

Marius Theodor Yttri Fjørtoft

Farens Frembrudd

En analyse av audiovisuelle stilgrep og dens
opplevelse

Bacheloroppgave i Filmvitenskap

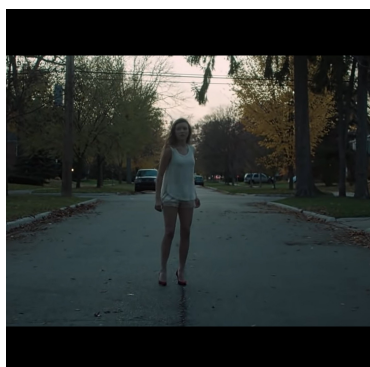
Veileder: Christer B. Andresen

Mai 2024

Marius Theodor Yttri Fjørtoft

Farens Frembrudd

En analyse av audiovisuelle stilgrep og dens
opplevelse



Bacheloroppgave i Filmvitenskap
Veileder: Christer B. Andresen
Mai 2024

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



Kunnskap for en bedre verden

Farens Frembrudd

En analyse av audiovisuelle stilgrep og dens opplevelse

Innholdsfortegnelse.

| | |
|---|----|
| Kap. 1. Innledning | 2 |
| 1.2. <i>Problemstilling og tilnærming</i> | 2 |
| 1.3. <i>It Follows</i> | 2 |
| | |
| Kap. 2. Analysen | 2 |
| 2.1 <i>Faren og Audiovisuelle element</i> | 3 |
| 2.2. <i>Det stille sjokket</i> | 7 |
| 2.3 <i>Sakte men sikkert</i> | 8 |
| 2.4 <i>Direkte fare</i> | 9 |
| 2.5 <i>Antydnet fare</i> | 11 |
| | |
| Kap. 3. Faren i <i>Smile</i> | 12 |
| 3.1. <i>Faren</i> | 12 |
| 3.2 <i>Audiovisuelle elementer</i> | 12 |
| 3.3 <i>Antydnet fare</i> | 14 |
| 3.4 <i>Direkte fare og sjokk</i> | 16 |
| 3.5 <i>Villedning</i> | 19 |
| | |
| Kap. 4. Oppsummering og konklusjon | 20 |
| | |
| Kap. 5. Referanser | 22 |

Antall ord: 5839 (Untatt Forside, Innholdsfortegnelse, Sammendrag og Refferanseliste)

1. Innledning

Noe av det mest gjenkjennelige trekket vi finner filmsjangeren skrekkfilm er selve trusselen. Denne trusselen vil ofte være et unaturlig monster som jakter på hovedkarakterene våre i filmen og er presentert ved ulike måter. Når trusselen er til stede, vil det ofte forsøke å skape uhyggelige følelser i tilskuer som redsel og sjokk. Særdeles det sistnevnte der blir ganske viktig, da dette er ofte det en kan forvente å få når man ser en skrekkfilm: Sjokk.

1.2 Problemstilling og framgangsmåte

I denne oppgaven vil jeg nå se på enkeltsekvenser fra skrekkfilmene *It Follows* (Mitchell 2014) og *Smile* (Finn 2022) når deres trusler og farer er presentert. Jeg kommer til å se nærmere på de audiovisuelle elementene mise-en-scene, eller iscenesettelse på norsk som er innholdet i bildeutsnittet av en scene (Bordwell, Thompson og Smith 2020, 112), kinematografi som er bruken av kamera bevegelser i sekvensen (Bordwell, Thompson og Smith 2020, 112), klipping som setter sammen filmens fortelling i bildeutsnittet (Bordwell, Thompson og Smith 2020, 2017) og til slutt bruken av lyd i sekvensene. Jeg kommer til å vektlegge hvordan disse audiovisuelle elementene bidrar til å fremme denne trusselen. I tillegg vil jeg også undersøke hvordan de bidrar til opplevelsen for de som ser filmen, som er tilskuerne. Hvordan kommuniserer disse audiovisuelle elementene til oss som tilskuere at det er fare på ferde? Og hvordan bidrar de til at vi kan oppleve sjokk i disse sekvensene?

1.3. *It Follows*

It Follows følger hovedkarakteren Jay (Maika Monroe) i det hun blir forfulgt av en entitet etter å ha hatt samleie på en date. Denne entiteten tar form som forskjellige personer og det er kun de som er blitt «smittet» som kan se den. Noen av disse er personer som vår hovedkarakter kjenner, andre er tilfeldige fremmede og følger henne sakte, men sikkert. Hun forsøker å unnslippe denne entiteten, men den virker å være nærmest uovervinnelig og jakten intensifieres når entiteten kommer nærmere og nærmere henne.

2. Analysen

I filmens start møter vi filmens første offer, Annie (Bailey Spry). Hun løper i full fart ut av sitt hus og er tydelig skremt. Hun oppfører seg som om det er noe som forfølger henne, selv om vi som tilskuere ikke kan se hva det eventuelt er. Det at hun ikke har tatt av seg de høye hælene sine indikerer at hun opplever en genuin frykt. Kameraet panorerer etter Annies bevegelser mens hun tar en runde rundt nabolaget. Hun løper etter hvert til huset for å hente nøklene til bilen sin og kjører av gårde. Det klippes til at hun senere har parkert ved en badestrand. Det er kun billyset fra hennes parkerte bil som holder frembruddet av nattemørket unna henne. En siste telefonsamtale finner sted mellom henne og hennes far i det han ringer henne. Hun beklager for sin tidligere oppførsel mot ham. Det klippes da til morgen, men det er langt ifra en god start på dagen. Annie er livløs. Den ene foten har blitt vrent den andre veien, hennes kne har blitt brutt opp og hva som er tilstanden til den andre foten hennes er utydelig. Annie har blitt drept i svært uhyggelig og brutal stil. Filmens fare har nå krevd sitt første offer.

2.1 Faren og audiovisuelle element

Det er nå vi som tilskuere er blitt introdusert til trusselen i *It Follows*. Faren i sekvensen er skapt av at Annie oppfører seg som om hun blir forfulgt og at hun etter hvert blir drept på brutalt vis av det som jager henne. Vi som publikum får ikke direkte se hva det er som har jaget og drept henne. Likevel, preges hele sekvensen gjennom Annies oppførsel av det er fare på ferde. Hva er det som har bidratt med å fremme filmens fare ved starten av denne åpningsscenen?

Den har et fravær av elementet kunstig belysning og unnlater å bruke klipping deler av sekvensen. Belysningen kommer fram som naturlig, i tillegg til at starten av sekvensen er uavbrutt gjennom lang tagging.

Iscenesettelsen av sekvensen viser oss at det er en varm kveld på sommeren, i det solen er på vei ned. Det vi ser er at denne belysningen er tilsynelatende umanipulert av kunstige lysoppsett som vanligvis ville fremtonet eller eliminert skygger, også kjent som «three-point-lighting» (Bordwell, Thompson og Smith 2020, 128). Denne manglende påvirkningen av belysning later da til å være naturlig og peker også til at dette ikke er blitt filmet i et filmstudio. Snarere, det vi ser, er blitt filmet på et opptakssted, eller kjent som «on location» på engelsk. Denne åpningsscenens iscenesettelse peker da på en filmstil som forsøker å

gjenskape virkeligheten på den aller mest troverdige måte. Denne filmstilen er kjent som realisme (Doughty og Etherington-Wright 2022, 124).

Grunnen til at jeg peker på den realistiske filmstilen, er hvordan den komplimenterer nattemørket. Ved fraværet av kunstig belysning, bidras det til å vektlegge stemningen rundt Annie når hun har parkert ved stranden og vi kan se nattens frembrudd. Det som tilsynelatende er scenens eneste lyskilde, er billyset som Annie har latt stå på, da det er det som lyser opp hennes omgivelser. Dette vektlegger stemningen rundt Annie, da mørket får en mer virkelig tilnærming og ikke har blitt manipulert gjennom kunstig belysning mens hun sitter alene. Det kan virke nærmest som om faren ikke er langt unna.



1.1 Billyset lyser opp omgivelsene

Det andre elementets fravær er bruken av klipping i starten av sekvensen. Dette kommer fram i det Annie løper ut av huset sitt og forsøker å komme vekk fra filmens trussel. Annie er da i sentrum av bildeutsnittet og kameraet følger etter hennes bevegelser. Slik holder kameraet bildeutsnittet fram, i likhet med Annie, til det har blitt tatt en 360 graders runde rundt nabolaget og holder dette gående helt til Annie kjører vekk i bilen. Sekvensens kinematografi har altså tatt i bruk panorering og har horisontalt fulgt Annie uavbrutt (Brown 2012, 212). I tillegg til at sekvensen er uavbrutt helt til det klippes til henne i bilen, viser bruken av lang tagging og holder handlingen i bildeutsnittet gående i en lengre periode. Kameraet slutter ikke å filme, med andre ord (Bordwell, Thompson og Smith 2020, 210).

Dette vektlegger filmens fare, da sekvensens handling ikke viser oss som tilskuere hva det er som gjør Annie redd. Det klippes ikke til en annen vinkel eller til det Annie løper vekk ifra, men viser oss heller omgivelsene hun befinner seg i, som er nabolaget. Vi ser bare Annie løper vekk fra «ingenting» i høye hæler.



1.2 Lang tagning når Annie løper fra trusselen.

Disse trekkene i kinematografien peker også til den realistiske filmstilen, sammen med fraværet av kunstig belysning i dens iscenesettelse. Man kunne tenkt seg hvordan sekvensen og dens effekt hadde blitt om Annies 360 graders runde rundt nabolaget hadde blitt avbrutt gjennom bruk av klipping. Det er akkurat dette fraværet av klipping i denne sekvensen, som forhøyer filmens fare, da bildeutsnittet viser mye åpen plass og at vi ikke kan se hva det er som gjør Annie så redd at hun ikke engang har tatt av seg de høye hælene hun løper rundt i. Det gjør også at vi som tilskuere følger med på sekvensen, gjennom denne uavbrutte tagningen, for kameraets bildeutsnitt fungerer på samme måte som våre øyne. Det at sekvensen er uforstyrret og følger Annies bevegelser, skaper et perspektiv som om vi som tilskuere selv skulle vært til stede. For kinematografien går hånd i hånd med tilskuers øyner: vi følger med Annies bevegelser på en naturlig måte gjennom at kinematografien leder oss (Doughty og Etherington-Wright 2022, 125).

Til slutt, kommer det såkalte sjokket i denne sekvensen, i det vi ser at Annie er blitt drept. Gitt at jeg har påpekt at sekvensen med Annie som løper rundt i nabolaget er uforstyrret til hun kjører vekk, har det likevel blitt tatt i bruk klipping for å vise oss dette filmatiske sjokket. Men hvordan er akkurat dette sjokket? For det er ikke tatt i bruk det veldig kjente trekket i skrekkfilmsjangeren «jump scare» som kommer fram som plutselige gjennomtrengende høye lyder, eller det som regissør Sam Raimi kaller for «scare chords» (Hanich 2011, 136). Det er heller blitt presentert i en mer «dempet stil» gjennom at vi blir vist noe som er sjokkerende ondsinnet, umoralsk og grotesk, som er drapet på Annie. Dette er noe Julian Hanich (2011) kaller for «The horror shock» (131). Gitt at vi ikke har sett «monsteret» som har gjort dette, kategoriserer Hanich også dette som den sjokkerende, voldelige handlingen som også faller inn i kategorien. Dette blir vist gjennom klipping og viser oss et «tidshopp» fra da Annie sitter alene i stranden for så å klippe til hennes brutale lemlestedet lik ved morgenkvisten. Dette «tidshoppet» er en type klipping som kalles for «elliptical editing» (Bordwell, Thompson og Smith 2020, 228) og ekskluderer tid og handlinger i filmens narrativ. Vi kan se at tiden har passert gjennom at morgenlyset har begynt å bryte fram. Vi som tilskuere har da ikke sett direkte at Annie ble brutalt drept, vi har bare blitt vist at hun har blitt drept og at dette er uforanderlig. Dette blir den første bekreftelsen på hvor farlig filmens trussel er, med tanke på de brutale kroppsskadene Annie har fått.



1.3 Annie er blitt drept.

Men hvordan er faren egentlig blitt vist? For vi har ikke direkte sett faren, men heller sett hva den er i stand til og hvor ond og umoralsk den kan være, med tanke på Annes tilstand ved slutten av sekvensen. Likevel, har den et tydelig nærvær. Julian Hanich har beskrevet hvordan filmens trussel i en skrekkfilm er presentert og har plassert et skille mellom det som er antydning og direkte skrekk (Hanich 2011, 107). Så til tross for at vi ikke har sett trusselen, kommer dette likevel under det han beskriver som «direct horror» gjennom at vi ser den voldelige handlingen som er blitt begått mot Annie (Hanich 2011, 82).

2.2 Det stille sjokket

It Follows har likevel et eksempel på «jump-scare». Vi går over til filmens hovedperson Jay (Maika Monroe). Etter et overfall hun har opplevd, ser hun på refleksjonen av seg selv i speilet på badet. Det kommer et plutselig dunk i baderomsvinduet og hun skvetter til. Det viser seg at noen har kastet en ball på vinduet. Hun undersøker om det er noen der, men ser ingen. Det klippes så til vinduet utenfra, der vi ser en gutt som smugtitler inn i baderomsvinduet etter at Jay har sluttet å se etter.

Denne scenen inkluderer ikke filmens trussel. Det fikk vi som tilskuere bekreftet da det ble klippet til gutten som kastet ballen på vinduet. Men likevel, skvetter altså Jay til. Og det er ikke utenkelig at vi som publikum deler samme reaksjon som henne. Grunnen til dette er fordi det er en stille scene. Omfavnelsen av denne stillheten er akkurat det som gjør dunket i vinduet så plutselig og det skapes et lite sjokk. Vi deler da reaksjonen til Jay når stillheten blir brutt fordi det overraskende dunket blir da like virkelig for oss som det er for Jay. Lydkilden kommer fra et objekt i selve filmen, noe som gjør den diegetisk (Bordwell, Thompson og Smith 2020, 285).

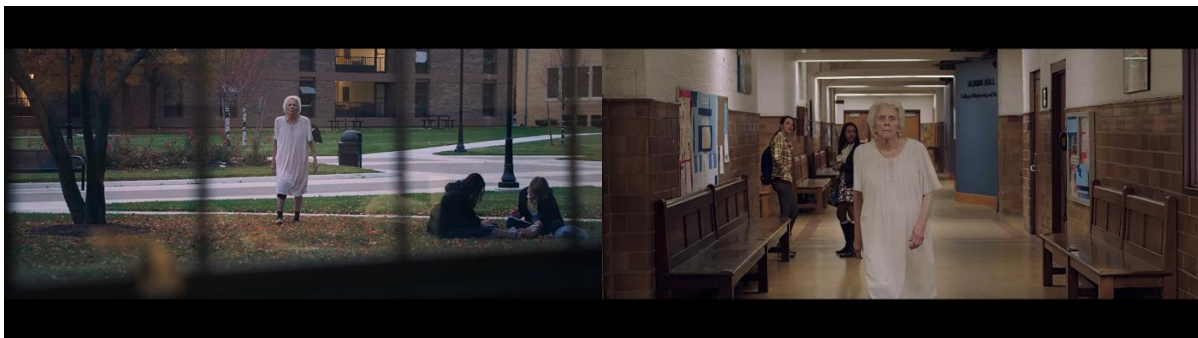
Så scenen har et fravær av filmens fare, men setter likevel en skvett i både Jay og oss som tilskuere i det dunket fra ballen bryter stillheten gjennom bruk av diegetisk lyd. Heldigvis for Jay (og oss) så er ikke det direkte fare som laget lyden, men likevel, skapes det et sjokk i oss. Snarere sagt, er dette «sjokket» noe Julian Hanich (2011) kaller for «fake shock» (130) da hverken objektet som er ballen som treffer vinduet er noe farlig eller at der faktisk var fare i det hele tatt.



2. Ballen treffer vinduet.

2.3 Sakte men sikkert

En senere sekvens som spiller seg ut i skolen Jay går på, viser en skikkelse som sakte, men sikkert går i retning mot Jay sitt klasserom. Det som er oppsiktsvekkende, er at denne skikkelsen er ei eldre dame i nattkjole. Jay bekrefter også at det kun er hun som kan se denne skikkelsen, i det hun sier hei til den. Da er det noen medstudenter som svarer henne i stedet. Medstudentene later til å ikke kunne se denne gamle damen i nattkjole som beveger seg mot henne.



3.1 Skikkelsen kommer mot Jay.

3.2 Bare Jay kan se skikkelsen.

Dette er det andre møtet hovedkarakter Jay har med filmens fare ved at den tar en skikkelse i form av en eldre dame som møter opp på skolen hennes. Ikke bare er dette synet uvanlig og urovekkende, det er i tillegg først nå både Jay og tilskuere ser at det er kun hun som kan se

entiteten. Og dette er enda et eksempel på at *It Follows* vektlegger i å vise oss noe som er urovekkende i dens bildeutsnitt framfor å skape redsel og frykt i tilskuer gjennom å bruke «jump-scare». Faren er her, i likhet med den eldre damen i nattkjolen, presentert gjennom noe som sakte, men sikkert går mot vår hovedkarakter. Jay kommer seg unna faren midlertidig ved å forlate skolen.

2.4 Direkte fare

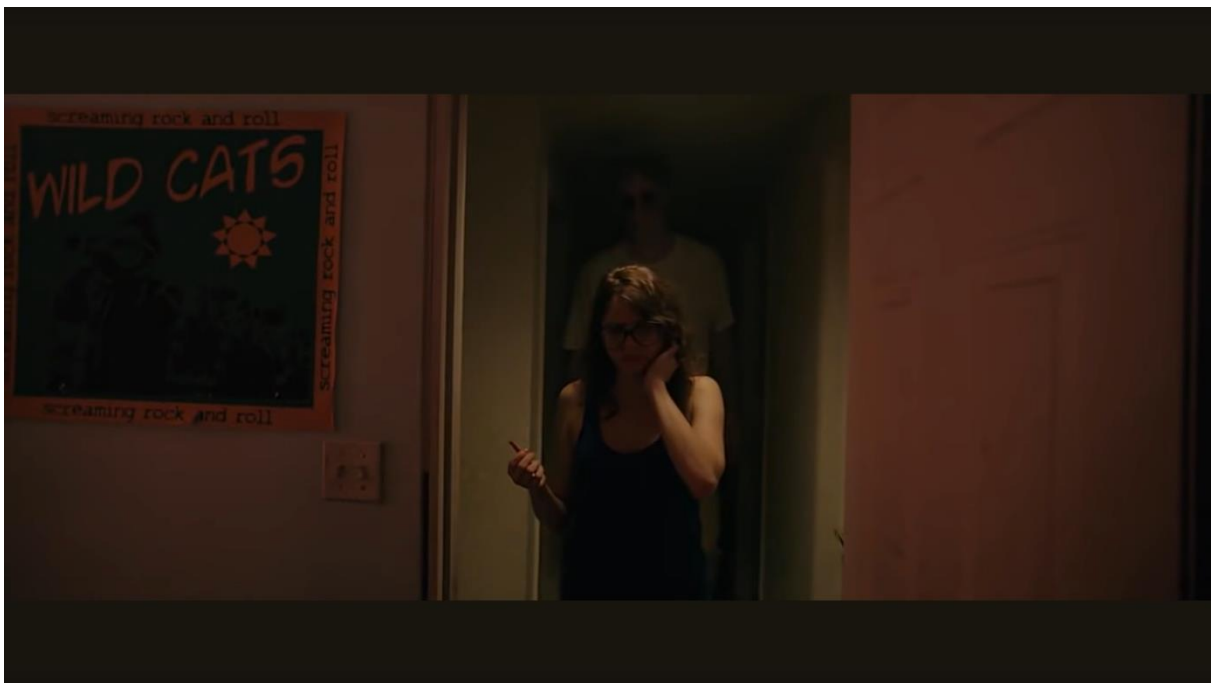
Det neste møte av direkte fare, kommer skikkelsen fram som et mer perverst syn. Skikkelsen er ei jente som har blåmerker og sår i tillegg til at hun urinerer på seg selv mens hun går mot Jay i hennes hjem. Det er ikke utenkelig at skikkelsen skal forestille et voldtektsoffer eller en annen form for noen som har blitt mishandlet. I all hast og skrekk, løper Jay opp til sitt rom og låser døren. Hun hører vennene hennes utenfor og slipper dem inn etter å ha forsikret seg at det ikke er entiteten som er etter henne. Det er først nå faren trapper seg opp når noen begynner å ta tak i dørhåndtaket. Grøsset strammer seg inn fordi vi ikke enda vet hvem som står bak døren. Vi hører stemmen til Yara (Olivia Luccardi) som at det bare er henne. Jay sin søster åpner døren og det blir avslørt at det faktisk er Yara. I et splitt sekund senker Jay (og tilskuere) skuldrene og tror at faren er over. Helt til det plutselig dukker opp en ny skikkelse av entiteten, denne gangen en meget høy mann som kommer gående inn mot soverommet. Faren fører panikk og Jay flykter ut av soverommet gjennom brannutgangen.



4.1 Skikkelsen av et voldsoffer.

I likhet med den type skrekken vi får når vi ser Annies brutale drap i filmens åpning, så er ikke sjokket her presentert gjennom den velkjente «jump-scaren» med plutselig høye og gjennomtrengende lyder. Men likevel, er det uventet og skremmende når entiteten, plutselig dukker opp i bildeutsnittet som den høye mannen. Hvordan er dette blitt gjort?

Først etableres det at entiteten nå er i huset til Jay. Faren er nå enda nærmere enn det den var da entiteten kom på skolen til Jay. Og nå er dens form av et voldsoffer, en skikkelse som er ufin, med tanke på at det er ei ung jente som urinerer på seg selv og brystholderen ikke dekker henne fullstendig og at hun mangler noen fortenner. Denne skikkelsen entiteten tar form i, kan vekke avsky i oss da den er «uren» i tillegg til å være truende mot vår hovedkarakter, faller i et trekk som ofte vises i et monster i skrekksjangeren (Carrol 1990, 28)



4.2 Skyggene fremmer trusselen.

Så viser sekvensen faren gjennom oppbygging. Den starter når Jay har låst seg inn på rommet hennes i det hun er alene. Med tanke på at hun må åpne døren for å slippe inn vennene sine innebærer en risiko for at hun heller slipper inn entiteten. Døren må da åpnes for en andre gang, i det de skal slippe inn Yara. Denne oppbyggingen skaper forventninger. Den gjør at Jay, i tillegg til tilskuer, både gruer seg og frykter hva som kommer til å skje om døren åpnes. Disse forventningene er en stemning som Julian Hanich (2011) kaller for «cinematic dread» (s. 156) i det vi bare venter på at noe fælt kommer til å skje. Etter at det har blitt bekreftet at det faktisk er Yara og ikke entiteten som står i døråpningen, kan da gi

oss en midlertidig følelse av at faren ikke kommer. Men i det entiteten faktisk gjør det, kommer den i en ny skikkelse som bidrar til at den direkte faren blir ekstra uventet og den grufulle forventingen blir da overtatt av sjokket. Belysningen, eller dens fravær, fremmer også skyggen i bakgrunnen slik at entiteten kommer bokstavelig talt ut av mørket. Den gjør også at skikkelsen får en ekstra truende form i ansiktet fordi vi ikke helt kan se øynene til den, da de er dekket i skygger. Det at den også kommer som en ny skikkelse bryter med hva vi forstår som er naturlig da dette ikke skal være mulig. Med andre ord er entiteten også ekstra truende fordi den er «unormal» og går imot det vi forstår som naturlig (Carroll 1990, 16).

2.5 Antydnet fare

Ved filmens avslutning spaserer Jay sammen med sin kjæreste ute. Det er tilsynelatende fredelig mens de nyter gåturen sin. Rett før det kuttet til rulletekst, ser vi en skikkelse av en person i bakgrunnen som går i samme retning mot dem.



5.1 Det er ingen bak dem.

5.2 Antydnet fare.

Dette er en tilsynelatende lykkelig slutt for våres hovedkarakterer. Sist de var i møte med entiteten, ble den da beseiret. De er nå helt utenfor fare. Eller er de det? Det er nemlig det vi ikke får vite. Dette er blitt gjort gjennom klipping. Ved første utsnitt (5.1) så ser vi ingen som er bak Jay og hennes kjæreste i det de går. Det klippes til ulike vinkler som tar oss vekk fra bildeutsnittet til den første figuren, for så å klippe tilbake til samme bildeutsnitt (5.2). Det er da vi ser skikkelsen av en person som går bak Jay og hennes kjæreste. Denne skikkelsen går litt lik slik entiteten har gått i løpet av filmen og det blir på grunn av avstanden vanskelig å se om det er faktisk entiteten eller bare en vanlig person. I en annen stil av «direct horror», kan denne filmens fare i denne sluttsekvensen kategoriseres for «suggested horror» (Hanich 2011, 110). Faren er da «foreslått» gjennom avstanden den har til våre hovedkarakterer i bildeutsnittet og at vi ikke får vite med sikkerhet om den er der eller ikke.

3. *Smile*

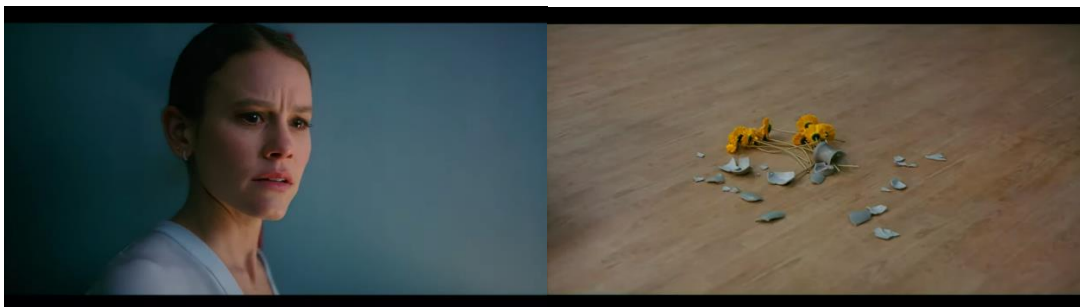
Skrekkfilmen *Smile* har en lik entitet den vi møter i *It Follows*. Her følger vi Rose (Sosie Bacon), en psykiatrer som bevitner et grusomt selvmord av en pasient. Dette selvmordet ryster Rose og skaper ett jordskjelv i hennes hverdag. Men det er først nå etterskjelvet av selvmordet begynner å bryte frem, da det viser seg at det var en entitet som fikk pasienten til å begå selvmord, for nå er den ute etter Rose.

3.1 Faren

En krisepasient blir sendt til et akuttmottak der Rose jobber. Laura (Caitlin Stasey) forsøker å fortelle at hun er i livsfare, noe Rose avviser som en manisk episode fordi hun har opplevd et brutalt selvmord av en professor på fakultetet hennes. Fortvilet i at hun ikke blir trodd av Rose, skriker hun plutselig av redsel og faller av stolen. Rose snur seg for å se hva som gjør Laura så vettskremt, men ser ingenting. Laura får fullstendig panikk og later til å få et anfall. Rose løper til nødtelefonen og tilkaller hjelp. Det er først da hun sakte, men sikkert snur seg og ser at Laura har et uhyggelig smil og har boret sitt blikk på Rose. Laura begår da selvmord gjennom å kutte seg med en bit av en knust vase.

3.2 Audiovisuelle elementer

Det er først farens vektlegging bryter fram i det Laura skriker og faller bakover fra stolen hennes og hun slutter å puste. Etter at Rose har tilkalt etter hjelp gjennom telefonen, blir da scenens perspektiv vist igjennom det Rose ser, med bruken av kinematografi og klipping. Disse elementene veileder tilskuere det Rose ser på. Hun legger merke til en knust vase på gulvet etter at Laura har flyttet seg.



6.1 Rose (Sosie Bacon) ser på noe.

6.2 Det klippes til objektet hun ser på.

Gjennom å vise at Rose fester øynene sine på noe som hun ser på (6.1) for så å klippe til et objekt (6.2), viser til en klippe teknikk som heter «eye-line-matching» (Bordwell, Thompson

og Smith 2020, 232). Vi ser når Rose snur seg og fester blikket på noe, så klippes det til det som Rose har lagt øynene sine på. Ved første omgang, viser bildeutsnittet oss at Rose ser mot den delen av rommet der Laura først fikk anfallet sitt. Når Laura ikke er å finne, klippes det tilbake til Rose i det hun igjen flytter blikket sitt for å se hvor hun kan være.

Kinematografiens bildeutsnitt viser at Rose flytter blikket mot den knuste vasen som ligger på gulvet og eventuelt at hun nå øyner Laura. Det som også forhøyer filmens fare og forventning om at noe uhyggelig er i ferd med å skje, er at scenen er relativt stille med relativt dempede ikke-diegetiske lydeffekter.



7. Laura (Caitlin Stasey)

Laura, som for bare for noen få øyeblikk siden var i full panikk og fikk noe som lignet et anfall, har nå endret atferden sin og står der i taushet. Ansiktsuttrykket hennes viser et uhyggelig smil og samsvarer ikke med det tydelige panikkanfallet hun nylig hadde. Sakte, men sikkert, bruker hun en bit av den knuste vasen og begynner å skjære seg fra kinnet og ned til strupen mens hun uavbrutt ser på Rose og smilet tar ikke hen til å forsvinne.

I det Laura begynner å kutte seg, klippes bildeutsnittet til et mer nærgående bilde av hennes ansikt. Vi kan se henne fra halsen og opp. Dette bildeutsnittet kalles for «Choker» (Brown 2012, 23) da hennes ansikt dekker hele bildeutsnittet og vi får et intimt syn av at hun i begynner å skjære seg. Vi ser hvordan ansiktsuttrykket hennes ikke endrer seg i det hun

påfører en type selvskade som ellers hadde vært smertefull. Ved bruken av dette nærbildet i det Laura kutter seg kan da vi som tilskuere oppleve et visst ubehag som er empatisk. Vi kan også høre lyden av hvordan den skarpe biten av vasen skjærer inn i huden hennes. Hvordan kan egentlig dette ubehaget forklares? Julian Hanich trekker fram en empatisk følelse som kalles for somatisk empati da vi vet at dette ville vært ekstremt smertefullt, eller mer utdypet av han selv (2011): 'a typical form of somatic empathy is the vague and diffuse yet intense sensation one feels while exposed to graphic moving images of pain' (104).

Hanich beskrivelse av somatisk empati forekommer når tilskuere ser at karakteren i bildeutsnittet opplever noe som er smertefullt. Selv om dette ikke virker tilfellet for Laura her på grunn av at hun ikke slutter å smile mens hun kutter seg selv. Men på grunn av dette nærbildet vi får av at hun gjør denne kroppsskaden, kan likevel dette ubehaget av somatisk empati forekomme hos tilskuere, spesielt når vi hører lyden av skjæringen.



7.2 Nærbilde (Choker) av Laura.

3.3 Antydning fare

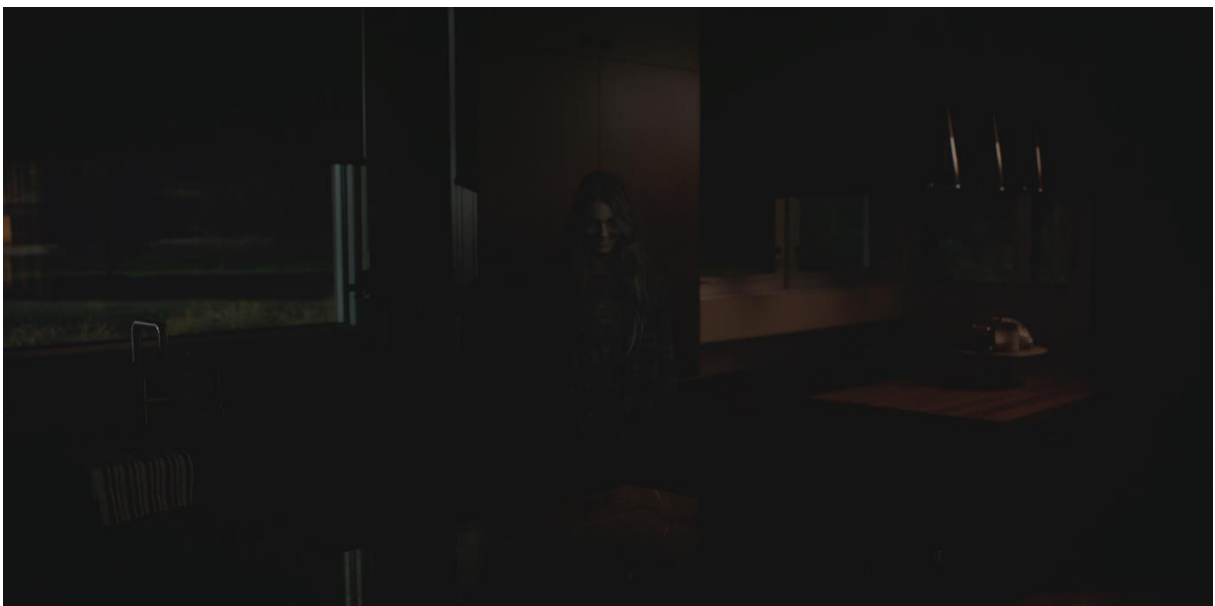
Den neste sekvensen viser en skikkelse Rose ser i kjøkkenet sitt etter å ha kommet hjem fra jobb etter selvmordet til Laura. Skikkelsen later til å ligne på Laura som begikk selvmord tidligere. Plutselig blir Rose skremt av hennes mann kommer hjem, lyset blir skrudd på og

skikkelsen er nå borte.



8.1 Rose fester blikket sitt før det panoreres.

Men hvordan er skikkelsen hun ser i kjøkkenet vist? Dette etableres først som i tidligere sekvens, at Rose fester øynene sine på noe. Men i stedet for å ta i bruk klipping slik som i tilfellet med «eye-line-match» panorerer heller kameraet over til det Rose har festet øynene sine på. Mens det panoreres til venstre fra Rose, ser vi hvordan kjøkkenet og rommene er belyst og vi ser at det er relativt mørkt. Så «panorerer» kameraet og bildeutsnittet viser oss det Rose ser på, som er skikkelsen av Laura:



8.2 «Suggested horror».

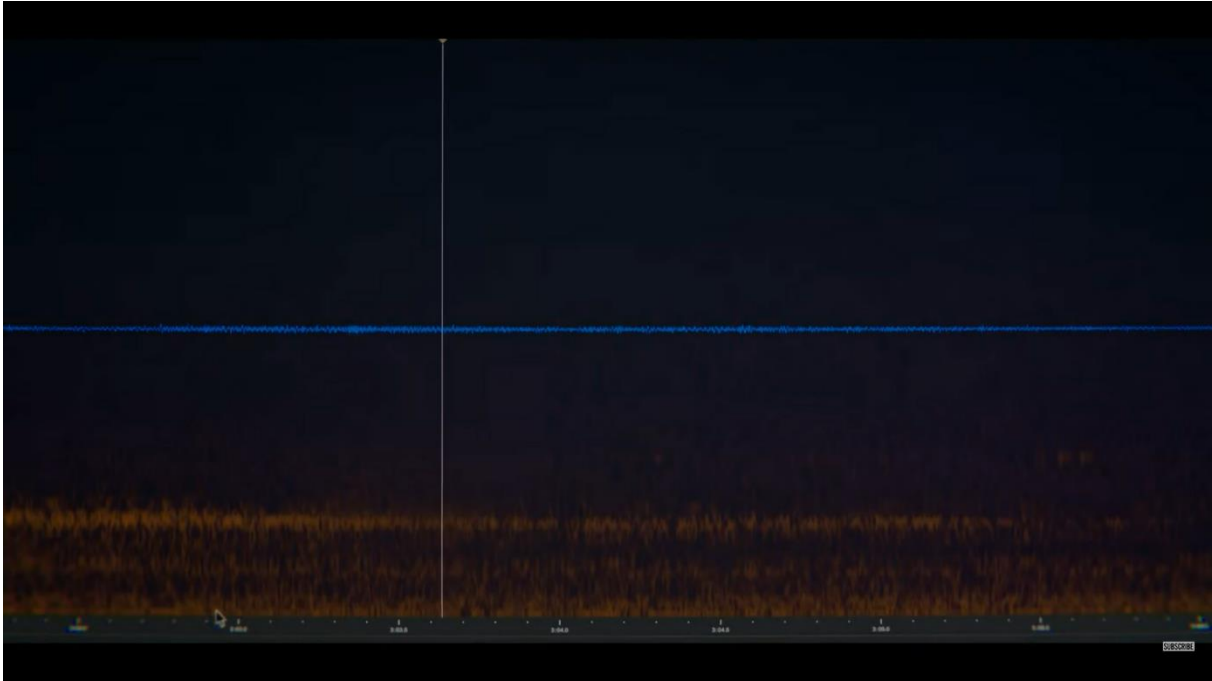
Iscenesettelsen av sekvensen viser til en belysning som vektlegger skyggene. Dette bidrar til at skikkelsen kan være litt vanskelig å se, at synet av den er «holdt igjen» i bildeutsnittet på grunn av de tydelige skyggene. Dette faller tilbake til det som kalles for «suggested horror», det at faren er «foreslått» i denne scenen. Det tunge bruket av skygger med en blanding av små, skarpe og opplyste områder kan også minnes om en effekt som heter «chiaroscuro». Denne effekten er skapt gjennom en belysning som heter «low-key lighting» (Bordwell, Thompson og Smith 2020, 129). Faren i denne sekvensen blir da «avbrutt» gjennom det som kategoriseres som «fake shock». I likhet med baderomsscenen *It Follows*, blir vår hovedkarakter skremt av noe som hverken er truende eller farlig, som er mannen til Rose.

3.4 Direkte fare og sjokk

Jeg vil å trekke fram et eksempel som viser en mer direkte fare i *Smile*. I en sekvens forsøker Rose å finne mer svar i hva som egentlig skjedde med Laura. Hun hører på et opptak av timen hun hadde rett før hun begikk selvmord. Hun oppdager noe i lydfilen som ikke burde være der og blir plutselig skremt i det en skikkelse dukker opp ved siden av henne og roper hennes navn, «Rose».

Hva er det som gjør denne sekvensen så skremmende effektiv?

Her har vi da endelig et eksempel av den velkjente strategien «jump-scaren». Når Rose oppdager noe som minnes om «hvisking» spoler hun tilbake til det øyeblikket i lydfilen der hviskingen begynner. Ved første omgang, høres det ut som det hviskes hennes navn, «Rose». Hun spoler så tilbake igjen i tillegg til at hun skrur opp volumet på den bærbare PC-en. Lydfilen blir tydeligere.



9.1 Rose hører etter. Og det gjør vi også.

Dette gjør hun da en tredje gang og skruer opp lyden på maksimalt nivå. Hun lener seg mot den bærbare datamaskinen og fokuserer ekstra godt på lydfilen. Lyden i scenen er diegetisk og er derfor relativt stille. Hun hører etter, og det gjør vi som tilskuere og.



9.2 Skikkelsen skremmer Rose.

Det er det som gjør denne sekvensen så effektiv. Sjokket er skapt gjennom at den diegetiske stillheten blir plutselig brutt gjennom bruk av trekket «jump-scare» eller det som tidligere har blitt nevnt som «scare chords» som er den høye lydeffekten som dukker opp i sjokket at

skikkelsen roper rett inn i Rose. Etableringen av at Rose er helt alene i stuen sin bidrar med at det plutselig er så overraskende og sjokkerende. Samtidig, er det veldig mye som skjer i bildeutsnittet i løpet av veldig kort tid i det sjokket kommer. For allerede før vi rekker å reagere, har allerede sjokket kompt ved at skikkelsen plutselig roper inn i øret til Rose, slik at hun reagerer med å falle bakover av stolen sin i skrekk, for så finne kilden til sjokket. Det at hun blir skremt, for så å se hennes reaksjon av sjokket og til slutt for å finne kilden til hva som lagde det er da tre elementer som Hanich bruker til å beskrive «the shock cut» (Hanich 2011, 133). Det er også den diegetiske lyden som blir brutt gjennom lyd effekten som kommer i det skikkelsen plutselig roper inn i øret til Rose. Det er denne lydeffekten som er «Scare chords» og er ikke-diegetisk lyd (Bordwell, Thompson og Smith 2020, 285). Denne lyden bidrar til å forhøye sjokket ved å være plutselig, «skjærende» og ikke minst, ekstra høylytt (Hanich 2010, 136). Denne lyden som skaper sjokket, er også nært umulig for oss som tilskuere å unnslipe det. Denne plutselige høye lyden høres fortere enn at vi rekker å registrere det som blir sett med våres egne øyner. Også forklart av Julian Hanich (2011):

'Because of the simultaneity of innumerable percepts in sight, I can let my gaze wander and look at the exit sign or appreciate the formal characteristics of violence. But how can I escape the impact of sound? I cannot simply hear away nor can I let my sense of hearing wander. The sudden burst of sound has penetrated me long before I have covered my ears' (s. 137).

En annen sekvens bruker de samme effektene av «scare chords» og skaper et sjokk ved å bryte den diegetiske lyden. I det Rose har hatt en opphetet krangel med sin søster Holly, (Gillian Zinser) setter hun seg i bilen og prøver å dempe ned frustrasjonen av det uoppgjorte. Bildeutsnittet rører seg ikke og vi ser at Holly kommer ut av døren til huset og går mot Rose i bilen. Det virker først som om Holly kommer gående for å forsone krangelen de nettopp hadde. I det Holly banker på bilruten til Rose, faller hodet hennes over ende, halsen hennes er bøyd på en unaturlig måte og hun smiler til Rose som blir vettskremt. Dette var ikke Holly. Det var en skikkelse av entiteten.

Slik vi ser i bildet nedenfor, er dette bildeutsnittet uavbrutt og holder seg sånn helt til vi får det filmatiske sjokket. Gitt at figuren til Holly er utydelig på grunn av avstanden, er det

ingenting som hincer til skrekken som er på ferde.



10.1 Statisk bildeutsnitt.

Dette fraværet av klipping gjør at bildeutsnittet ikke endrer seg. Vi som tilskuer følger med på bevegelsene til skikkelsen av Holly fra da hun går ut av huset mot bilen til Rose og banker på ruten. Det som gjør dette sjokket ekstra uventet, er at vi antar at dette først faktisk er Holly som kommer gående mot Rose da vi for en kort stund siden så henne.



10.2

10.3

Det er først da når hodet til Holly bøyer seg ned unaturlig og ser mot Rose når skrekken bryter den diegetiske stilheten gjennom lydeffekten «scare chords». Det som skiller seg ut fra forrige sekvens, er at alt dette skjer i samme bildeutsnitt, som holder seg statisk (Brown 2012, 15) og har altså fraværet av klipping i det sjokket inntreffer.

3.5 Villedning

Til sist vil jeg nå se på avslutningen av *Smile*. Her har Rose tilsynelatende overvunnet entiteten og hun er utenfor fare. Helt til det viser seg at alt har vært en hallusinasjon og Rose har ikke overvunnet filmens fare. Hun blir lamslått av frykt etter entiteten viser sin sanne form ved å rive av seg ansiktet som om det skulle vært en maske. Rose blir tatt over og møter samme skjebne som Laura ved tidligere i filmen ved å begå selvmord mens hun smiler.



11.1 Entiteten vinner

11.2

I motsetning til *It Follows* der det var usikkert om filmens fare var over for våre hovedkarakterer gjennom antagelse, er dette langt i fra en lykkelig slutt for Rose i *Smile*. Her har det blitt brukt et narrativt grep som først lurer oss til å tro at Rose har overvunnet entiteten, helt til det viser seg at det har vært en hallusinasjon, altså ikke ekte. Vi er da blitt lurt til å tro at faren er over, og i likhet med Rose som nå går av sted med senkede skuldre, begynner også tilskuer å hvile sine skuldre fordi vi tror at faren er overvunnet. Det er da skrekken slår til når vi minst ikke forventer det og det blir vist at faren langt ifra over. Denne narrative strategien er noe Julian Hanich (2011) kalles for «disrupted relief (s. 139) og blir da ekstra effektiv i at tilskuer er blitt lurt til å tro at faren er over, når den ikke er det. Det er derfor ikke utenkelig at dette kan oppleves som ekstra knusende for oss som tilskuere.

4. Oppsummering og konklusjon

I denne oppgaven var jeg ute etter å se hvordan filmenes audiovisuelle elementer kan representere deres trussel i de utvalgte sekvensene og hvordan trusselens presentasjon kan virke inn på oss. Selv om det var lett å først antyde at veldig mye av filmenes fare kunne blitt vist gjennom det mest gjenkjennelige sjangertrekket «jump-scare», avdekket jeg også at det finnes flere måter å bringe fram faren og sjokket.

Faren i *It Follows* fremkaller trusselen i en mer sakte og «dempet» stil ved å vise trusselen komme sakte men sikkert gående mot vår hovedkarakter i bildeutsnittet (3.1). Det er færre

bruk av elementer som ikke-diegetisk lyd, eller lydeffekter når filmen prøver å sette et sjokk i tilskuer. I stedet, hviler heller *It Follows* på å vise oss det som er sjokkerende grotesk og umoralsk, slik som når det klippes fram til det døde, lemlestedet liket av Annie etter vi vet at hun er i fare (1.3). Fravær av klipping i den lange tagningen bidro også til å fremme den truende stemningen i åpningssekvensen i det Annie løper vekk i høye hæler (1.2). Samtidig det som kan skremme, dukker bare trusselen opp i bildeutsnittet uten å ta i bruk ikke-diegetiske effekter som «scare chords» og blir forhøyet som ekstra truende gjennom fravær av kunstig belysning (4.2). Dette fraværet av kunstig belysning fremmet også mørkets frambrudd på en virkelighetsnær måte ved åpningssekvensen i en realistisk filmstil (1.1).

Men når *It follows* tok i bruk «jump-scare», ble det gjort gjennom diegetisk lyd. Gitt at den var «falsk» og ikke inkluderte filmens fare, skapte den diegetiske lyden et plutselig sjokk i hovedkarakter Jay og det er ikke utenkelig at den gjør det i tilskuer og (2.). En forklaring på hvorfor en sånn stille scene med diegetisk lyd setter en skvett i oss, kan være fordi vi ofte forventer at det vil være ikke-diegetiske grep som for eksempel komplementær musikk. Når scenen er stille og ikke har noe å fylle «tomrommet», blir det da dette dunket som fyller dette tomrommet som bidrar til å sette en støkk i oss.

It follows har da latt være å bruke enkelte elementer og følger et prinsipp i sin filmstil som kan beskrives som «less is more». Et tydelig eksempel ser vi ved den antydde avslutningen der det ikke er klart om faren er over eller ikke (5.1-5.2).

Smile viser flere direkte bruk av audiovisuelle elementer og har en mer hyppig bruk av «scare-chords» for å sette et sjokk i tilskuere. Filmens fare kommer ofte i en mer «høylytt» form i motsetning til *It Follows*. Den er aktivert gjennom noe som er plutselig og sjokkerende gjennom dens sekvenser som bryter med den stille, diegetiske lyden som blir vanskelig for tilskuer å unnsnippe (9.2). Også den falske faren er enda mer direkte i det Rose blir skremt av sin mann i forhold til badromsscenen i *It follows*. *Smile* har likevel visst litt «tilbakeholdenhet» i dens skapelse av sjokk gjennom statisk kinematografisk bruk i en av dens sjokk-sekvenser (10.2-10-3). Vi blir også villedet mot filmens slutt gjennom «fake reassurance» og vår hovedkarakter Rose møter den grusomme skjebnen i det hun blir «tatt over» av filmens entitet. Filmens trussel blir da forhøyet, da den viser seg å være uovervinnelig (11.1-11.2).

Fare i skrekkfilm kan da både være mer «tilbakeholden» som i *It follows* men likevel skape ulike former for redsel og sjokk gjennom å utelate enkelte audiovisuelle element. Likevel, kan en ta i bruk flere audiovisuelle elementer i bildeutsnittet slik vi ser i *Smile* for å skape sjokk gjennom en mer direkte filmstil.

5. Referanser

- Bordwell David, Kristin Thompson og Jeff Smith 2020. *Film Art: an introduction*. New York: McGraw-Hill Education.
- Brown Blain. 2012. *Cinematography Theory and Practice*. Second Edition. Oxford: Elsevier.
- Carrol, Noël. 1990. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of The Heart*. New York: Routledge.
- Doughty, Ruth og Christine Etherington-Wright. 2022. *Understanding Film Theory*. Second Edition. England: Bloomsbury Academic.
- Hanich, Julian. 2011. *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers*. New York: Routledge.

Filmliste

- *It Follows*. Regissert av David Robert Mitchell. 2014: USA; RADiUS-TWC. 2022. 100 Min. Bluray.
- *Smile*. Regissert av Parker Finn. 2022; USA: Paramount Pictures. 2022. 115 min. Bluray.

