameraet sakte beveger seg mot den åpne bad-døren. En hånd skyver forsiktig opp døren, og vi får se et badekar, der vi kan skimte en person bak dusjforhenget. Det klippes til en halvtotal av Jack som stirrer nervøst mot badekaret, før det klippes tilbake igjen til POV-skuddet, der en naken kvinne gradvis åpenbares ettersom hun sakte drar dusjforhenget til side. Det klippes frem og tilbake mellom POV-skuddet og Jacks reaksjon, og vi ser kvinnen reise seg opp fra badekaret, og kommer i møte med Jack. Klipperytmen er rolig mellom skuddene, og vi ser kvinnen og Jack omfavne hverandre gjennom en halvtotal. Det klippes deretter til et nærbilde som viser de to karakterene kysse. Plutselig stopper Jack opp, og sperrer opp øynene sine, før han trekker seg tilbake fra kvinnen. En veldig rask panorering viser oss det han har sett i speilet foran seg, nemlig at den attraktive og unge kvinnen, har forvandlet seg til et slags levende,

gammelt lik, som er dekket av sår. En høy, skremmende latter tones inn på lydsiden, og det klippes til nærbildet av Danny igjen, som rister og fråder av munnen på grunn av sitt "shine". Klipperytmen øker betraktelig, og plutselig ser vi en overvinklet innstilling som viser den gamle, råtnende kvinnen ligge i badekaret. Det klippes til den gamle kvinnens POV som viser en skrekkslagen Jack som rygger ut av døren, før det klippes til Jacks POV som viser kvinnen som kommer etter han. Det klippes frem og tilbake mellom POV-skudd, den gamle kvinnen som reiser seg fra badekaret, og nærbilder av Danny som rister. På tvers av skuddene høres den skremmende "hekselatteren", og skrikende fioliner som forsterker bildeinntrykkene. Scenen avsluttes med at Jack kommer seg ut i korridoren, og får låst døren til rom 237.

Hvis vi sammenlikner de to scenene fra *Utburd* og *The Shining*, finner vi at vendepunktet, eller det filmatiske sjokket, er satt opp på samme måte, selv om det benyttes forskjellige virkemidler for å lure publikum til å tro på hendelsesforløpet som presenteres før sjokket. I *Utburd* skjuler vi monsteret på bildesiden helt frem til sjokket, samtidig som vi lar lydbildet villede publikum til å tro på det uskyldige forløpet som presenteres. I *The Shining* etableres det frykt fra første stund ved hjelp av informasjonen vi tilegner oss fra Wendy, nærbildene av Dick og Danny som "shiner", de saktegående POV-bildene som skaper skrekkforventninger, og ikke minst den stemningsskapende musikken som akkompagnerer skuddene. Denne frykten døyves imidlertid i både seeren og Jack da vi får øye på den forførende nakne kvinnen. Fra dette punktet i scenen blir vi presentert for et hendelsesforløp som blir formidlet rett frem, og som derfor også kan ses på som et relativt uskyldig forløp som vi "kjøper". Karakterene i begge scenene befinner seg på ingen måte i en såkalt "sikkert-sted"-sone, da både Kristine og Jack begge blir ledet mot et uvisst utfall, samt at virkemidler som ikke-diegetisk lyd i form av musikk, bygger opp frykt. Vi er med andre ord forberedt, på forskjellige gitte tidspunkt, på å bli skremt i begge scenene, men vi vet ikke hva det er som vil skremme oss, eller når. De filmatiske sjokkene som presenteres i begge scenene etablerer et plutselig vendepunkt som snur hele vår forståelseshorisont på hodet. I *Utburd* blir vi først og fremst overrasket og skremt av det plutselige nærbildet av utburden som slikker Kristine på kinnet. Vi blir i tillegg påtvunget den ubehagelige realiseringen av vi er blitt lurt, og at vi fra dette punktet ikke kan være trygg på noen, siden utburdene kan gi seg ut for å være hvem

som helst. I *The Shining* blir vi like overrasket og skremt av at den unge kvinnen plutselig har forvandlet seg til et gammelt, råtnende lik, og at vi heller ikke her kan stole på seeropplevelsen som presenteres. Selve sjokk-øyeblikket i begge scenene er også like, i og med at de benytter seg av det filmatiske sjokkets hovedingredienser. I begge scenene benyttes det før sjokket en rolig klipperytme, men som øker betraktelig i frekvens etter "sjokk-skuddet". Begge "sjokk-skuddene" inneholder akselerert bevegelse/mise-en-scène innad i skuddet (utburden som trer inn i utsnittet og slikker Kristine på kinnet), eller plutselige kamerabevegelser (den raske panoreringen som foretas mot speilet etter at Jack åpner øynene). I tillegg benyttes ikke-diegetisk lyd i form av musikk for å forsterke begge sjokkene.

3.7 Jakt-Scener

Det siste aspektet jeg ønsker å ta for meg i denne analysen, er såkalte "chase-scenes", eller scener som ofte starter med at filmens karakter(er) er på utkikk etter noe eller noen, eller skal fra et sted til et annet, men som blir observert eller betraktet av filmens monster i skjul. Da monsteret, på en eller annen måte, til slutt åpenbarer seg for karakteren(e), og oss seere, kulminerer ofte scenen i en voldsom jaktsekvens, der karakteren(e) må flykte for livet for å unngå å havne i klørne på monsteret/monstrene. I *Utburd* forekommer en slik jakt-scene etter at karakteren Arild har vandret alene ut i skogen for å lete etter den forsvunne Sara. Vi får gjennom flere forskjellige kameravinkler og innstillinger se en nervøs Arild som sniker seg gjennom skogen mens han roper på Sara. Ved hjelp av håndholdt kamera som nært følger føttene hans som trækker på kvister og lyng, i kombinasjon med et ekspressivt lydbilde som forsterker enhver knekkelyd under skoene hans, skapes det et nervepirrende hendelsesforløp der vi forventer å snart bli overrasket eller sjokkert. Disse nærbildene forsterker den snikende, jaktende følelsen vi ønsket å bygge opp i klippen.

Lyden av en grein som knekker et stykke unna, påfulgt av det som høres ut som et dyr som løper, påkaller Arilds oppmerksomhet i et nærbilde. Han leter med blikket gjennom skogen etter kilden til lyden, og retter lommelykten mot trærne. Dette initierer et klipp til hans POV der vi ser lysstrålen som lyser opp skogen. Plutselig initierer en lyd av en fugl som flakser avgårde, et klipp tilbake til Arilds nærbilde, der

vi ser hans reaksjon. Disse nærbildene av hans ansikt fungerer godt for å speile Arilds følelser i publikum. Arild har nettopp forsøkt å berolige Kristine med at det ikke er mulig at utburd eksisterer, men her kan vi tydelig se hans usikkerhet og skepsis gjennom nærbildene som presenteres.

Likevel vil jeg påstå at denne oppbygningen til jaktsekvensen på mange måter er mer fryktskapende for filmens seere enn for filmens karakter, Arild. Seerne vet nemlig ut ifra flere tidligere hendelser, blant annet fra scenen der Kristine ble ført ut, at utburdene faktisk eksisterer. Arild på sin side, har frem til nå ikke opplevd nærværet til utburdene, og ser derfor ut til å ønske å finne en logisk forklaring på hendelsene som flere av de øvrige karakterene har blitt utsatt for. Enhver foreteelse i skogen får derfor en helt annen betydning for seerne siden de sitter med mer storyinformasjon enn Arild. Denne suspensen som skapes, gjør at seerne vil være vare for enhver lyd eller bevegelse som inntreffer, fordi de potensielt kan representere en stor fare for Arild. Siden seerne er satt i denne posisjonen av filmens skapere vil, i utgangspunktet ufarlige hendelser –som at en grein knekker, en fugl letter - fremstå som fryktskapende fordi seerne vet noe Arild ikke vet; nemlig at årsaken til at kvisten knakk, eller at fuglen fløy, nettopp kan være grunnet utburdens bevegelser offscreen. Seerne vil derfor muligens reagere enda sterkere på de små hendelsene som inntreffer i scenen, enn Arild, på grunn av denne bakgrunnskunnskapen som de har tilegnet seg. Vi håpet at denne suspensen skulle bygge opp en følelse av at utburden når som helst kunne komme stormende ut av skogen for å ta Arild. POV-skuddet av de opplyste trærne skaper derfor en ekkel følelse, i og med at lommelykta kun lyser opp bestemte områder av skogen, slik at utburden potensielt kan stå i et uopplyst område og gjemme seg. Samtidig skaper lyskilden en frykt for hva som faktisk *kan* komme til å vise seg. Vi frykter det som kan åpenbare seg i skuddets mise-en-scène når kameraet og lommelykten panorerer, og her får vi heller ingen ”advarsler” fra scenens lydbilde, i form av oppbyggende musikk. Det eneste vi hører på lydsiden er knasingen fra skogbunnen grunnet Arilds nervøse skritt, samt hvissingen fra vinden som river i tretoppene.

Når Arild fortsetter å gå etter å ha stoppet opp, introduseres vendepunktet i scenen ganske raskt. Vendepunktet markeres med inntoget av musikk, og Arilds sterke reaksjon når han oppdager dyreutburden. Oppdagelsen av utburden kunne vært klipt på veldig mange forskjellige måter, men i stedet for å presentere dette gjennom et filmatisk sjokk, så valgte vi heller en noe mer subtil måte å fremstille hendelsen på. Det første glimtet vi får av dyreutburden, er verken gjennom et POV-skudd eller gjennom et nærbilde, men gjennom en ufokusert halvtotal bak Arild, der sistnevntes bevegelse ut til siden av utsnittet, avdekker utburden. Vi klipper så tilbake til Arilds reaksjon igjen, før nok et klipp foretas der vi viser utburden bakfra og til venstre i utsnittet, mens Arild og hans lommelykt kan ses til høyre i utsnittet. I dette tilfellet valgte vi å gå for ”less is more”-varianten, da vi etter mye eksperimentering i klippen fant ut at utburden rett og slett ikke så skummel nok ut gjennom et vanlig medium/medium closeup-skudd. På tross av jobben som ble gjort i sminke/makeup, så han rett og slett for vanlig/menneskelig ut, og gjennom de nære utsnittene vi hadde til rådighet, ble disse ”manglene” lett å identifisere. De valgene vi gjorde i klippen da, ble derfor gjort for å begrense både synligheten og skjermtiden til utburden, slik at han bare ble presentert glimtvis og visuelt nedtonet. Vi fant ut at skudd med kort varighet som viser utburden enten fra siden, bakfra, i ufokus, eller fra avstand, skapte en mye bedre skrekkeeffekt fordi utburden ble mer udefinert og mystisk på denne måten. I tillegg ville vi ved hjelp av et tydelig fokus på Arilds sterke reaksjoner på synet av utburden, og den pålagte ikke-diegetiske musikken, klare å engasjere tilskueren i større grad gjennom speil-effekten.

Den neste hendelsen i scenen som skaper frykt, er når Arild snubler i en grein og mister synet av utburden. Denne hendelsen ble vanskeligere å klippe enn vi trodde på grunn av materialet, eller rettere sagt mangelen på materiale. Vi hadde nemlig ikke til rådighet et skudd som viser at Arild tar blikket sitt bort fra utburden når han snubler. Hans blikk var nemlig fiksert på utburden i samtlige tagninger, og det ville derfor virke rart om Arild skulle bli overrasket over utburdens plutselige forsvinning dersom vi lot publikum se at han aldri flyttet blikket sitt bort fra utburden. Vi ble derfor nødt til å klippe oss ut av halvtotalen hans der han rygger bakover, klippe inn nærbildet av føttene hans som snubler i greina, for så å klippe oss inn igjen i halvtotalen på et punkt der lykten hans var mest mulig ut av posisjon. På denne måten kunne vi skape

illusjonen om at Arild mister sitt fokus på utburden mens vi ser nærbildet av føttene hans, og også at lyskildens korte bortfall gir utburden muligheten til å forsvinne i mørket. Da vi gjennom et POV-skudd oppdager at utburden plutselig er borte, skapes det ny spenning og frykt, noe som initierer jaktsekvensen, som starter med et jumpcut som viser Arilds begynnende flukt. Panoreringer av Arild som løper mellom trær, og POV-skudd i håndholdt stil, forsterket av tunge pustelyder og musikk på lydsiden, skaper en følelse av fart og jakt. Inkluderingen av POV-skudd også fra utburdens perspektiv, ville muligens ytterligere forsterket følelsen av frykt, da dette ville gjort det tydelig for publikum at Arild blir forfulgt og jaktet på. Disse skuddene hadde vi også tilgjengelig i materialet vårt, men ble ikke benyttet grunnet visse kameratekniske utfordringer under innspillingen av dem.

Ifølge manus, skulle vi i denne jaktsekvensen egentlig introdusere en hendelse som viste at utburden plutselig hoppet inn i utsnittet fra en offscreen-posisjon, og rev Arild ned i bakken. Det skulle oppstå et mindre basketak der Arild skulle riste av seg utburden, og løpe videre, bare for å bli overfalt ved hytta igjen. Dette elementet droppet vi da vi fant ut at utburden ville fremstå som svakere og mindre farlig hvis han bare kunne ristes vekk ved hjelp av en bevegelse. Utburdens dyriske ”killer instincts” og kliniske presisjon, ville blitt satt spørsmålstegn ved, og i tillegg ville overraskelseelementet være borte når Arild nærmer seg sikkerheten av hytta, og nok engang blir angrepet.

Frem til dette punktet i filmen hadde vi enda til gode å vise utburdenes ”farlige” natur, der de viser hvilken reell trussel de representerer for karakterenes liv og helse. Ved hjelp av karakterenes diktning eller skildringer, og de filmatiske virkemidlene vi benyttet for å skape en faretruende illusjon om utburdene, har de til nå kun blitt *forestilt* som farlig. Publikum vet derfor ikke hvilken skade dyreutburden er i stand til å utgjøre på våre karakterer. Da Arild nærmer seg hytta, og både publikum og Arild øyner et håp om sikkerhet, introduserer vi derfor et skudd som setter et sjokk i publikum. Fra Arilds POV av hytta, klipper vi til nærbildet av Arild som løper. Kun noen få rammer inn i skuddet åpenbarer plutselig utburden seg bak Arild, og griper rundt nakken hans. Sjokk-skuddet varer bare i 14 rammer, og initierer en storm av

innstillinger med kort varighet, fra forskjellige vinkler og posisjoner. Med denne økte klipperytmen, ønsket vi å formidle en mest mulig kaotisk og actionpreget situasjon, som kunne forsterke følelsen av det voldsomme basketaket. Her kommer også utburdens farlige natur til syne, da han brekker ribbeina til Arild. Det opp-ned vendte POV-skuddet fra Arild som viser bjørnefella som henger på veggen, initierer opptakten til hvordan han klarer å riste av seg utburden. Som jeg forklarte under punkt 3.2, ”falske sjokk”, blir bjørnefella forankret narrativt i filmens univers allerede i scenen der Erik skremmer Adrian på tunet, og derfor ville vi ikke trenge å forlenge varigheten av skuddene som viser hvordan Arild frigjør seg fra utburdens grep. Publikum er nemlig allerede inneforstått med fellas utseende og posisjon. Den intense klipperytmen kan derfor bevares og intensiveres ytterligere i det vi klipper oss inn i vedskjulet.

Nå handlingen forflyttes inn i vedskjulet ville det være kritisk å holde på den eskalerende spenningen gjennom masse bevegelse, høy og intens diegetisk og/eller ikke-diegetisk lyd, samt en rask klipperytme mellom skuddene. I tillegg forsøkte vi å bevare en viss kontinuitet mellom skuddene for å opprettholde følelsen av å være ”tilstede her og nå”, og at vi dermed ikke klippet vekk elementer av handlingen. Vi var redd for at bruken av for eksempel jumpcuts ville ta bort intensiteten i handlingen, der vi med dette grepet egentlig ville sagt at ”vi klipper bort bestemte deler av handlingen fordi de ikke er interessante nok”. Her i vedskjulet, hvor klimakset i scenen befinner seg, og Arild kjemper en kamp på liv og død mot utburden, var det viktig å ikke slippe Arild ut av syne et sekund. Vi ønsket å skape følelsen av at det virkelig er et vilt dyr som vil inn i vedskjulet, som på rent instinkt klorer, slår og river i døra for å få tak i byttet sitt. I mangelen på materiale som viser handlingen fra utburdens standpunkt, altså fra utsiden av vedskjulet, ble det desto viktigere å formidle Arilds redsel og panikk på en måte som får seerne til å speile følelsene hans i dette kritiske øyeblikket.

Hvis vi tar for oss Walter Murch’s ”Rule of six”, som jeg diskuterte under punkt 2.3.4, så var altså vårt hovedfokus verken at seerne skulle legge merke til klippingen eller kameraarbeidet eller andre filmatiske virkemidler – hensikten var å formidle følelser. Hyppig bruk av nærbilder der vi tydelig kan se Arilds frykt, var derfor

nødvendig for å forsterke følelser i Arild, og dermed også i publikum. Vårt neste fokus var fremdriften i fortellingen, og hvordan vi kunne skape en viss kontinuitet mellom skuddene slik at seeren ville sitte med en følelse av å ”være tilstede”. Disse elementene er igjen med på å skape et effektivt klimaks, som til slutt behøver en avtrapping. Denne avtrappingen inntreffer brått og plutselig i scenen vår, med at Kristines ”utburd-skrik” kan høres offscreen midt i kaoset som foregår, og som dermed tiltrekker seg utburdens oppmerksomhet, slik at han slipper taket i døra.

I filmen *Villmark*, blir vi også presentert for en typisk jaktscene mot slutten av filmen. Scenen blir bygd opp ved at de to karakterene Lasse og Sara finner karakteren Per med strupen sin skåret over ved et tre i skogen. Funnet av Per blir markert ved hjelp av et typisk filmatisk sjokk, der klipperytmen plutselig øker, og inntoget av musikk forsterker sjokket. Oppdagelsen av Pers lik gjør at vi presentert for en rekke POV-skudd fra Lasse og Saras perspektiv, som kun blir opplyst av karakterenes lommelykter. I tillegg skildrer nærbilder deres økte frykt for hva som befinner seg rundt dem i mørket. Det klippes så til forskjellige skudd der vi ser Lasse og Sara som bærer med seg Per på ryggen. Til forskjell fra jaktscenen i *Utburd*, kryssklippes det her mellom to forskjellige hendelsesforløp, der den andre historielinjen tar for seg karakterene Elin og Gunnar som oppholder seg inne i hytta. Da Sara og Lasse har returnert til hytta og vist Gunnar og Elin liket av Per, jager Lasse Gunnar ut i den mørke skogen i et øyeblikk av raseri. Dette narrative grepet er effektivt for fortsettelsen, siden karakterene i sann skrekkfilm-ånd velger å dele seg. Sara og Lasse bestemmer seg for å dra ned til bilen for å hente hjelp, mens Elin forskanser seg alene på hytta med et ladd gevær. Situasjonen til Gunnar blir ikke skildret, og derfor kan det også skapes forventninger angående hans videre skjebne. Denne oppdelingen av historielinjer initierer jaktsekvensen, der en blanding av objektive og subjektive skudd formidler Lasse og Saras forflytning gjennom den mørke skogen. Samtidig skapes det like stor spenning i hytta, der Elin plutselig oppdager at liket av Per er borte. De to handlingsforløpene har altså effektivt bygd opp like mye spenning, fordi karakterene blir jaktet på i begge forløpene. Det kan derfor hurtig klippes mellom dem uten å miste intensiteten i klimakset.

Ved hjelp av rask klipperytme og håndholdt kamera, ser vi hvordan Lasse plutselig snubler, og blir liggende på bakken. Det klippes til skudd av Sara som fortvilet

oppdager at elva har tatt tømmerstokkene som kunne føre de trygt over. Da Sara oppdager at Lasse ikke er sammen med henne, snur hun for å lete etter han. Men i stedet for å fullføre denne historielinjen, klippes det tilbake til hytta der Elin sitter i et hjørne med geværet sitt. Det klippes hurtig mellom POV-skuddene fra Sara som lyser med lommelykta for å finne Lasse, og Elins POV i hytta, der vi kan se at noen sakte dytter opp døra som er barrikadert med et kjøkkenbord. Da den ukjente personen imidlertid viser seg å bare være Gunnar, får denne historielinjen en slags forløsning, slik at det kan fokuseres på jakten som foregår ute i skogen. Et extreme close-up av Saras ansikt viser frykten i øynene hennes, før det klippes til et skudd der vi ser en lyskilde, i form av en lommelykt, et stykke unna henne. Da vi så vidt kan skimte at personen som beveger seg mot oss, er kledd i noe rødt (som vi så vidt har skimtet tidligere i filmen, og dermed knytter til filmens monster), samt at personen ikke svarer Sara på hennes spørsmål, aner vi at det kan være snakk om monsteret, og ikke Lasse.

På samme måte som i *Utburd* kan det derfor utvikles suspens et øyeblikk, da tilskuerne sitter med mer storyinformasjon enn Sara, siden hun tydelig tror det er Lasse som kommer mot henne. Vi får imidlertid raskt den forløsende avsløringen som bekrefter våre mistanker, da Sara plutselig snubler i noe, og et POV-skudd viser Lasse som ligger på bakken bevisstløs. På tross av at publikum har hatt denne mistanken, skapes det like fullt et skrekkøyeblikk ved at det først klippes til reaksjonsbildet til Sara, før det raskt klippes til hennes POV, der vi nå også kan skimte ansiktet til monsteret. Som i *Utburd*, blir heller ikke monsteret her presentert overtydelig. Vi presenteres for ustødige og håndholdte skudd som viser monsterets ansikt kun i noen få rammer om gangen, der Saras flakkende lommelykt er den eneste lyskilden. En kombinasjon av diegetiske lyder, i form av Saras redselsfulle skrik, og stikkende høye ikke-diegetiske lyder, i form av musikk, forsterker sjokket. Det klippes flere ganger mellom reaksjon og POV-skudd, før vi ser at jakten initieres med at monsteret legger på sprang etter Sara. Som i *Utburd*, blir vi også nå presentert for en rekke skudd som skildrer løpingen mellom trærne i skogen. Den økte klipperytmen, og det håndholdte kameraet formidler en kaotisk jakt, der vi ser raske kamerabevegelser, og lyskildene som hopper hvileløst i utsnittene. Men fremfor å beholde fokuset på den intense jakten, velger filmskaperne i stedet nok engang å klippe tilbake til hytta igjen. Det kryssklippes flere ganger frem og tilbake mellom jaktscenen og den opphetede dialogen mellom Elin og Gunnar i hytta, før vi tilslutt blir presentert for et nærmest

identisk skudd som i *Utburd*, nemlig POV-skuddet som viser hytta, og den umiddelbare sikkerheten. Jaktsekvensen avsluttes imidlertid med at vi ser at Sara snubler, og at POV-skuddet til monsteret nærmer seg henne, slik at vi forstår at hun blir tatt.

Hvis vi sammenlikner de to jaktsekvensene i *Utburd* og *Villmark*, finner vi at de er svært like i oppbygningen til selve jakten, og i bruken av virkemidler. Begge sekvensene initieres av en bestemt hendelse som gjør at karakterene deler seg (Saras forsvinning, og funnet av den drepte Per), og at de derfor må ut på et oppdrag som krever at de må forflytte seg gjennom en mørk skog der seerne vet at monsteret befinner seg. Det utvikles derfor suspens i begge scenene, der seerne på gitte tidspunkter vet mer enn karakterene, slik at frykt for karakterenes liv og helse kan bygges opp effektivt. Videre presenteres oppdagelsen og avsløringen av monsteret nærmest identisk, der kun korte, subtile glimt tilbys, opplyst av de eneste lyskildene som finnes i diegesen - karakterenes lommelykter. I begge scenene er det satt større fokus på karakterenes *reaksjoner* på monsteret, enn det visuelle sjokket av selve monsteret. Karakterenes følelser kan derfor i større grad smitte over på seerne, samtidig som monstrenes mystikk opprettholdes. Til slutt formidles den intense jakten i de to scenene ved hjelp av de samme filmatiske virkemidlene: vi presenteres for håndholdte og svært urolige POV-skudd, en meget rask klipperytme, samt actionpreget diegetisk og ikke-diegetisk lyd i form av skrik, intens pusting, og høy musikk som forsterker og formidler følelsen av tempo og kaos i scenene. Seerne og karakterene Arild og Sara (*Villmark*-Sara) blir også tilbudt et håp i scenens klimaks, i form av tryggheten som hytta representerer, men i begge scenene blir vi brutalt nektet denne tilfredsstillende, ettersom karakterene våre blir hentet igjen av monsteret.

En klar forskjell mellom de to jaktscenene er imidlertid at *Villmark* benytter seg av en parallell historielinje slik at det effektivt kan klippes mellom to hendelsesforløp. Med å introdusere like stor spenning i hendelsesforløpet i hytta, der den ensomme karakteren Elin også opplever å bli jaktet på, kan filmskaperne utsette og skape forventninger angående det nervepirrende utfallet av jakten som foregår ute i skogen. Kryssklippingen mellom de to historielinjene setter en rytme i filmen, og leder effektivt handlingen mot sitt klimaks. Mot slutten av jaktsekvensen, flettes i tillegg handlingene effektivt sammen, med at både vi og karakterene i hytta hører Saras

redselsfulle skrik rett utenfor hytta, noe som fører til at Gunnar løper ut for å finne Sara.

I *Utburds* tilfelle følger vi dyreutburdens jakt på Arild uten å klippe oss vekk fra dette hendelsesforløpet. Her kunne vi eventuelt valgt den samme tilnærmingen som i *Villmark*, med å kryssklippe mellom jaktsekvensen, og hendelsesforløpet ved fossen, der Sara er i ferd med å bli tatt over av barneutburden. Dette hadde kunne forsterket begge hendelsesforløpene med å sette dem opp mot hverandre, og skape paralleller og forventninger, men dette grepet ble ikke diskutert siden denne kryssklippingen mellom hendelsesforløp foretas ved en senere anledning, når Arild og Kristine finner ut at Adrian er kilden til hendelsene de er blitt utsatt for.

4. Avslutning

I denne masteroppgaven ville jeg finne ut hvilke klippetekniske virkemidler som anvendes i *Utburd* for å skape frykt, og jeg ville finne ut hvordan disse forholder seg til sjangerens konvensjoner. Jeg fant ut at *Utburd* i mindre grad klarer å formidle en fryktoppbyggende innledning på filmen, på grunn av at elementer som lyd og skuespill ikke klarer å gjøre opp for den manglende visuelle opplevelsen av monsteret. Konsekvensene av snublingen til lille Adrian i skogen, er ikke tydelig nok, og dette er grunnet at fortellingen om Jernharen er fortalt som en røverhistorie av Adrian selv, samt at vi til nå i filmen ikke er klar over hans evner til å gjøre historier sanne. Når vi da mangler en troverdig og redselsfull reaksjon fra Adrian på monsteret, og et lydbilde som kan fortelle oss det vi ikke får se på bildesiden, så vil det ikke oppstå en effektiv speil-effekt, slik som i filmen *Rosemary's Baby*. Jeg vil derfor påstå at det på dette tidspunktet neppe skapes noen nevneverdig frykt i tilskueren, og at prologen derfor mislykkes med å gjøre det den skal; nemlig å gjøre det tydelig gjennom forskjellige filmatiske virkemidler, at dette er en horrorfilm, samt skape forventninger og frykt. Publikums reaksjon vil muligens heller inntreffe i filmens epilog, da vi henter inn handlingen der vi slapp den i prologen. Da har nemlig publikum en høynet forståelseshorisont, og de vil derfor skjønne handlingen slik at det kan skapes frykt.

Jeg fant ut at filmene *Fritt Vilt* og *Halloween*, som i likhet med *Utburd* også presenterer en prolog i innledningen av filmen, benyttet seg av forskjellige virkemidler for å bygge opp frykt i seeren allerede fra første stund. I *Fritt Vilt* blir vi kastet rett inn i handlingen der en ung gutt ser ut til å bli jaget og begravet i snøen av en ukjent gjerningsmann, og ved hjelp av en meget rask klipperytme, masse bevegelse i både kamera og mise-en-scène, samt et lydbilde som forsterker følelsen av jakt, så bygges det opp både frykt og forventning allerede fra starten av. I *Halloween* blir vi umiddelbart vitne til et mord, da vi gjennom POV'et til 6-årige Michael Myers får se den brutale knivstikkingen av hans egen søster. Da handlingen presenteres gjennom øynene til morderen selv, er fremstillingen naturligvis meget visuell, og er derfor ikke like avhengig av andre virkemidler (selv om lydeffekter og musikk benyttes for å forsterke scenen). Da min diskusjon rundt prologen i *Utburd* tar for seg andre filmatiske virkemidler enn klipp, kan jeg ikke konkludere med noe i forhold til min utvalgte problemstilling for oppgaven. Jeg nøyer meg derfor med å konstatere at *Utburd* ikke lykkes i like stor grad som mine valgte eksempelfilmer i å utvikle frykt ved hjelp av filmatiske virkemidler, men at vi med visse justeringer og utbedringer kunne skapt et sterkere uttrykk.

I kapittel 3.2, "Falske sjokk", så beveger jeg meg nærmere inn på oppgavens problemstilling, nemlig hvilke bevisste og konkrete klippetekniske virkemidler vi benyttet oss av for å skape frykt i *Utburd*. I scenen der Adrian og Erik står og utforsker bjørnefella, introduserer vi et falskt sjokk for filmens karakterer og publikum. Dette falske sjokket kommer i det Maltby (sitert av Langford) under punkt 2.2.6, kaller "sikkert sted". Konseptet går ut på å skape en illusjon om at karakterene er sikre fra å bli angrepet av for eksempel filmens monster, og denne følelsen skapes ofte ved hjelp av tryggheten som tilbys av fellesskapet og antall, samt en "ufarlig" setting, for eksempel en lys, solfylt dag. Grunnen til å introdusere et falskt sjokk i en slik "sikkert sted"-sone, er å overraske og trekke seeren ut av komfortsonen sin. Seeren vil nemlig ikke forvente å bli sjokkert i en "sikkert-sted"-setting, og derfor vil sjokkets potensial være større. Måten selve sjokket utføres på, er ved hjelp av sjokkklipping, som jeg diskuterer ved hjelp av teori fra Hanich under punkt 2.2.6, "Filmatisk sjokk: Sjokk-klipping". Forskjellen mellom et filmatisk sjokk, og et falskt sjokk, er imidlertid at kilden til sjokket i den falske typen, ofte viser seg å være noe ufarlig og harmløst, som en katt eller en spøkefull karakter. Konsekvensene er derfor

ikke store i sammenlikning med et ”ekte” filmatisk sjokk, der kilden er noe truende og farlig, som for eksempel filmens monster. I min sammenlikning mellom de falske sjokkene i *Utburd* og i *Halloween*, fant jeg at de var like i både oppbygning og i måten de blir klipt på. Sjokkene presenteres begge i en ”sikkert-sted” setting, og i selve sjokkøyeblikket blir vi i begge tilfellene skremt av akselerert bevegelse innad i skuddet, samt høye og uventede lyder. Og selv om de er ulike i måten de skaper forventninger på, så er effekten den samme: vi blir sjokkert, men vi finner raskt ut at kilden til sjokket er ufarlig, slik at vårt sjokk raskt dempes etter avsløringen. Jeg vil derfor påstå at vi i denne scenen overholder sjangerens konvensjoner.

I frisbee-scenen unngår vi å følge en sjangerkonvensjon med å nekte publikum et forventet filmatisk sjokk gjennom karakteren Saras forflytning vekk fra fellesskapet, og hennes bevegelser mot et ”stopp-punkt” nær kamera. Ved hjelp av et eksempel fra filmen *Villmark*, belyste jeg hvordan et slikt sjokk kan bygges opp, og her er det tydelig at vi avviker fra en sjangerkonvensjon. Likevel var dette et bevisst grep, siden vi i stedet introduserer et falskt sjokk litt senere i scenen.

Under punkt 3.3, ”Sjokk brukt som overgang”, tar jeg for meg hvordan vi introduserer et kort, filmatisk sjokk i overgangen mellom skuddet der Adrian og Arild står på tunet og diskuterer førstnevntes roman, og skuddet der Erik hugger ved. Effekten skapes ved hjelp av uoverensstemmelsen eller kontrasten mellom to forskjellige skudd, der det første skuddet ofte inneholder statiske elementer og lite lyd, mens det andre skuddet ofte inneholder mye bevegelse, og høy, diegetisk lyd. I sammenlikningen mellom vårt ”overgangssjokk” i *Utburd*, og et liknende sjokk i *Halloween*, fant jeg at de nesten var identisk satt opp; de høyner begge vårt spenningsnivå i starten av skudd 1 ved hjelp av en trussel eller en skremmende situasjon; deretter senkes vårt spenningsnivå når faren eller trusselen forsvinner og oppmerksomheten vår rettes mot et statisk og rolig skudd; og derfor kan ”sjokk-overgang”-klippet foretas, med å plutselig rette vår oppmerksomhet mot skudd 2, som står i sterk motsetning til det forrige med tanke på bevegelse og lyd. I dette tilfellet overholder vi altså sjangerens konvensjoner.

Det er imidlertid ikke bare de filmatiske sjokkene vi benyttet oss av under klippingen av *Utburd* for å skape frykt. Jeg argumenterte under punkt 3.4, ”Antydningens kunst”

for at vår sammensetning av skudd kan foreslå og antyde til horror også. Ved å nekte seerne tilfredsstillelsen av å skildre monsteret visuelt, må de i større grad engasjere sin egen fantasi for å fylle inn tomrommene. I scenen der Sara blir overrasket av barneutburdens tilstedeværelse på hennes soverom, lar vi bilder av sengebjelkene erstatte bildene av utburdens ansikt. I en eksempelscene fra *Villmark* blir karakteren Lasse angrepet av filmens monster fra utsiden av en teltduk, og vi får ikke mer visuell informasjon enn et glimt av den røde kjolen monsteret bærer, samt skyggene hans gjennom teltduken. I begge scenenes tilfeller skapes det frykt for det ukjente, og denne frykten forsterkes ved hjelp av nærbilder av karakterenes reaksjoner på monstrenes handling. På denne måten kan speil-effekten utnyttes effektivt. Slow-motion er også et effektivt virkemiddel for å forsterke forstyrrende og skremmende bilder. Strømmen av blod som kommer fossende ned korridorene på The Overlook Hotel i *The Shining*, gjør at karakteren Wendy blir stående lamslått å bevitne den bisarre hendelsen, og effekten er tilnærmet lik hos Sara når hun ser utburden klatre ned sengestigen. Slow-motion-effekten lar seerne studere utburden i detalj, samtidig som det viktigste elementet holdes tilbake: hans ansikt. Uttrykket som presenteres i denne scenen, gjør at tilskuerne vil undre seg om det de ser er ekte, eller om det er en drøm, og bygger derfor effektivt opp det psykologiske narrative poenget i filmen.

En annen scene fra *Utburd* som jeg diskuterte i forhold til antydningens kunst, er brønnsenen. Her tilbyr vi publikum et kort glimt av filmens monster for å bygge opp frykt, og for å gjøre det tydelig at monstrene faktisk eksisterer i filmens univers. Men ved hjelp av skuddets mise-en-scène, nekter vi samtidig filmens karakterer denne avsløringen. Det kan derfor oppstå suspens, siden seerne vil sitte med mer storyinformasjon enn karakterene. Dette bygger igjen opp sterke forventninger, og vi vil se handlingen i et nytt lys etter denne raske avsløringen. Jeg sammenliknet brønnsenen vår med en eksempelscene fra filmen *Thale*, og fant ut at virkemidlene som benyttes er ganske like. De to scenene skiller seg fra det filmatiske sjokket med at monstrenes avsløring ikke får noen konsekvenser for filmenes karakterer. Vi mangler i begge scenene karakterenes sjokk, og derfor forsvinner også potensialet som ligger i speil-effekten. Effekten er at horroren derfor blir mer antydende og fryktoppbyggende, enn direkte og sjokk-artet. Jeg vil påstå at vi også i forbindelse med den antydende horroren overholder sjangerens konvensjoner.

I punkt 3.5 tar jeg for meg vår bruk av stemningssettende bilder i *Utburd*, som har sitt potensiale i at de symboliserer en dypere mening enn det de viser i seg selv. Lynch-montasjen vår forsøker å skape en forståelse av at naturen i høyeste grad lever, og at noe er i ferd med å bygge seg opp under den kjente overflaten. Et eksempelskudd fra filmen *Antichrist* (som riktignok ikke er en ren horrorfilm, men som innehar og benytter seg av flere elementer hentet fra horrorfilmen) kan sammenliknes direkte med våre symbolske og stemningssettende bilder, og jeg vil derfor argumentere for at vi også her overholder horrorkonvensjoner.

Under punkt 3.6, "Filmatisk sjokk og vendepunkt", tar jeg for meg et av de få "ekte" filmatiske sjokkene som vi presenterer i *Utburd*, nemlig langeutburdens bortføring av Kristine. I motsetning til både det falske sjokket, og sjokkene som presenteres i overgangen fra en scene til en annen, inneholder dette sjokket det Carroll mener er horrorrens viktigste element – monsteret. Og med monsteret kommer også reelle konsekvenser for filmens karakterer, og derfor kan vi også kalle dette sjokket for filmens vendepunkt. I denne scenen er "sikkert-sted"-elementet tatt bort, og ved hjelp av filmens virkemidler, får vi stadige hint om at noe ikke er som det skal være. I scenen blir vi introdusert for to filmatiske sjokk, som begge anvender seg av brå og uventet bevegelse/mise-en-scène, akselerert klippertyme, samt plutselig og stikkende ikke-diegetisk lyd i form av musikk. I min sammenlikning med en eksempelscene fra *The Shining*, fant jeg at selve sjokkene, eller vendepunktene i scenene, er satt opp på samme måte gjennom sjokk-klipping, og anvendelsen av ikke-diegetisk musikk. Måten det ledes opp til disse sjokkene er imidlertid ikke samsvarende, men dette går mer på manusrelaterte årsaker enn klippetekniske. Vi opplever likevel å bli forberedt, på forskjellige gitte tidspunkt, på en skrekkopplevelse gjennom oppbygningen i begge scenene. Dette skaper igjen forventninger, spenning, og frykt. Nok engang vil jeg derfor argumentere for at vi overholder sjangerens konvensjoner, ettersom vi benytter oss av den meget konvensjonelle sjokk-klippingen.

Det siste elementet jeg ønsket å ta for meg i analysedelen av oppgaven min, var hvordan vi skaper frykt i *Utburds* jaktscene, der Arild, i sin leting etter Sara, påtreffer dyreutburden, og plutselig befinner seg i livsfare. Måten det skapes frykt på i denne scenen, er ved en langvarig og suspenspreget oppbygning. Publikum vet nok engang mer enn filmens karakter, siden vi *vet* at utburdene eksisterer, mens Arild er uvitende

om det. Da Arild sniker seg gjennom skogen og vi hører merkelige lyder, vet vi altså at disse lydene kan være forårsaket av filmens monster. I selve avsløringen av monsteret, legger vi derfor stor vekt på nærbilder av Arilds sterke reaksjoner, slik at publikum lettere kan speile hans frykt. Samtidig legger vi mindre vekt på nærbildene av utburden, for på den måten å unngå å vise utburdens manglende "horror appeal", i tillegg til å opprettholde en viss mystikk rundt vårt monster.

I det selve jakten initieres, var det viktig at vi klarte å skape et actionpreget og kaotisk uttrykk. Vårt hovedfokus var her det Walter Murch plasserer som nummer 1 i sin "Rule of six", som jeg diskuterer under punkt 2.3.4, nemlig følelser. Vi ville rett og slett at publikum skulle glemme alt annet en følelsen scenen gir dem. Gjennom en rask klipperytme, POV-skudd, og et dramatisk lydbilde som forsterker bildesiden, både gjennom diegetisk lyd, og ikke-diegetisk lyd, ønsket vi derfor å skape innlevelse og seerdeltakelse. Vi ønsket også å forsterke øyeblikket der utburden faktisk får tak i Arild, og formet derfor dette øyeblikket ved hjelp av teknikken sjokk-klipping. Her får publikum også for første gang i filmen oppleve utburdenes farlige natur, der de beviser hvilken potensiell trussel de representerer overfor karakterene.

For å sammenlikne jakt-scenen i *Utburd*, valgte jeg en liknende scene i filmen *Villmark*. Her fant jeg at oppbygningen til selve jakten var svært like i begge filmene, i forhold til bruken av virkemidler. I begge filmene deler karakterene seg fordi de skal nå et mål, men for å nå dette målet må de gjennom en mørk skog der vi som seere vet at monsteret befinner seg. Det oppstår i begge filmene suspens, siden seerne på gitte tidspunkter vet mer enn karakterene, og derfor frykter for karakterenes liv og helse. I tillegg til oppbygningen til jaktsekvensene, presenteres oppdagelsen og avsløringen av monsteret nærmest identisk. I begge scenene fokuseres det mer på karakterenes reaksjoner på monsteret, enn det visuelle sjokket av selve monsteret. Derfor utvikles det et større potensial for speil-effekten, samtidig som monstrene kan opprettholde sin mystikk. I tillegg til dette formidles den actionpregede jakten i de to filmene ved hjelp av de samme virkemidlene, nemlig den raske klipperytmen, de urolige POV-skuddene, samt det ekspressive lydbildet. På tross av alle disse likhetene, finner jeg likevel en stor forskjell mellom de to filmene, og dette går på *Villmarks* utnyttelse av en parallell historielinje. Med å benytte seg av dette grepet, kan det effektivt klippes mellom to hendelsesforløp som er tilnærmet lik i spenningsnivå, noe som setter en

effektiv rytme som leder handlingen mot sitt klimaks. Da anvendelsen av parallelle historielinjer ikke er representativt for alle jaktscener i horrorfilmer, vil jeg konstatere at vi avviker fra *Villmark* på dette området, men at vi overholder flere andre sjangerkonvensjoner som går på oppbygning og selve avsløringen av monsteret.

Vi har altså benyttet oss av en rekke klippetekniske virkemidler for å skape og underbygge frykt i *Utburd*. Vi kan skape suspens med å tilby seeren et kort glimt av filmens monster, samtidig som dette holdes skjult for filmens karakterer; vi benytter oss av slow motion for å forsterke urovekkende bilder; vi holder monsterets ansikt skjult for publikum, og fokuserer i stedet på karakterenes sterke reaksjoner slik at speil-effekten kan utnyttes; og vi benytter oss av en sammensetning av stemningssettende bilder for å symboliserer en dypere og mørkere mening, som derfor kan virke fryktoppbyggende. Virkemiddelet som imidlertid går igjen i flere scener, og som vi kan identifisere i flere variasjoner i filmen vår, er sjokk-klippingen, som går ut på å skape filmatisk sjokk gjennom den plutselige og overraskende inntreffelsen av en visuell bevegelse fra et skudd til et annet, i kombinasjon med inntoget av en uventet, høy, og stikkende effektlyd, som musikk. Dette virkemiddelet er svært konvensjonelt innenfor horrorsjangeren, og kan identifiseres i de aller fleste av eksempelfilmene jeg har diskutert i denne oppgaven. Selv om virkemidlene vi benytter oss av for å skape frykt i bestemte scener, i enkelte tilfeller avviker noe fra virkemidlene som anvendes i liknende oppsatte scener i mine eksempelfilmer, så vil jeg påstå at dette beror på manusrelaterte årsaker. Min konklusjon for denne oppgaven er derfor at våre anvendte virkemidler langt på vei overholder sjangerens konvensjoner.

Litteratur:

Altman, Rick (1999) *Film/Genre*. British Film Institute Publishing.

Bordwell, David & Thompson, Kristin (2008) *Film Art: An introduction*. (eighth ed.) McGraw-Hill.

Carroll, Noel (1990) *The philosophy of horror or paradoxes of the heart*. New York, Routledge.

Fahy, Thomas (edt) (2010) *The philosophy of horror*. The University Press of Kentucky.

Grodal, Torben (1997) *Moving Pictures: A new theory of film genres, feelings, and cognition*. Oxford University Press Inc.

Hanich, Julian (2010) *Cinematic emotion in horror films and thrillers: The aesthetic paradox of pleasurable fear*. Routledge.

Laine, Tarja (2011) *Feeling cinema: Emotional dynamics in film studies*. Continuum International Publishing group.

Langford, Barry (2005) *Film Genre: Hollywood and beyond*. Edinburgh University Press Ltd.

Magistrale, Tony (2005) *Abject Terrors: Surveying the modern and postmodern horror film*. Peter Lang Publishing, Inc.

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

Nickel, Philip J. (2010) "Horror and the idea of everyday life: On skeptical threats in *Psycho* and *The Birds*", i Fahy, Thomas (edt) (2010) *The philosophy of horror*. The University Press of Kentucky.

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

Internettkilder:

Lovgren, Stefan (2005) "Jaws" at 30: Film Stoked Fear, Study of Great White Sharks

http://news.nationalgeographic.com/news/2005/06/0615_050615_jawssharks.html

(lastet ned 20.10.14, kl 2030)