

Sten-Martin Majak

# Funnet opptak estetikk i norske skrekkfilmer

Bacheloroppgave i Filmvitenskap  
Veileder: Christer Bakke Andresen  
Mai 2023



Sten-Martin Majak

# **Funnet opptak estetikk i norske skrekkfilmer**

Bacheloroppgave i Filmvitenskap  
Veileder: Christer Bakke Andresen  
Mai 2023

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



Kunnskap for en bedre verden



**Sammendrag norsk:**

Oppgaven redegjør for funnet opptak (found footage) estetikken i norske fiksjons filmer gjennom analyse av tre filmer: Trolljegeren (2010), De Klarsynte (2019) og Prosjekt Z (2021). Utgangspunktet for analysen av filmene er de filmatiske virkemidler, realistisk filmteori og sjangeranalyse med andre filmer fra undersjangeren.

**Summary english:**

This thesis explains the aesthetics of found footage in norwegian fiction films through the analysis of three films: Trollhunter (2010), The Psychics (2019) and Project Z (2021). The starting point for the analysis of the films are film style, realist filmtheory and genre analysis with other films.

Ord tall/Word count: 5316

## Innhold

Introduksjon .....	3
Undersjanger kontekst & Teknologiske utviklinger .....	3
Analyse av <i>Trolljegeren</i> (2010) .....	5
Analyse av <i>De Klarsynte</i> (2019) .....	9
Analyse av <i>Prosjekt Z</i> (2021) .....	12
Konklusjon & Videre forskning .....	15
Referanser .....	17

## Introduksjon

I min bacheloroppgave skal jeg se på funnet opptak; eller mer kjent som «found footage» estetikk i norske skrekkfilmer. Uttrykket jeg i oppgaven vil bruke er «funnet opptak», noe som er en direkte oversettelse fra engelsk og som jeg foreslår som et begrep for å beskrive fenomenet på norsk. Problemstillingen jeg da skal undersøke gjennom teori og analyse er; Hvordan brukes funnet opptak estetikk i norske skrekkfilmer?

Jeg vil starte teksten med et avsnitt om sjanger kontekst og teknologiske utviklinger som har som mål å kontekstualisere fremveksten av denne typen film og gi en forståelse av dens posisjon i norsk film. Hoveddelen av teksten baserer seg på en analyse av estetikken i de norske filmene «*Trolljegeren*» (2010), «*De klarsynte*» (2019) og «*Prosjekt Z*» (2021). De forhold og scener jeg analyserer av de tre filmene er valgt ut og avgrenset basert på oppgavens lengde og relevansen de har for undersjangeren. Amerikanske og internasjonale film eksempler vil også trekkes inn for kontekstens skyld og som forklaring på fenomener som synliggjør seg i de norske filmene. Med analyse av estetikk mener jeg her det som på filmspråket kalles «de filmatiske virkemidlene»: kinematografi, mise en scene og klipping. Lyd er også en del av de filmatiske virkemidler, men for denne undersjangeren av filmer er den mer i baksetet og som oftest kun diegetisk og den vil så vidt bli nevnt i analyse delen. Realistisk filmteori vil også brukes for å forklare noen av teknikkene brukt gjennom filmatiske virkemidler og den overhengende stilen anvendt i funnet opptak filmer.

## Undersjanger kontekst & Teknologiske utviklinger

Selv om funnet opptak estetikk har blitt anvendt i flere skrekkfilmer før *Blair Witch Project* (1999) og *Paranormal Activity* (2007), er det nettopp disse to som kan sies å ha popularisert denne undersjangeren innen skrekkfilm (Heller-Nicholas, 2014, s. 87). Men hva er egentlig funnet opptak estetikk? Begge de overnevnte filmene kan sies å basere sin estetikk på amatør lignende opptak der karakterene søker å dokumentere noe som aldri gjør seg sett visuelt, men som alltid er der en plass i mørket (heksa og demonen). Å spille på spenning framfor å bruke imponerende visuelle effekter er en av mange grep som anvendes i denne undersjangeren, noe som holder budsjettene lavere og bidrar til en dokumentarisk følelse. I tillegg er håndholdt kamera estetikk sentralt for begge filmene, samt bruken av overvåkningskamera opptak kombinert med håndholdt kamera for *Paranormal Activity*. Dette er trekk ved de to filmene som vi kan identifisere som sjangerkonvensjoner og som går igjen for mange andre filmer innen undersjangeren (Larsen, 2008, s. 193-194). McRobert redegjør for begrepet

funnet opptak som eksiterende filmmateriale tilegnet av en filmskaper og som brukes på en måte som ikke opprinnelig var ment og der begrepet i de siste årene har blitt anvendt for å beskrive en kategori for fiksjonell film som streber etter å gjenskape estetikken til ikke-fiksjonelle opptak for å øke inntrykket av realisme (McRobert, 2015, s. 138).

Det er flere grunner til framveksten av denne undersjangeren der utviklinger i teknologi og dokumentar film har vært sentrale. Heller-Nicholas (2014) nevner blant annet framveksten av Youtube i 2005 som bidro til å normalisere bruker skapt innhold og som brakte denne typen estetikk i lyset og som kan forklare den økte mengden av disse filmer produsert i siste halvdel av 2000-tallet og videre (Heller-Nicholas, 2014, s. 112). Sørensen (2007) redegjør for bruker situasjonen innen den nye audiovisuelle kulturen som har vokst frem fra 90-tallet der avstand mellom profesjonelt produksjons- og redigerings utstyr for masse bruk er vesentlig forminsknet, kamerautstyr har blitt betraktelig mindre (håndholdte kameraer) og nye alternative distribusjonsformer gjennom internett (Sørensen, 2007, s. 318). Disse utviklingene blir diskutert i en dokumentar kontekst av Sørensen (2007) men kan sies å henge tett sammen med hvordan teknologi muliggjorde framveksten av en fiksjonell undersjanger som bruker dokumentariske konvensjoner til å gi ett preg av realistisk autentisitet til fiksjonelle filmer.

Norge har tradisjonelt sett ikke hatt en sterk kultur for produksjon av skrekkfilm fordi det ikke ble sett på som sosialt akseptabelt av samfunnet og på grunn av manglende finansielle intensiver (Gustafsson, 2015, s. 189). De skrekkfilmene som ble produsert hadde lavt budsjett og var ofte selvstendige produksjoner, men ifølge Gustafsson har dette endret seg takket være den digitale revolusjonen som har muliggjort produksjon av film som ser mer profesjonell ut og som henter sin inspirasjon fra amerikanske skrekkfilmer, men samtidig innehar typiske nordiske tematikker og miljøer (Gustafsson, 2015, s. 190). Typiske norske skrekkfilmer som har blitt produsert fremstår som sjanger hybrider som blander komedie, skrekk, action og spesielt monstre (Andresen, 2022, s. 106-107). De tre filmene jeg vil analysere i oppgaven er de med noe høyere budsjett (spesielt *Trolljegeren*), men vi kan også finne flere norske produksjoner innen undersjangeren som ikke blir nærmere diskutert i oppgaven og som har varierende størrelser på budsjetter som: *TheTrutherNet Apocalypse* (2020), *Searching for Veslemøy* (2022), *The Bambi effect* (2011) og *Kurt Josef Wagle og legenden om Fjordheksa* (2010) (FoundFootageCritic, 2023). Disse filmene er minst like interessante i sin bruk av funnet opptak estetikk og innehar typiske norske trekk som nevnt av Andresen, men innen oppgavens rammer er det kun plass til å nærmere undersøke de tre norske valgte eksemplene.



## Analyse av *Trolljegeren* (2010)

Den første skrekk filmen med funnet opptak estetikk produsert i Norge for kinolerretet er *Trolljegeren* som ifølge Andresen er en suksessfull blanding av humor og skrekk og som han definerer som en mockumentary der den vide bruken av norske landskap er sentral for dens suksess både nasjonalt og internasjonalt (Andresen, 2022, s. 109-111). O'Shea mener også at filmen på en suksessfull måte balanserer undersjanger konvensjoner som gjør den identifiserbar som del av undersjangeren for et internasjonalt publikum med det spesielt norske eller som han definerer som «norskhet» som også spesielt tiltaler den norsk kulturelle publikum (O'Shea, 2017, s. 33-36). I neste seksjon følger en nærmere analyse av estetiske grep anvendt i *Trolljegeren*.

### Lys bruk i Mise en scene

Bruk av lys i filmen baserer seg på å utnytte de diegetiske forholdene (månelys og sollys) samt lommelykter, lys på bilen til Hans, ultrafiolett lys som Hans bruker for å bekjempe trollene, nattsynet og kameralyset på kameraet til studentene. Det er flere scener der karakterene som snakker ikke får opplyst ansiktet, mens i andre scener er ansiktene opplyst av kameralyset slik som en forventer i en klassisk film der lyset bidrar til å sette søkelys på de som har en samtale.



Figur 1. «Trolljegeren» (17:24)



Figur 2. «Trolljegeren» (18:02)

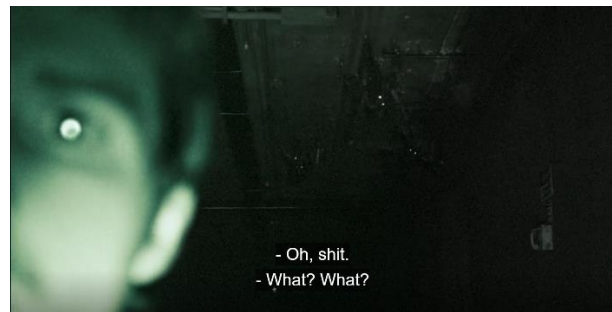
Som vist av figur 1 & 2, bidrar mangel av lys i filmen til et amatørpreg der skuddene føles å være tatt på spranget og der det noen gang er mulig å se hva det filmes og andre ganger er det irriterende vanskelig å se noe. Med de digitale hjelpemidler tilgjengelig den tid filmen ble laget ville det vært enkelt å lyse opp ansiktet til Hans i figur 2 i etterproduksjonen gjennom global illuminasjon algoritmer som automatisk regner ut hvor i scenen det trengs lys, istedenfor at lys blir satt opp lokalt (fysisk) i scenene som er en mye mer arbeidskrevende

prosess (Prince, 2012, s. 66). I stedet for har filmskaperne valgt å avhenge av diegetisk lys på kameraet i filmen der det ved overgang fra nattescenene til morgen ikke lenger brukes kameralys for å opplyse, men naturlig sollys og scenene som er opplyst om natta kun er det for at det skal være mulig å se noe i det hele tatt som i figur 1. Vi kan dermed si at preget av amatørisme tydelig er ett stilvalg for å spille på premisset om at opptakene er «funnet».

Scener der kameralysen ikke er nok for å se noe bruker kameraoperatøren Kalle nattsyn på kameraet og dette i hovedsak for at trollene skal synes. I tillegg bidrar lysene på biltaket til Hans og hans ultrafiolette våpen bruk til at vi kan se trollene i nattemørket. Ifølge Monnet (2016) uttrykker bruken av nattsyn kulturell angst som har sitt opphav fra dokumentering av krig og spesielt fra amerikanernes perspektiv i krigen i Irak på 2000-tallet, men der den samme estetikken har blitt anvendt i ettertid i mange av skrekkfilmene i funnet opptak undersjangeren (Monnet, 2016, s. 124-125). I andre filmer innen undersjangeren som *Cloverfield* (2008) brukes nattsyn i svært lignende grad som i *Trolljegeren*. Nattsynet blir en teknikk for å bryte ned avstanden mellom seer og karakter og for å få seeren til å identifisere seg med den redde protagonisten for å oppnå større realisme (Monnet, 2016, s. 126). I *Trolljegerens* tilfelle må vi identifisere oss fra kameraoperatørens Kalles POV som er kristen og spesielt utsatt for trollene og han på samme måte som kameraoperatøren Hudson i *Cloverfield* skrur på nattsynet for å avdekke disse monstrenes lokasjon (Reeves, 2008). Skrekk effekten med å kun være i stand til å høre monstrene blir avløst av muligheten til å se dem. Som nevnt har filmer fra undersjangeren en tendens til å bruke spenning framfor imponerende visuelle effekter, men for disse to overnevnte filmene er det en kombinasjon av visuelt imponerende monstre og det usette i mørket som er viktige skrekk og spennings elementer.



Figur 3. Tusseladden trollet i «Trolljegeren» (28:36)



Figur 4. Edderkopp monstre i «Cloverfield» (44:32)

På samme måte som soldater bruker nattsyn for å se fienden sin i krig, brukes nattsyn i fiksjonelle filmer for å avdekke monstre og i *Trolljegeren* utgjør tilstedeværelse/mangel av

lys ett sentralt trekk ved filmen siden trollene blir forsteinet ved eksponering til lys. Monnet nevner tre bruksområder for nattsyn i samtidens skrekk filmer og disse er: kriminalt teknisk bevis, traumatisk hukommelse og uhyggelig depersonalisering (Monnet, 2016, s. 127). Bruken av nattsyn i *Trolljegeren* faller under kategorien «kriminalt teknisk bevis» der nattsynet fungerer som en teknologi for å utforske det visuelle feltet og som lover å avdekke forhold ved realiteten som ikke er synlige for det nakne øyet (Monnet, 2016, s. 127).

### Nasjonalromantiske og realistiske trekk i *Mise en scene*

Nasjonalromantiske trekk gjør seg tydelig gjeldende i filmen der film direktøren Andre Øverdal hentet inspirasjon fra Asbjørnsen & Moe eventyrene fra 1850-tallet og der filmen spiller inn i tradisjonen med reisefilmer fra de tidligste årene av norsk kinofilm (O`Shea, 2017, s. 36-37). Som nevnt av Andresen utgjør den audiovisuelle tilstedeværelsen til trollene den største attraksjonen i filmen som er basert på tegningene til Theodor Kittelsen fra 1900-tallet og som historisk har vært del av de nasjonalromantiske eventyrene (Andresen, 2022, s. 110, 112). Ett av de mest merkvverdige scenene kommer senere i filmen der Hans prøver å ta blodprøve fra et troll som bor under en bro og er tydeligvis syk av rabies (49:10) (Øverdal, 2010). For å lokke trollet bruker Hans tre geiter som han fester på brua og etter at han har festet den tredje geita kommer trollet og dreper en av geitene. Dette er en direkte referanse til nasjonal eventyret om *De tre bukkene Bruse som skulle til seters for å gjøre seg fete*. Men i motsetning til at det er den tredje og sterkeste geita som dreper trollet i eventyret, er det i filmen Hans som gjør slutt på trollet ved hjelp av ultrafiolett lys våpenet sitt. Dette henviser til realistiske trekk der det er umulig at en geit kan drepe et svært troll slik som i eventyret. Dette gjenspeiler seg også i måten Hans omtaler trollene på når Thomas sier:

«I Asbjørnsen & Moe eventyrene går troll med klær og snakker som folk» mens Hans svarer: «Kan bare glemme eventyrene, de er for unge. Troll er dyr. Rovdyr. Spiser, driter og parer seg og eter alt de kommer over.» (40:36-40:52) (Øverdal, 2010).

Realisme er et stilvalg, men kan aldri være ekte; realister bruker objekter, landskap og ting i verden for å reprodusere en likhet som er nøyaktig framfor å være idealisert eller forvrengt på noe måte (Doughty & Etherington-Wright, 2018, s. 72). Trollene framstår i filmen slik som de ville ha gjort hvis de virkelig eksiterte framfor å være idealiserte slik som i de gamle eventyrene, men vi vet at de egentlig ikke eksiterer i virkeligheten og bare i film universet. Filmene strekker seg imidlertid langt for å oppnå en realistisk film univers med elementer fra den virkelige verden. For eksempel er det blant annet en referanse til dokumentariske

forbilder som Michael Moore der Thomas prøver å motivere medstudentene sine til å ikke gi opp jakten på å få Hans i tale i starten av filmen når han sier: «Tror du Michael Moore ga seg etter første forsøk?» (10:20) (Øverdal, 2010). Moore er i sine dokumentar filmer kjent for å jage etter og prøve å intervjuere maktpersoner og holde dem moralsk ansvarlig, men der han ofte møter mye vanskeligheter med nettopp dette. På samme måte som studentene i starten av filmen jakter på Hans fordi de mener han er skyldig i ulovlig bjørnejakt.

## Kinematografi & Klipping

O`Shea mener at filmen justerer identifikasjons prosessen mer med kameraet enn noen av karakterene i filmen og selv om kameraet noen ganger har trøbbel med å holde karakterene innenfor rammen; feiler den aldri med å vise den storslåtte naturen (O`Shea, 2017, s. 36). I sin analyse av filmen skiller O`Shea mellom kamerabruken til Kalle og Malica der den førstnevnte blir spist av troll fordi han er kristen mens Malica som er muslim blir kalt inn for å slutføre prosjektet og der kameraarbeidet til Kalle ser mer utilpass ut i forhold til Malicas kamera arbeid som ser mer profesjonell ut (O`Shea, 2017, s. 37-38). Jeg vil argumentere for at også Malicas kameraarbeid blir svært lignende Kalles stil etter at hun blir klar over at de faktisk jakter på troll og her blir også hennes kamera arbeid utilpass på samme måte som Kalles. Kameraet svaier, rister og er ofte ut av stand til å holde fokus for begge kameraoperatøren i de mer fartsfylte scenene og som bekrefter den overordnede stilen som preger estetikken i funnet opptak filmer.

Klippingen blir utilregnelig der det noen ganger kuttet uten at karakteren får sagt ferdig replikkene sine for Kalles skudd. I tillegg er det gjennom filmen en mangel på kontinuitets redigering som preger klassiske filmer, men samtidig er det en helhetlig narrativ som ikke hopper frem og tilbake og som gir følelsen av at klippe stilen er noe mellom kontinuitets klipping og moderne klipping. Det er flere eksempler som viser at Malica i større grad setter opp skudd enn Kalle der hennes skudd svarer til kontinuitets systemet med for eksempel sentrering av trollet i midten av skjermen og nærskudd av ansiktene (O`Shea, 2017, s. 43). I tillegg bruker hun skudd-omvendt skutt redigering på slutten for å vise Hans som går mot trollet mens Thomas og Johanna ser på (O`Shea, 2017, s. 44) Kalles kinematografi mangler ofte de sentrale kontinuitets teknikkene som Malica ut ifra sin større film erfaring bidrar til mer med ved slutten av filmen og dermed kan vi ikke bare beskrive en overhengende funnet opptak estetikk i filmen, men også en estetikk som er noe forskjellig avhengig av hvem det er som er kameraoperatøren. I undersjangeren er det nemlig ofte flere kameraoperatører der

klippene deres kommer enten etter hverandre eller der de er blandet sammen. Dette i motsetning til klassisk film der kameramannens identitet ikke eksplisitt framheves.

## Analyse av *De Klarsynte* (2019)

Filmen fremstår som en blanding av krim og skrekk i funnet opptak stil og har fått 3 priser og 1 nominasjon fra internasjonale film festivaler. På samme måte som i *Trolljegeren* er bilen i filmen en sentral arena for filmingen og har noe preg av elementer fra reisefilmen på samme måte som *Trolljegeren*. Skrekkelementet i filmen baserer seg på ett spøkelse av en liten jente som returnerer som følge av en uoppklart død på samme måte som i filmene *Lake Mungo* (2008) og *Noroi: The curse* (2005) fra undersjangeren. Filmskaperne i de to filmene, på samme måte som i *De Klarsynte* setter sitt håp på klarsynte som hentes inn for å bistå med undersøkelsen om hva som egentlig skjedde.

### De ulike kinematografiske aktørene og klipping

I filmen kan vi skille mellom tre kameraoperatører i tillegg til innslag av video klipp uten en operatør. Først har vi Camilla som er en journalist og som starter prosjektet for å undersøke evnene til klarsynte mennesker og hennes kamera stil er preget av blogg lignende opptak av seg selv og amatør komposisjon der hun ofte ikke klarer å få hele hodet sitt i rammen når hun direkte snakker til kamera og skuddene hennes ligner veldig på blogg-type videoer vi kan finne på Youtube. Camilla får imidlertid hjelp av Thomas som fungerer som kameramann der han bidrar med mer profesjonelle skudd der skuddene har relativt profesjonell komposisjon i rammen og måten klippene er satt etter hverandre ligner på klassisk kontinuitetsstil. Men Thomas tar også mer amatør pregede opptak som ligner hjemmevideoer (svaiende skudd av bakken og føttene til Camilla i det de er ute og går) som ikke angår deres jobb med å undersøke de klarsynte, men heller Camilla. Til slutt har vi Frank som tilfeldigvis tar over kameraarbeidet når han finner ut at han ikke klarer å unngå å hindre Camilla i å undersøke hva som skjedde med hennes søster Caroline. Frank sier at Camilla har inspirert han med at hun prøvde å få en «closing» i hennes liv, men at han nå tar over denne ideen og bruker film som verktøy for å få ryddet opp i hans eget (0:58:31) (Løkke-Sørensen, 2019). I tillegg har vi flere skudd som ikke har noe aktør der kameraet ligger for eksempel på bordet eller ved frontruta på bila og filmer selv om aktørene ikke har noe motivasjon for å filme seg selv i de øyeblikkene og de ser ut til å være uvitende om kameraets tilstedeværelse. I hennes analyse av *Paranormal Activity* filmene nevner Sayad at hvis handlinger utspiller seg uavhengig av aktørenes vilje til å ta dem opp, er ikke filmen en gjenstand løsrevet fra virkeligheten, men vi

blir ledet til å tro at den formidler virkeligheten i skapelse (Sayad, 2016, s. 63). Ett godt eksempel er når Frank får et raseriutbrudd i det Hanna (dattera) ikke tar opp telefonen og kameraet skifter posisjon i dette korte tidsrommet og tilsynelatende operer ut i fra sin egen vilje uavhengig av tid og rom som i klassisk film (0:56:30-0:56:42) (Løkke-Sørensen, 2019).

### Ikke diegetisk musikkinnslag

Som nevnt i starten baserer lydinnslag i undersjangeren seg nærmest utelukkende på diegetiske lyder som musikk fra radioen, lyder av troll som puster eller spøkelses som skriker. *De Klarsynte* kan sies å bryte med denne sjangerkonvensjonen ved å inkludere ett innslag av ikke diegetisk musikk over gamle hjemmevideoer fra barndommen til Camilla og Caroline (0:28:22-0:29:42) (Løkke-Sørensen, 2019). Vi får en lyd-bro over fra ett skudd der voksne Camilla kjører bil inn i en mørk tunell som transporterer oss tilbake i tid og som har som funksjon å vise hvor nær søstrene var da de var barn og samtidig forsvare Camillas stahet til å fortsette søket etter Caroline selv om hun blir advart av den klarsynte Astrid om at noe forferdelig vil skje hvis hun fortsetter søket. Denne bruken av musikkinnslag blir kun brukt en gang i filmen og synliggjør hvordan filmen bruker audiovisuelle virkemidler og avviker fra de realistiske tendensene som ellers preger filmen. Det er allikevel viktig å merke at tross musikk innslaget er de visuelle skuddene preget av en hjemmevideo stil tatt av barn og som spiller inn godt i funnet opptak estetikken som resten av filmen består av. Ved nærmere titt kan lignende ikke diegetisk musikk innslag også oppdages på lydsporet til funnet opptak filmen *Noroi: The Curse* der den skaper en slags alvors preget og mørkere atmosfære. Dette viser at det kanskje ikke er så uvanlig at filmskaperne innen undersjangeren bruker teknikker som først og fremst forbindes med vanlige skrekkfilmer for å påvirke seerne. Som nevnt av Heller-Nicholas så har populariseringen av undersjangeren ført til en skrekkestil med funnet opptak som publikum identifiserer som preget av en autentisk stil framfor å påstå autenticitet i seg selv (Heller-Nicholas, 2014, s. 128). Filmene legger heller ikke skjul på sine oppkonstruerte tendenser. I *Noroi: The Curse* har vi en fortellerstemme som forteller oss om at opptakene ble levert til Filmselskapet og at filmen er satt sammen av filmselskapet i ettertid og som også er utgangspunktet for *Trolljegeren*. For *De Klarsynte* gjør dette seg visuelt gjeldende i krediteringen av ikke diegetiske kameraoperatører på slutten av filmen.

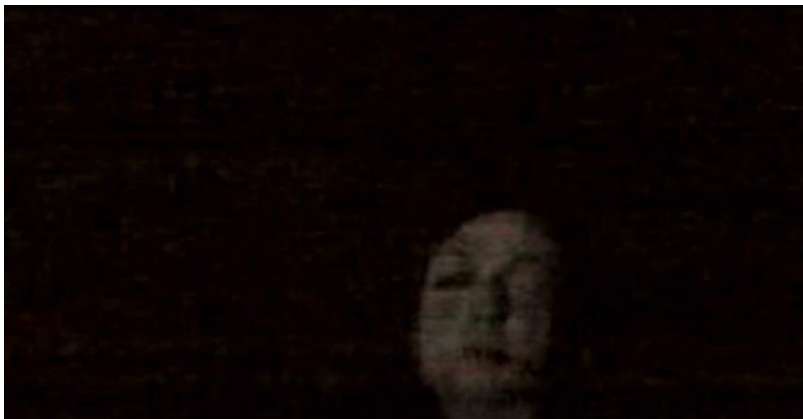
### Spøkelset i Mise en scene & Den fryste rammen

Spøkelset i *De Klarsynte* deler flere likhetstrekk med spøkelset i *Lake Mungo* og *Noroi: The Curse*. Spøkelsene i filmene har forskjellige oppdrag og returnerer enten for å ta hevn som i

*De Klarsynte*, for å informere sin nærmeste familie om hemmeligheter de hadde i livet som i *Lake Mungo* eller for å veilede og informere den søkende kameramannen som i *Noroi: The Curse* (Løkke-Sørensen, 2019), (Anderson, 2008), (Shiraishi, 2005). Det brukes to teknikker for å gjøre seerne klare over spøkelsets tilstedeværelse: enten ved å spole filmen tilbake til allerede vist innhold, fryse og zoome inn for å avdekke figurer som seerne mest sannsynlig ikke så første gangen og den andre er ved å eksplisitt vise spøkelset. For *De Klarsynte* brukes kun den sistnevnte teknikken kombinert med å fryse rammen, mens for de to andre overnevnte filmen brukes begge. Effekten av å eksplisitt vise ett spøkelse som ett sjokk element er at seerne blir tvunget til å stirre på ett unaturlig fenomen rett inn i øyne og dermed la en ny form for terror ta hold i oss (Villarreal, 2022, Avs. 14).



Figur 5 (0:40:11) Spøkelset i «*De Klarsynte*»



Figur 6 (1:10:05) Spøkelset i «*Lake Mungo*»



Figur 7 (1:47:16) Spøkelset i «Noroi: The Curse»

For figur 5 & 6 blir rammen helt fryst mens i figur 7 vises spøkelset i sakte film i sekvensen. Når skuddet blir fryst eller vist i svært sakte film kan vi ifølge Villareal ikke lenger ignorere eller late som om vi så feil, men konfrontere det og akseptere at det okkulte finnes, noe som er det skumleste fordi vi er da tilbake i utgangspunktet der vi ikke vet noe (Villarreal, 2022, Avs. 16). Det som er til felles for alle tre stillbildene og måten spøkelsene blir vist er at skuddene har en svært kornete oppløsning. I *De Klarsynte* blir TV-statikk kombinert med frys av skjermen som gjør bildet vanskeligere å se, men samtidig setter den ikke oss i tvil om at det er et spøkelse som viser seg takket være det fryste bildet og på denne måten avdekker realiteten. Spøkelset blir på slutten av filmen nok en gang fryst i rammen mens vi hører skrik fra spøkelset i det den begynner å nærme seg Frank. Bildet blir da svært statisk og opphaket og vist i tre forskjellige farge paletter: først i naturlige farger, så nattsyn lignende blå farger og til slutt fryses spøkelset i en svarthvitt surrende TV-statikk mens vi kan høre Frank skrike av redsel (1:10:26-1:11:30) (Løkke-Sørensen, 2019). TV-statikken markerer ett brudd i filmen og er samtidig en referanse til at kameraet mister kontakten på samme måte som en analog TV gjør der signalene til en kringkaster er dårlige. Ved å sette slike ufullkommenheter i forgrunnen mener Freeman at skuddet foreslår konsepter som: umiddelbarhet, troverdighet og sannhet (Freeman, 2016, s. 110). På samme måte som Youtube videoer tilbyr muligheten til å «fryse» videoen og undersøke rammen nærmere; har *De Klarsynte* anvendt den samme logikken som preger internett baserte innholds plattformer og inkorporert den i sin estetikk. Estetikken som amatør pregede «fanget på kamera» klipp på Youtube er preget av er nettopp av den lavere visuelle kvaliteten som understreker deres autentisitet (Freeman, 2016, s. 110).

### Analyse av *Prosjekt Z* (2021)

*Prosjekt Z* er langt fra en original film og kopierer handling og estetikk fra andre filmer innen undersjangeren og skrekksjangeren ellers. Den har ett utenomjordisk monster som utgjør



skrekk elementet og er en typisk norsk humoristisk skrekkfilm og en parodi over skrekksjangerens konvensjoner der det har blitt produsert utallige filmer som involverer en gruppe unge stereotypiske mennesker som må kjempe for overlevelse. Filmen kopierer handling fra tidligere produksjoner i undersjangeren som *Diary of the dead* (2007) og *One cut of the dead* (2017) der en gruppe studenter er i gang med å skyte en film om zombier, men befinner seg plutselig i ett monster/zombie film selv og der deres kamp for overlevelse dokumenteres i funnet opptak stil.

### Kinematografiske teknikker, Mise en scene & Realisme

Det er i filmen anvendt en kombinasjon av klassisk kinematografi for metafilm delen der studentenes film vises eksplisitt og funnet opptak stil der selve film prosessen og deres private bak scene liv dokumenteres. Jeg vil her fokusere mer på den siste og bruken av de ulike kinematografiske innstillingen som angår funnet opptak estetikk. Stillestående kamera med lang tagning er i filmen anvendt i lignende grad som i *De Klarsynte* der kameraet nærmest glemmes og blir stående å filme uten at aktørene skulle ha noe spesiell motivasjon til å filme. Første gangen lang tagning blir brukt er helt i starten da vi blir gjort oppmerksomme på at de første skuddene vi så er fra en film under produksjon når regissøren og filmarbeiderne dukker opp fra ingensteds og begynner å diskutere med filmkarakterene om skuespillet deres (02:08-05:03) (Dahlsbakken, 2021). Kameraet blir stående å filme foran camping vogna der vi blir introdusert for de involverte studentene og deres roller gjennom interaksjonene de har med hverandre takket være smart komposisjon der alle er i rammen samtidig.



Figur 8 (04:40), Alle aktører i rammen samtidig, «Projekt Z»

Til slutt oppdager en av de (Iben) at kameraet deres fortsatt går, noe som fungerer som en overgang til introduksjons siden som på typisk undersjanger vis sier at de opptakene vi vil se i filmen er etterlat av studentene. Andre noter verdige lange tagninger fra filmen er fra

studentenes feiring av ferdigstillingen av filmen, samt Dennis Storhøis audition tape for en kommende film som han kandiderer til og i begge disse lange tagningene kan vi se monstret krype seg inn fra utenfor rammen. Disse tre lange tagningen kan knyttes til den poetiske realismen der Andre Bazin har vært en sentral skikkelse og identifisert effekten av estetikken der dybdeskarphet og lange tagninger er sentrale (Doughty & Etherington-Wright, 2018, s. 73). Funksjonen til dybdeskarphet som vi kan se brukt i figur 8 er ifølge Bazin at den etterligner måten vi ser på til vanlig i den virkelige verden der vi selv bestemmer hvor vi vil se i rammen og som i sin struktur dermed er mer realistisk, mens den lange tagningen på den andre siden gjør at seerne må være mer aktive i å tyde informasjonen i rammen slik som ved monster scenenes tilfeller (Doughty & Etherington-Wright, 2018, s. 73). I filmens utgjør spesielt de to andre lange tagningen skrekk elementet der monstret kryper seg enten bak karakteren eller kameraet en plass og der vi kun kan høre den og som gjør at vi forventer at karakteren i rammen hvert sekund kan bli angrepet, noe som bidrar til at spenningen dras ut. I tillegg er det brukt spol frem modus i scenen som gjør oss oppmerksomme på at det er et kontinuerlig skudd som ikke er klippet og som bidrar til realismen.

### Inkorporasjon av andre medier i filmen

I tillegg er opptak tatt med mobiltelefon og samtaler i Facetime lignende media anvendt flere ganger i filmen og som inngår i teknikker brukt i tidligere funnet opptak filmer som *Lake Mungo*. Freeman diskuterer funnet opptak filmen *Diary of the dead* som ett eksempel der aktørene er avhengige av å laste opp opptakene sine i ett grenseløst nettverk for å bevare de på nettet som en hjelp i bekjempelsen av zombier til andre som måtte komme etter (Freeman, 2016, s. 117). For det han kaller den digitale skrekkinfilmen, peker Freeman på at den søker å dekonstruere produksjons prosessen ved å vise den for publikum i sine ufullkomne deler og laste den opp i ett postnasjonalt forum for alle å se der terroren blir fortalt av amatører framfor håndverkeren (film direktøren) (Freeman, 2016, s. 119). Mobilskuddene i *Prosjekt Z* er tatt av Leon som fungerer i gruppen som lydtekniker, men som også dokumenterer bakscene livet til gruppen. Leon adresserer sine følgere direkte på sosiale medier ved en scene der han på engelsk forklarer en uvanlig bilulykke som han nettopp var vitne til og som blir inkorporert i mobilt format (lengde og bredde) i filmen. Flere ganger gir han også ordet til kameramannen Felix der de entusiastisk og sensasjonalistisk beskriver opplevelsene sine til ett tiltenkt internasjonal følger skare. Mobilformatet er også brukt ved en senere anledning der Leon dokumenterer en meteor som har falt i bakken, men som vi senere får vite ikke er en meteor allikevel. Leon og Felix diskuterer hva meteoritten kan være mens det skiftes fra

vanlig kamera skudd til mobilformat avhengig av hvem som snakker for så å gå over til en direkte henvendelse til følger skaren gjennom amatørmessig og ristende mobil kamera format.

FaceTime lignende medium er også brukt i filmen gjennom flerbilde format der en av skuespillerne snakker med sin partner og der grensesnittet for samtalen er inkorporert som en naturlig del av filmen. Christiansen argumenterer for at vår oppfatning er spredt utover nettverk teknologier framfor å være en kroppslig sans erfaring og som produserer det han kaller «nettverks subjektet» (Christiansen, 2016, s. 42). Videre skriver Christiansen at det er nettopp dette som utgjør skrekkelementet gjennom kinematisk kroppsliggjøring; menneskelige subjektiviteter er spredt utover media teknologier og selvfølelsen blir innviklet med mediene (Christiansen, 2016, s. 43). Dette kommer best til syne i *Prosjekt Z*, men også i *Diary of the dead*. Filmene foreslår at verdien av opptakene er større enn menneskeliv som vist av kameraoperatøren Jason Creed i *Diary of the dead* der han uten å nøle setter seg i konstant fare og til slutt dør nærmest med vilje og helt unødvendig og gir kamera arbeidet videre til kjæresten (Romero, 2007). I *Prosjekt Z* kommer det best fram i scenen der Leon går rundt og filmer med mobilkameraet rett etter en alvorlig bilkrasj og sier: «Forhåpentligvis er de ikke døde. Hjelp oss å dele videoen.» (11:53) (Dahlsbakken, 2021). Riktignok er *Prosjekt Z* en parodi, men begge filmene viser den menneskelige tilstanden i dagens verden der dokumenteringen er viktigere enn å hjelpe noen eller til og med viktigere enn egen overlevelse. Det er også en vanlig trekk i undersjangeren der opptakene vi ser på er ment å være etterlat av det omkomne filmmannskapet. Christiansen mener at denne typen filmer vekker angst for rekonfigureringen av den menneskelige subjektiviteten fordi vi absorberer og assimilerer nye medieteknologier som en naturlig tilstand og som vises best av de ulike medienes sammen veving i *Prosjekt Z* (Christiansen, 2016, s. 49). Filmene forteller allikevel en sammenhengende historie der de ulike medienes grensesnitt og format føltes naturlig inkorporert i filmens narrativ og estetikk.

## Konklusjon & Videre forskning

Jeg har i oppgaven redegjort for hvordan funnet opptak estetikk har blitt anvendt i norske filmer gjennom tre eksempler og funnet ut at de norske filmene anvender mange av sjangerkonvensjonene popularisert av spesielt amerikanske funnet opptak filmer. Typisk for den norske funnet opptak filmen er at den henter inspirasjon fra reisefilmene der det i alle tre analyserte eksemplene er involvert mye reising fram og tilbake med bil/campingvogn og der

norsk natur er ett sentralt bakteppe. I nyere funnet opptak skrekkfilmer brukes det mer visuelt imponerende skrekk effekter (monstre, spøkelses) enn var vanlig for filmene som populariserte undersjangeren og som først og fremst spilte på spenning. I tillegg har jeg identifisert flere trekk som først og fremst forbindes med den klassiske filmen, men som anvendes i noe kamuflert form i filmer som markedsfører seg som funnet opptak filmer. Vi kan se at amatør estetikken er ett stilvalg framfor å være en nødvendighet; altså at filmskaperne bevisst tar valg som gjør at opptakene ser ut til å være tatt av amatører framfor en regissør med film kunnskaper. I tillegg viser den siste analyserte filmen *Prosjekt Z* at andre medier blir prøvd inkorporert i funnet opptak filmer på en sømløs måte og der ett forskjellig utvalg av medier preger den menneskelige tilstedeværelsen.

Av videre forskning innen undersjangeren kan spesielt inkludering av de ikke nærmere analyserte norske filmene som jeg nevnte i avsnittet «Undersjanger kontekst & Teknologiske utviklinger» være av interesse for et mer helhetlig bilde av hvordan denne estetikken er anvendt i den norske konteksten. I tillegg kan det være meningsfullt å nærmere se på økonomi og budsjetter tilknyttet undersjangeren der vi kan finne mange filmer med svært lavt budsjett og svært høy inntjening. Hvordan kommer disse forhold til syne gjennom den nordiske modellen for filmer produsert i Norge? Til slutt kan det være av interesse å se hvordan dokumentar film skapere og innholds skapere på Youtube lager innhold med samme type estetikk som er anvendt i fiksjonelle funnet opptak filmer og eventuelt forskjeller og likheter mellom disse typene innhold.

## Referanser

- Anderson, J. (2008). *Lake Mungo* [DVD]. Arclight Films.
- Andresen, C. B. (2022). Fantastic horror hybrids I *Norwegian Nightmares* (s. 106-123). Edinburgh University Press.
- Christiansen, S. (2016). Uncanny Cameras and Network Subjects IX. A. Reyes & L. Blake (Red.), *Digital Horror : Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Phenomenon*. London: I. B. Tauris & Company, Limited.
- Dahlsbakken, H. M. (2021). *Prosjekt Z* [DVD]. AB Svensk filmindustri, SF Norge, SF FILM AS.
- Doughty, R. & Etherington-Wright, C. (2018). *Understanding Film Theory* (2. utg.). Palgrave & Macmillan.
- FoundFootageCritic. (2023). Norway. foundfootagecritic.com.  
<https://foundfootagecritic.com/country/norway/>
- Freeman, M. (2016). An Uploadable cinema: digital horror and the post national image. I X. A. Reyes & L. Blake (Red.), *Digital Horror : Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Phenomenon*. London: I. B. Tauris & Company, Limited.
- Gustafsson, T. (2015). Slasher in the snow: The rise of the low-budget nordic horror film IT. Gustafsson & P. Kääpa (Red.), *Nordic genre film : small nation film cultures in the global marketplace* (s. 189-202). Edinburgh University Press.
- Heller-Nicholas, A. (2014). *Found Footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality* McFarland & Company.
- Larsen, L. O. (2008). Hva er sjangeranalyse? . I E. Bakøy & J. S. Moseng (Red.), *Filmanalytiske tradisjoner* (s. 193-199). Universitetsforlaget.
- Løkke-Sørensen, T. S. (2019). *De Klarsynte* [Prime Video]. Agendafilm AS.
- McRobert, N. (2015). Mimesis of Media: Found Footage of Cinema and the Horror of the Real. *Gothic studies*, 17(2), 137-150.  
<https://doi.org/https://www.eupublishing.com/doi/10.7227/GS.17.2.9>
- Monnet, A. S. (2016). Night vision in the contemporary horror film. I X. A. Reyes & L. Blake (Red.), *Digital Horror : Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Phenomenon* (s. 123-136). London: I. B. Tauris & Company, Limited.
- O'Shea, N. (2017). Something genuinely Norwegian': cultural identity under the influence of American cinema in the found footage aesthetic of *Trolljegeren/Trollhunter* (2010) *Studies in European cinema*, 14(1), 33-47.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1080/17411548.2016.1258883>
- Prince, S. (2012). *Digital Visual Effects in Cinema : The Seduction of Reality*. Rutgers University Press.
- Reeves, M. (2008). *Cloverfield* [Youtube Filmer]. Paramount Pictures.
- Romero, G. A. (2007). *Diary of the Dead* The Weinstein Company.
- Sayad, C. (2016). Found-Footage Horror and the Frame's Undoing *Cinema Journal*, 55(2), 43-66.  
<https://www.jstor.org/stable/44072414>
- Shiraishi, K. (2005). *Noroi: The Curse* [DVD]. Cathay-Keris Films, PMP Entertainment, Universe Laser & Video Co. Ltd.
- Sørenssen, B. (2007). *Å fange virkeligheten: Dokumentarfilmens århundre* (2. utg.). Universitetsforlaget.
- Villarreal, M. (2022, November 8. 2022). Noroi: The Curse and The Terror in Authenticity. *Intermittent Mechanism*. <https://intermittentmechanism.blog/2022/11/08/noroi-the-curse-and-the-terror-in-authenticity/>
- Øverdal, A. (2010). *Trolljegeren* [DVD]. Filmkameratene.

