

Martin Berg Vines

# Skumle Kaiju: Kognitiv filmteori og Kaijus betydning

Bacheloroppgave i Filmvitenskap  
Veileder: Ylva Jonsdatter Haagesen-Løkke  
Mai 2024



Martin Berg Vines

# **Skumle Kaiju: Kognitiv filmteori og Kaijus betydning**

Bacheloroppgave i Filmvitenskap  
Veileder: Ylva Jonsdatter Haagesen-Løkke  
Mai 2024

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



Kunnskap for en bedre verden



# Skumle Kaiju: Kognitiv filmteori og Kaijus betydning

## **Innholdsfortegnelse:**

Tittel, innholdsfortegnelse, sammendrag og forord - s. 1
Innledning og metode - s. 2 - 3
Hva er en Kaiju film? - s. 3
Kognitiv Filmteori og Sympathy for fictional characters - s. 3 - 5
Anvendelse - s. 5 - 11
Godzilla - s. 5 - 8
King Kong - s. 9 - 11
Konklusjon, Hva gjør monsteret skummelt - s. 12 - 13
Referanseliste - s. 14
Filmliste - s. 15

## **Sammendrag:**

Denne bacheloroppgaven undersøker filmene Godzilla (1954) og King Kong (1933) i lys av kognitiv filmteori. Målet er å finne ut av hva som gjør en Kaiju, et stort skrekkelig film monster, skummelt. Dette gjøres i form av scene- analyse i lys av kognitiv filmteori. Funn blir deretter diskutert videre i henhold til ytterligere teori på Kaiju-sjangeren for å belyse og konkretisere funn. I stor grad ser det ut til at det er skildringen av virkeligheten i form av et stort monster som gjør selve monsteret skummelt. Dette spesielt i lys av kognitiv filmteoris begrep av emosjons noder, og hvordan disse arter seg hos publikum i lys av scenen.

## **Abstract:**

This bachelor assignment does research on the films Godzilla (1954) and King Kong (1933) in relation to cognitive film theory. The goal is to figure out what makes a Kaiju, a giant scary film monster, scary. This is done through scene analysis with a cognitive film theory perspective. The assignments findings are further discussed in relation to additional theory of the genre to enlighten and create substance for the findings. It seems to a large degree that the depiction of reality in the shape of a giant monster is what makes the monster scary. Especially in light of cognitive film theories terms of emotion nodes and how these manifest in the audience in relation to the scene.

## **Forord:**

Dette er en bacheloroppgave som startet tidlig i januar 2024, og hadde innlevering i midten av mai 2024. Den har vært ypperlig veiledet av Ylva Jonsdatter Haagesen-Løkke, som også bisto med tips til pensum rundt kognitiv filmteori som jeg har valgt å bruke i oppgaven. I tillegg har oppgaven fått sin form og generell veiledning i fagets undervisning under emneansvarlig Anne Marit Myrstad, som bisto med tips til flere av pensum tekstene brukt i oppgaven. Mine medstudenter har også vært til stor hjelp, spesielt min hoved- respondent Henrik Storvik Roestad.

**Antall ord i oppgaven: 5193**

## **Innledning og metode**

I denne oppgaven skal jeg ta for meg Kaiju filmer. Kaiju filmer er filmer med egne sjangerkrav og funksjoner om store monster. Jeg skal analysere to scener fra to forskjellige Kaiju filmer, og se på hva det er som gjør monsteret skummelt. Kort forklart er det virkelige hendelser som skildres i form av gigantiske monstre som gjør filmene skrekkelige. Jeg vil anvende kognitiv filmteori for å undersøke dette. Kognitiv filmteori er filmteori som stammer fra psykologi som omhandler emosjoner og dermed også ting som skrekk eller frykt (Smith 2003).

Det kan være interessant å se på hva som vekker skremmende følelser hos publikum i Kaiju filmer. I tillegg til å avdekke hva det er som gjør monsteret skummelt, vil man kunne se kontraster til tidligere filmvitenskapelig arbeid og hvordan disse henger sammen. Den kognitive teorien er ypperlig for å fokusere på emosjon. Hva slags følelser og hvilken stemning som vekkes hos publikum.

Jeg har valgt ut to tidlige Kaiju filmer. Godzilla (1954) regissert av Ishiro Hōnda og King Kong (1933) regissert av Merian C. Cooper og Ernest B. Schoedsack. Disse filmene er mitt undersøkelses materiale. De er filmer som har æren av å være tidlige standardsettere for sjangeren (Barr 2016, 13).

Jeg har valgt disse filmene fordi jeg har en interesse for Kaiju, men også originale filmer. King Kong og Godzilla er film-serier som enda holder på i dag. Til sammen har de 49 filmer, et stort antall verk. 3 av disse 49 filmene er filmer hvor de møtes på storskjermen. Oscar vinneren Godzilla Minus One (2023) regissert av Takashi Yamazaki som jeg så i fjor høst ga meg interesse til å se flere japanske Godzilla filmer. Ut av disse var en av de mer interessante Shin Godzilla (2016) regissert av Hideaki Anno og Shinji Higuchi. Filmen viser et skrekkelig møte med Godzilla. Likevel førte min interesse for originale filmer meg til de aller første Godzilla og King Kong filmene. Jeg bestemte meg dermed for å bruke dem i min analyse. Det finnes mange Kaiju filmer. Godzilla og King Kong utgjør til sammen 49 filmer. Andre populære eksempler på Kaiju-filmer er Cloverfield (2008) regissert av Matt Reeves og The Host (2006) regissert av Bong Joon Ho. Den norske filmen Trolljegeren (2010) regissert av André Øvredal anses også som en Kaiju film (Barr 2016, 10).

Jeg kommer til å utføre analysen i ulike deler. Jeg kommer først etter denne innledningen til å gjøre rede for teorien. Hovedsakelig kognitiv filmteori da det er den jeg anvender. Jeg vil likevel benytte en bok av Jason Barr til å først gjøre rede for og definere Kaiju-sjangeren. Jeg vil også kort gjøre rede for en påbygging av kognitiv filmteori av Victor Aertsen som dreier seg om sympati for fiksjonelle karakterer. Jeg vil så gi en kort forklaring på scenen jeg har

valgt etterfulgt av hendelsesforløpet i scenen. Deretter kommer jeg til å anvende den kognitive filmteorien for å se hva jeg finner ut. Begge analysene følges av ytterligere teori som belyser funnene i analysen. Jeg kommer så til å fremheve en konklusjon basert på anvendelsen og dens ytterligere teori på hva som gjør Kaiju monsteret skummelt.

### **Hva er en Kaiju film?**

Barr (2016) hevder at Kaiju-sjangeren er en sjanger som det er lite forsket på. Dette er grunnet at det ofte er blitt ansett som Science Fiction (Barr 2016, 7). På 1950 og 1960 tallet var det mye i science fiction og kaiju filmer som gjaldt begge sjangrene. Mange har dermed ansett Kaiju- filmer som science fiction (Barr 2016, 7). Likevel var det allerede så tidlig som King Kong (1933) og Godzilla (1954) tydelig at kaiju-sjangeren var noe eget (Barr 2016, 7). Det som gjør Kaiju-filmen unik er dens evne til å skildre menneskeskapte problemer, skape sympati eller emosjon hos monstrene, og at de baserer seg på myter og sagn (Barr 2016). Den norske filmen Trolljegeren (2010) baserer seg på norske myter om troll og Godzilla minner om en drage spesielt i det at han spruter plasma (Barr 2016, 10-12). Kaiju-filmen kjennetegnes ved at den skildrer og gjenspeiler menneskeskapte problemer som terror, forurensning, atomkatastrofer, og naturkatastrofer (Barr 2016). I tillegg skapes ofte emosjonelle bånd med monstrene som har en gjenkjennelig funksjon, eksempelvis vil trollene i Trolljegeren (2010) være i fred og Gamera beskytter barn (Barr 2016, 10). Dette danner til sammen noen sjangertrekk. Disse sjangertrekkene er noe vi kommer til å se igjen i analysen fra de to scenene i Godzilla (1954) og King Kong (1933). Koblingen til terror- opplevelser i Godzilla (1954) blir tydelig, og sympatien man føler for King Kong i King Kong (1933) blir fremhevet.

### **Kognitiv Filmteori og Sympathy for fictional characters**

Kognitiv filmteori baserer seg på en ellers psykologisk teori ved samme navn, Kognitiv Teori (Smith 2003). Teorien bruker et par begreper som er godt å kunne om man skal forstå perspektivet. Begrepene 'Prototypisk emosjon', 'Emosjons noder', 'Affekt', 'Stemning' og 'Emosjons-Markører'. De to sistnevnte er de mest brukte i analysen.

Prototypiske emosjoner er emosjoner som yter til en god konsekvens for individet (Smith 2003, 21). Eksempelene som er gitt er når man rømmer fra noe skummelt, klemmer en elskede eller slår noen i sinne (Smith 2003, 21).

Det finnes likevel ikke-prototypiske emosjoner (Smith 2003, 21-23). Ikke prototypiske emosjoner argumenteres for at er emosjoner som depresjon som ikke fører til noen god konsekvens for individet (Smith 2003, 21-23).

Emosjons noder er input kanaler for assosiasjon i emosjons-systemet (Smith 2003, 29 - 32).

Det argumenteres for at om flere input fører til en assosiasjon til en emosjon du har opplevd tidligere, kan dette føre til en bevisst reaksjon (Smith 2003, 29 - 32).

Affekt er et begrep som beskriver den direkte reaksjonen før emosjonen (Smith 2003, 31).

Affekten er ikke en helhetlig emosjon, men en reaksjon som kommer før følelsen når bevisstheten (Smith 2003, 31). Basert på affekten og sosiale lærdommer vi har, tar vi så å gjøre oss opp en mening om hva vi skal gjøre (Smith 2003, 31). Skal man løpe, flykte eller slåss (Smith 2003, 31). Et eksempel på affekt gitt er ved 'overraskelse', etter affekten kommer en mer bevisst emosjon på enten frykt, glede eller annet, avhengig av hva som overrasket deg (Smith 2003, 37).

Stemning er det som skapes av flere emosjons- markører (Smith 2003, 38 - 40). Stemningen i en bestemt scene vil oppfordre til å føle lignende emosjoner (Smith 2003, 38 - 40). Samtidig så trenger stemningen emosjon for å skapes og å opprettholdes (Smith 2003, 38 - 40).

Emosjons- markørene bygger opp stemningen, og må gjentas for å holde på stemningen (Smith 2003, 38 - 40).

Hovedpoenget til en emosjons markør er å gi korte treff av emosjoner (Smith 2003, 45). En emosjons markør kan være knyttet til narrativet, men må ikke ha en spesiell funksjon i narrativet (Smith 2003, 45). Det er argumentert for at man trenger flere emosjons markører i en tekst, enn det narrativet i seg selv kan tillate i henhold til karakterens oppnåelse av et mål (Smith 2003, 45).

De begrepene jeg hovedsakelig vil forholde meg til i analysen er Emosjons Noder, Stemning og Emosjons markører. Jeg kommer til å analysere diverse emosjons markører i scenen, og forsøke å komme frem til en stemning. Denne stemningens assosiative tilkobling til publikums emosjons noder er det som vil ligge til grunne for analysens til-slutts tolkningsmateriale som også kobles opp mot akademiske tekster om Kaiju films betydning og symbolikk.

En teoretisk tilnærming som blir spesielt viktig i analysen av King Kong (1933), er sympati for fiksjonelle karakterer. King Kong er anerkjent for å vekke sympati i publikum, spesielt i henhold til hans forhold til Ann Darrow (Carton 2022, 61).



Sympati for fiksjonelle karakterer teoretiseres å finne sted ved at publikum føler en moralsk tilnærming til karakteren (Aertsen 2017, 110). Publikum vil føle sympati med en karakter som man anser for å ha god moral (Aertsen 2017, 110).

Det er derimot ikke snakk om den type moral som krever etisk tenkning eller teori (Aertsen 2017, 111). Hovedsakelig gjelder det den type moral som spiller på konvensjoner og fordommer relativ til den kultur filmen er unnfanget i eller skal appellere til (Aertsen 2017, 111).

Likevel kan man føle sympati med karakterer som har lav moral om karakterens motstander har enda lavere moral (Aertsen 2017, 110). Det er dette som forklarer sympati med karakterer som Hannibal Lecter i *The Silence of the Lambs* (1991) regissert av Jonathan Demme, og Tony Soprano i *The Sopranos* (1999 - 2007) laget av David Chase (Aertsen 2017, 110).

Andre elementer som er viktig for å fremme sympati for en karakter er: medfølelse, tiltrekkelse, familiaritet, likhet og intimitet (Aertsen 2017, 110 - 123).

## **Anvendelse**

Link til de fulle filmene er å finne i referanselisten. Filmene er distribuert til meg via Archive.org. Et anerkjent nettbibliotek som er medlem av blant annet American Library Association og Digital Preservation Federation (Internet Archive 2024).

## **Godzilla**

Godzilla (1954) er en film kjent for å popularisere Kaiju-sjangeren (Carton 2022, 53).

Godzilla har vært skapt i utallige former i forskjellige filmer gjennom tidene (Carton 2022, 53- 54).

Godzilla (1954) handler om et gruffullt monster som terroriserer Tokyo. Ikke lenge etter 2. verdenskrig da filmen er laget, står Japan ovenfor et uovervinnelig monster. Filmen omhandler møte med monsteret. Den tar i stor grad å skildrer dette. Både hvordan enkeltindivider reagerer, og hvordan sivilisasjonen som helhet skal reagere på monsteret. I tillegg omhandler filmen et narrativ av en forsker i ferd med å finne opp et våpen som kan ta livet av monsteret, "The Oxygen Destroyer".

Scenen jeg har valgt ut er en hvor Godzilla er i en vinnende posisjon og de menneskelige karakterene sliter. Scenen viser en katastrofal hendelse når et tog krasjer inn i godzilla sin fot. Sekvensen er å finne i tidskoden 00:45:35 - 00:47:50.

Godzilla vandrer opp av vannet og opp på land. Han ødelegger noen mindre bygg da han vandrer innover mot byen. Vi er møtt med mengder av mennesker som løper fra Godzilla.

Vi klippes til et kjørende tog. Vi får se mannskapet og passasjerene som sitter i vognene.

Dette klippes inn med bilder av Godzilla som vandrer videre inn mot byen.

Toget krasjer så med foten til Godzilla. Det som følger er en rekke korte klipp. Vi ser overlevende kave seg ut av togvognene. Godzilla som tygger på en togvogn. Passasjerer som ligger fastklemt under en togvogn.

Scenen slutter ved at Godzilla river i stykker en bro. Dr. Kyhoei Yamane, en sentral figur i filmen, bevitner dette fra et stykke unna. Godzilla vandrer så tilbake til sjøen.

*“Emotions (the nodes of the system) are tied to particular thoughts and memories as well as patterns of physiological reactions. Conscious cognitions (memories, social mores, emotion labels, etc.), autonomic and central nervous system patterns, action tendencies, vocalizations, and facial patterns are all interrelated” (Smith, 2003).*

Vi oppfordres først og fremst til å kjenne oss igjen i menneskene på toget. Godzilla fremstår som et uønsket ukjent fryktinngytende monster. Menneskene på toget skaper assosiasjoner til en egen opplevelse av passasjer eller fører. Vi ser både klipp av passasjerene og lokomotivførerne. Det er antagelig at de fleste i publikum enten har vært passasjer eller fører i en eller annen form.

Vi har også et kort øyeblikk hvor vi møter ansiktene til togførerne. I dette raske utsnittet ser vi ansiktsuttrykkene til førerne plutselig bli forskrekket. Dette står i kontrast med de tidligere emosjons markørene i de rolige ansiktsuttrykkene og ikke minst den gode og varme stemningen som skildres innad i togvognene.

Vi får et kjapt utsnitt av passasjerene i vognen. Utsnittet virker varmt i kontrast med hendelser på utsiden, men også togførerne. Utsnittet er kort, men gir en god emosjons markør for de uvitende i toget som enda ikke har bemerket seg det enorme dyret som er på vandring inn mot byen. Dette utsnittet møtes med et enda kortere utsnitt senere i sekvensen. Toget treffer foten og vi ser lysene gå ut. Støv faller fra taket, og passasjerene hylar i forskrekket overraskelse. Toget treffer så godzilla sin fot og vi som publikum følger med de menneskelige karakterene. Vi ser mennesker som hopper ut av togvogner, og noen som er fastklemt under togvogner. Godzilla står på utsiden av vognene. Et stort uovervinnelig monster som tygger på togvogner, og trækker på en av dem.

I sekvensen har vi et klipp som viser passasjerer sammenklemt under en togvogn, etterfulgt av et som viser at Godzilla trækker på en togvogn.

‘Kuleshov’ effekten viser at et bilde kun får mening i relasjon med et annet og hvilket bilde dette er danner betydningen (Stam 2000, 38).

Det ser dermed ut til at hva sekvensen viser er at Godzilla trækker på en gjeng overlevende passasjerer som ligger fastklemmt under en togvogn.

Utsnittet som viser de overlevende under en togvogn viser til en spesiell emosjons markør.

Det er et kort klipp hvor det brukes zoom på tre overlevende nederst i vognen. De puster kjapt og ser redde ut. Disse overlevende er en dame og to barn. Zoomet etterfølges fort av et tydelig utsnitt hvor Godzilla trækker på togvognen. Utsnittet vekker en slags sorg, og enorm sympati for disse overlevende.

Utsnittet hvor Godzilla tygger på en togvogn skaper i tillegg en tredje scene. Om vi igjen benytter oss av Kuleshovs montage teori, kuleshov- effekten (Stam 2000, 38). Kan vi lett forestille oss et tredje bilde som ikke vises på skjermen. Utsnittet som viser hva de overlevende i togvognen ser når Godzilla har vognen i kjeven.

Klippene etter at toget har møtt foten viser et slags gruffullt kaos som kan etterligne en terrorhendelse. De forferdelige øyeblikkene vekker skrekk, sympati, empati, og en følelse av kaos og skrekkelighet.

Det er også en kort emosjons markør for lettelse. Dr. Yamane står stram i muskulaturen og vitner til hendelsene. Vi ser derimot da Godzilla vandrer tilbake mot havet, at han tar et dypt innpust og et lettere utpust. Antagelig symboliserer ikke markøren mer enn at scenen er over. Publikum kan puste lettet ut sammen med Dr. Yamane. Godzilla vandrer tilbake til sjøen uten at ytterligere ble skadet, og før han vandrer helt inn til byen.

Det kan være vanskelig å sette seg inn i virkeligheten til karakterene i sekvensen. De opplever en form for terror som få vil kunne kjenne seg igjen i. Dette vises med ganske detaljerte korte utsnitt. Så hva er det egentlig publikum skal kjenne seg igjen i? Hvilke emosjons noder, minner og følelser, kan disse utsnittet vekke til liv?

En kjent tolkning av Godzilla at det er et uttrykk for atombombene i Hiroshima og Nagasaki 1945 (Mustachio og Barr 2017, 21, 161 og Carton 2022, 53 - 54). Filmen er utgitt ca 9 år etter hendelsen, og det ser ut til at det er atombomben scenen fremviser. Den totale ødeleggelsen påført av et uknuselig monster blir til en metafor for den totale ødeleggelsen U.S.A gjorde på det japanske folket i 1945. Scenen skildrer ikke bare ødeleggelsen, men den totale skrekken det japanske folket møtte i møte med bomben.

Spesielt for det japanske publikum vil emosjons markørene appellere til emosjons nodene.

Det vil vekke minner av skrekk og gru da de hørte om hendelsen på radioen. Sorg hos de som mistet noen, eller kjente noen som mistet noen. Det kan vekke sorg på nasjonalt nivå. Sorg for

Japan som nasjon. Muligens kunne det også skape enorm respons hos de som var til stede under hendelsen og overlevde.

Det argumenteres derimot for at det moderne og globale publikum har mindre kjennskap til hendelsen (Mustachio og Barr 2017, 162). Spesielt grunnet det faktum at U.S.A har sine egne Godzilla filmer (Mustachio og Barr 2017, 161 - 177). Det diskuteres dermed i den globale forstand, hva Godzilla betyr og kan bety for en annen nasjon, og spesielt U.S.A (Mustachio og Barr 2017, 161 - 177). Etersom U.S.A er de som slapp bomben på Hiroshima og Nagasaki, argumenteres det for at det globale samfunn ikke har like sterke tilkoblinger til hendelsen (Mustachio og Barr 2017, 161 - 177). Likevel kan det globale samfunnet kjenne på skrekken for atomkrig, eller en atomvåpen hendelse i sine egne nærmiljøer, da U.S.A ikke har vært atom hegemonisk siden 1949 (Barr 2016, 38).

U.S.A har derimot hatt katastrofer innenfor sine egne landegrenser. Den mest kjente er antagelig 9/11. Kaiju-filmen Cloverfield (2008) anses for å være en skildring av denne terrorhendelsen (Mustachio og Barr 2017, 167 - 169).

Dette argumenteres for ved å vise til kinematografien og mise en scene i filmen (Mustachio og Barr 2017, 167 - 169). Kinematografien som brukes er av et håndholdt hjemmekamera (Mustachio og Barr 2017, 167 - 169). Mise En Scene i filmen viser støvbelagt tåke (Mustachio og Barr 2017, 167 - 169). Dette sammenlignes med videoopptak som ble gjort av 9/11 hendelsen da den skjedde (Mustachio og Barr 2017, 167 - 169).

Dette står i sterk sammenheng med Barrs forståelse av Kaiju-sjangeren. En sjanger som skildrer menneskeskapte problemer (Barr 2016, 52 - 55). Slike ting som forurensning, atomkraftverk som faller sammen, og ikke minst terror (Barr 2016, 52 - 55).

Ut ifra dette kan det også argumenteres for at et moderne globalt publikum får assosiasjoner til slike menneskeskapte katastrofer. Om man ikke er tett knyttet til en katastrofe selv, eller som en befolkning, som på en eller annen måte er skildret i den gitte Kaiju filmen, kan man likevel få assosiasjons koblinger til bilder man har sett i media, nyheter på TV, eller youtube. Eventuelt også historietimene og fortellinger om fortiden.

Dette er også noe som utnyttes i den amerikanske Godzilla (2014) regissert av Gareth Edwards, kinematografien og mise en scene i filmen minner om reelle klipp fra kjente katastrofer som orkanen Katrina (Mustachio og Barr 2017, 172).

## **King Kong**

King Kong (1933) er en film som ble utgitt en stund før Godzilla (1954). Filmen er en av de to grunnleggende Kaiju filmene, hvor Godzilla (1954) er den andre (Barr 2016, 13).

Filmen omhandler et film crew som skal på utflukt til en ukjent øy. Regissøren Carl Denham tar med seg Ann Darrow som hovedskuespillerinne. Ann Darrow blir derimot bortført av de lokale på øya og ofret til en gigantisk ape, nemlig King Kong. Ann Darrow blir reddet. King Kong blir derimot ikke forlatt, men tatt med tilbake til New York.

Scenen jeg har valgt ut er en hvor menneske karakterene dør i tusenvis. Grunnet King Kong. Likevel får vi et innblikk i King Kongs sympatiske karakter. Sekvensen er å finne i tidskoden 00:54:05 - 00:57:50. Vi befinner oss enda på øya i denne sekvensen.

Det er lagt til ytterligere tidskoder hvor det er kommentert scener og øyeblikk fra filmen utover den valgte sekvensen. Disse kommentarene er til stede for å ytterligere kommentere eller underbygge argumenter som blir gjort i analysen av den valgte sekvensen.

Scenen kan deles inn i tre deler. I den første møter vi mannskapet som nylig har kommet på King Kong sin tråd. De er på utflukt for å redde Ann Darrow, som King Kong bærer i sin neve. King Kong bemerker seg dette. Han forlater Ann Darrow i toppen av et tre. Han tar seg så til å jage mannskapet tilbake veien de kom fra. Sekvensens klimaks er når King Kong løfter en veltet trestamme. Trestammen fungerte som en bro, hvor mannskapet nå holder fast med armer og ben. King Kong rister denne stammen frem og tilbake til alle i mannskapet er falt til sin død.

I den andre delen av scenen møter vi Jack, en iguana, samt King Kong og Ann Darrow. Jack var lur og klatret ned en linjæ. Istedenfor å møte sin død i trestammen står han nå i en hule, med King Kong like over seg. Scenens skrekk moment og sterke emosjons markør for frykt er bildene av King Kong sin arm som griper etter Jack. Jack stikker King Kong med en kniv og vi blir møtt med et nærbilde av King Kong. Vi får en kort symfonisk tone sammen med et trist ansiktsuttrykk. Scenen fortsetter så med å vise en iguana som klatrer opp en linjæ. Jack kutter fort linjaen, og kameraet panner oppover for å vise King Kong stå over han. Igjen klar for å gripe etter han.

En kortere tredje del av scenen begynner med Ann Darrow. Hun sitter i toppen av et tre når en dinosaur trer frem i bakgrunnen. Hun begynner å hyle. Vi kuttes så frem og tilbake mellom King Kong med Jack i hulen, og Ann Darrow hylende i et tre. Samtidig som dinosauren nærmer seg. King Kong velger å la Jack være for å redde Ann Darrow.

Det som er mest iøynefallende i denne scenen er nærbildet av King Kong. Det er et kort, merkbart sympati øyeblikk med monstret.

*“The primary purpose of an emotion marker is to generate a brief burst of emotion. Often such moments could be excised from a film with little or no impact on the achievement of narrative goals or the state of story information” (Smith 2003, 45).*

Da kniven stikker inn i hånden til King Kong, blir vi møtt med et nærbilde av King Kong. Ansiktsuttrykket hans virker dystert. Vi blir møtt med en kort musikalsk tone som skiller seg fra bakgrunnsmusikken. Til sammen danner dette et kort sympati øyeblikk. Et sympati øyeblikk og en emosjons - markør, som kunne blitt utelatt fra filmen. Hadde øyeblikket ikke vært en del av scenen ville hendelsesforløpet og dermed filmens narrativ blitt den samme. Øyeblikket er iøynefallende og tydelig. Det er kort, men det skaper en tydelig emosjons markør for publikum. Publikum blir oppfordret til å føle sympati med King Kong. King Kong som får et lite stikk som nærmest kjennes gjennom lerretet. Man skjønner automatisk at kniven er skarp, og at størrelsen på King Kong gjør stikket lignende en flis, eller en liten spiker.

Dette korte øyeblikket er plutselig, og i et hav av emosjons markører som oppfordrer til skrekk og gru, ikke sympati. Scenen ellers skildrer King Kong som et skrekkelig monster som tar livet av flere titalls menn. Et hårete beist som griper etter den overlevende Jack som står sammenklemt i en hule, med kun en liten kniv til å forsvare seg mot den store hånden som griper etter han.

Hvordan skal vi så forstå dette plutselige øyeblikket av sympati med et ellers grufullt monster? Det hele ser ut til å ha en sammenheng med Ann Darrow.

Et publikum vil føle sympati med karakterer av moralsk verdi (Aertsen 2017, 110). Likevel vil man føle sympati med karakterer av lav moralsk verdi, om motstanderen[e] har lavere moralsk verdi (Aertsen 2017, 110).

Ved å analysere mannskapets forhold til Ann Darrow kan man lettere trekke frem King Kongs moralske verdi. Carl Denham er regissøren bak utflukten. Han trenger en kvinnelig hovedrolle og finner dermed Ann Darrow. På vei inn i det som kalles ‘Womans Home mission’, finner Carl Denham, Ann Darrow i en posisjon hvor hun tilsynelatende er i nødvendighet av penger og omsorg. Carl Denham med uttrykket “I’m going to find a girl for my picture, even if I have to marry one” gir Ann Darrow en mulighet i en sårbar tilværelse. Kort sagt utnytter Carl Denham, Ann Darrow i situasjonen hun er i [00:06:00 - 00:10:00].

Mannskapet virker heller ikke til å være av særlig god moral når det gjelder Ann Darrow. Mannskapet uttrykker misnøye med å ha en kvinne om bord. Derimot når de innfødte på øya vil ofre henne til King Kong nekter mannskapet de innfødte dette. Likevel er det mannskapet og Carl Denham som har plassert henne i denne situasjonen. I tillegg var det heller ingen der til å redde henne da de innfødte kidnapper henne fra båten [00:01:53 - 00:38:00].

Dette underbygges også ved å skildre Carl Denham som et synonym til King Kong, ved å tale for at han er monsteret, ikke King Kong (Mustachio og Barr 2017, 94 - 95). Det argumenteres for ved endepunktet i filmen hvor militære styrker må ta livet av King Kong [01:23:10 - 01:40:00], som tross alt er ført dit han er av Carl Denham og hans crew (Mustachio og Barr 2017, 94 - 95). Carl Denham uttrykker at Ann Darrows skjønnhet drepte King Kong, hvor det egentlig var militæret og han selv (Mustachio og Barr 2017, 94 - 95). I denne sluttsekvensen vekkes det også sympati for King Kong.

King Kong viser bedre moral overfor Ann Darrow enn mannskapet. King Kong beskytter Ann Darrow med sitt eget liv. Da dinosauren ankommer forlater han sitt bytte for å redde hylende Ann Darrow. Han vet derimot ikke hvorfor Ann Darrow hyl før han ankommer, men tyr likevel til utsetning. Han angriper også mannskapet som er på vei til å redde Ann Darrow, da han ser de som en trussel mot det som er ofret til han, nemlig Ann Darrow.

Hvor mannskapet utnytter Ann Darrow, setter hun i fare, og i en vanskelig situasjon ved å ønske hun av båten, er King Kong betatt og fremstår som en dyktig beskytter. Dette kan være grunnlag for sympatien vi føler og blir oppfordret til å føle med King Kong. King Kong er riktignok godt anerkjent for å vekke sympati grunnet hans forhold til Ann Darrow (Carton 2022, 61).

Hva scenens assosiative tilkobling til publikums emosjons noder er ellers kan være vanskelig å tyde. Godzilla-scenen viser tydelig terror. Den er dermed lett sammenlignbar med populære tolkninger av Godzilla som en metafor for Hiroshima og Nagasaki-bombene i 1945 (Mustachio og Barr 2017, 21, 161). Opplevelsene og emosjons markørene, stemningen i King Kong scenen og hva den appellerer til er derimot mer u-gjenkjennbar.

Filmen er derimot tydet til å omhandle voldtekt og fremheve rasistiske tankeganger (Mustachio og Barr 2017, 94 - 95). Det argumenteres for at det som fremvises er den hvite manns prosjektering av heteroseksuelle lyster, i form av fordomsfulle eventyr, om den mørkhudede mannen som begriper seg på den hvite kvinnen (Mustachio og Barr 2017, 94 - 95). Det kan tenkes at dette appellerte til det amerikanske publikum i tiden filmen ble utgitt. Det er tenkelig at bildene skapte frykt i sammenkobling med media og fordommene som samfunnet slet med.

## **Konklusjon, Hva gjør monsteret skummelt.**

Selv om Kaiju-sjangeren er blitt misforstått som science fiction, er den også vel etablert. Jason Barr kartlegger sjangertrekkene tydelig i form av eksempler fra filmer om store monster. Menneskeskapte katastrofer som Terror, Klimaendringer, Forurensning, Atomkriser m.m kjennetegner Kaiju sjangeren i tillegg til myter og sagn (Barr 2016). Kaiju sjangeren er kjent for å vekke sympati blant publikum for monsteret, noe som ytterligere skiller sjangeren fra science fiction (Barr 2016, 10 og Carton 2022, 61). Spesielt King Kong danner sympati blant publikum (Carton 2022).

Kognitiv filmteori er et perspektiv som passer seg ypperlig for å se på hva som gjør et monster skummelt. Den kognitive teoriens begreper som Emosjons markør, Stemning og Emosjons node, er begreper som lett anvendes med et skue. Et skue om frykt likeså, og hva det er som danner frykten.

Scenenes emosjons markører danner stemningen, og hva denne stemningen og utsnittene i scenen skal appellere til hos publikum skaper et spørsmål om tolkning i henhold til emosjons nodene.

Det er kanskje åpenbart at hva som gjør en kaiju skummel er størrelsen. Det er et gigantisk uovervinnelig dyr som er større enn de største bygningene i Tokyo, eller så stor at han kan løfte en fallen trestamme med armene.

Likevel kan man tyde det filmatiske i ulike vinklinger. Med Kognitiv Filmteori som perspektiv avdekkes emosjoner av frykt, sorg, og sympati. Emosjoner som fremtrer i scene analysen, og som lett kan trekkes til andre tolkninger.

Analysen avdekker et emosjons-spekter og en stemning som i henhold til teorien må tolkes til publikums emosjonelle vilkår (Smith 2003, 3 - 65). Hva filmen appellerer til hos publikum og oppfordrer publikum til å føle er det som må tolkes (Smith 2003, 3 - 65). I henhold til assosiativ tilkobling til publikums emosjons noder og hva som trigger dem (Smith 2003, 3 - 65).

For at stemningen som avdekkes ved hjelp av emosjons markører skal føre til en dypere analyse av publikums tolkning, passer kjente tolkninger av verket på analysen. Spesielt ser vi igjen sympati for King Kong, som passer utmerket med Víctor Aertsens fremstilling av sympati for fiksjonelle karakterer. Jason Barr og Camille Mustachio bringer ytterligere analyser av både Godzilla og King Kong som passer utmerket med hva scene analysen bringer frem i lys av kognitiv filmteori. Terroren i Godzilla kan lett sammenflettes med tolkninger av atombomben, og King Kongs symbolikk fremviser noe usselt ved datidens U.S.A (Mustachio og Barr 2017, 94 - 95).



Det ser ut til at det ikke er størrelsen som gjør monsteret skummelt, men virkeligheten som monsteret skildrer. Analysen fremviser skrekkelig terror i Godzilla (1954), og en frastjålet Ann Darrow i King Kong (1933). Elementer som kobles til Atombombingen av Japan i 1945 (Mustachio og Barr 2017, 21, 161), og U.S.As rasistiske fordommer i King Kong (1933) (Mustachio og Barr 2017, 94 - 95). Kaiju-filmer som Cloverfield (2008) skildrer 9/11 (Mustachio og Barr 2017, 167 - 169). Godzilla (2014) skildrer en rekke katastrofer, globalt (Mustachio og Barr 2017, 172). Den globale befolkningen kan også kjenne på frykt for atomvåpen, da U.S.As atomhegemoni endte i 1949 (Barr 2016, 38).

Disse skrekkelige, menneskeskapte hendelsene som Kaiju film er kjent for å skildre (Barr 2016, 37 - 56). Er hva som gjør monsteret skummelt. Det er ikke monsteret i seg selv, eller dets størrelse alene. Det er ikke de individuelle scenene eller hendelsene. Det er hva monsteret, dets ødeleggelse og fryktinngytende konsekvenser for menneskene i filmen skildrer som er skremmende. Virkelige destruktive hendelser som fikk og enda får store konsekvenser for menneskene involvert, fremvist i bildet av et stort uovervinnelig, ofte menneskeskapt monster.

For å utdype dette videre kan forskning gjøres innenfor Kaiju filmer. Det er som nevnt utallige Kaiju filmer. Denne oppgaven har tatt for seg for det meste en kort sekvens fra to av de tidligste Kaiju-filmene, Godzilla (1954) og King Kong (1933). Det er supplementert teoretisk informasjon som omgår andre filmer som Godzilla (2014) og Cloverfield (2008), men hovedsakelig for å belyse funnene i scenene som er analysert. Dette er også grunnlaget for ytterligere rom i filmen King Kong (1933). Det er altså ytterligere scener i de valgte filmene som ikke er gitt rom i denne analysen. Sekvensene valgt står i fokus, og ytterligere sekvenser og teorier er brukt for å belyse sekvensene. Filmene byr på flere møter med monsteret. Ytterligere scener kan dermed også være viktig å vurdere samt analysere. Videre forskning kunne bygge ytterligere på kognitive filmteoretiske funn og anvende dem på andre Kaiju filmer. Fra forskjellige tider og forskjellige nasjoner. Disse funnene kan så kobles igjen opp mot ytterligere teori og tolkning. Hva representerer for eksempel trollet i filmen Troll (2022) regissert av Roar Uthaug? Eller hva er betydningen bak Kaijuene i de nyeste 'monsterverse' filmene som Godzilla x Kong The New Empire (2024) regissert av Adam Wingard? Tyder Godzilla i Godzilla Minus One (2023) til det samme som i Godzilla (1954), eller er det noe annet som representeres? Dette er spørsmål som kan stilles i ytterligere forskning på Kaiju-filmer og hva som gjør monsteret skummelt. Skulle teori og anvendelse fra denne oppgaven gjelde ytterligere forskningsmateriale, hadde det vært som et eksempel interessant å se på hva det er i den virkelige verden som gjør trollet i Troll (2022) skummelt.

## Referanseliste:

Aertsen, Víctor. 2017. "Sympathy for fictional characters: an examination of the factors involved from a social psychology and cognitive film theory perspective." *Doxa, Comunicación*, vol.25 (11): 107 - 128. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n25a5>

Barr, Jason. 2016. *The Kaiju Film: a critical study of cinema's biggest monsters*. North Carolina: McFarland & Company.

Carton, Christopher. 2022. *The Ultimate Book of Movie Monsters*. 1st ed. Havertown: Pen & Sword Books Limited.

Internet Archive. 2024. "About the Internet Archive". Hentet 14.04.2024. <https://archive.org/about/>

Mustachio, Camille D.G og Jason Barr. 2017. *Giant creatures in our world: essays on kaiju and American popular culture*. North Carolina: McFarland & Company.

Smith, Greg M. 2003. *Film structure and the emotion system*. Cambridge: Cambridge University Press.

Stam, Robert. 2000. *Film Theory An Introduction*. Massachusetts: Blackwell Publishers Inc

# Filmliste

## **Empiri:**

*Godzilla*. Regissert av Ishiro Hônda. 1954; Japan: Toho Film (Eiga) Co. Ltd. 96 min.  
<https://archive.org/details/1954-godzilla-2021>

*King Kong*. Regissert av Merian C. Cooper og Ernest B. Schoedsack. 1933; U.S.A: RKO Radio Pictures. 100 min. [https://archive.org/details/king-kong-1933\\_202103](https://archive.org/details/king-kong-1933_202103)

## **Andre filmer som er nevnt:**

*Cloverfield*. Regissert av Matt Reeves. 2008; USA: Paramount Pictures. 85 min.

*Godzilla*. Regissert av Gareth Edwards. 2014; USA: Warner Bros, Legendary Entertainment. 123 min.

*Godzilla Minus One*. Regissert av Takashi Yamazaki. 2023; Japan: Robot Communications, Toho Studios. 124 min.

*Godzilla x Kong: The New Empire*. 2024; USA: Legendary Entertainment, Warner Bros. 115 min.

*Shin Godzilla*. Regissert av Hideaki Anno og Shinji Higuchi. 2016; Japan: Cine Bazar, Khara Corporation, Toho Pictures. 120 min.

*The Host*. Regissert av Bong Joon Ho. 2006; Sør-Korea: Chunggeorahm Film, Boston Investments. 120 min.

*The Silence of the Lambs*. Regissert av Jonathan Demme. 1991; USA: Strong Heart/Demme Production. 118 min.

*The Sopranos*. Laget av David Chase. 1999 - 2007; USA: Home Box Office. 60 min.

*Troll*. Regissert av Roar Uthaug. 2022; Norge: Motion Blur Films. 101 min.

*Trolljegeren*. Regissert av André Øvredal. 2010; Norge: Filmkameratene. 103 min.

