



Visuella likheter och olikheter i skräckfilmens slutna rum

En visuell innehållsanalys av skräckfilmer från olika årtionden

Sarah Karjalainen

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Mediekultur
Identifikationsnummer:	
Författare:	Sarah Karjalainen
Arbetsnamn:	Visuella likheter och olikheter i skräckfilmens slutna rum: En visuell innehållsanalys av skräckfilmer från olika årtionden
Handledare (Arcada):	Robert Nordström
Uppdragsgivare:	
<p>Sammandrag:</p> <p>Rubriken för min forskning är “Visuella likheter och olikheter i skräckfilmens slutna rum”. Arbetet är en kvalitativ innehållsanalys av skräckfilmer från olika årtionden. Fokus ligger på skräckfilmernas slutna rum och kamerarörelser, men forskningen behandlar även övrig visuell estetik och själva monstret i skräckfilmerna. Målet med min forskning är att utreda visuella likheter och olikheter i skräckfilmernas slutna rum. Syftet är att som fotograf få en större förståelse över hur man kan bygga upp och skapa skräck i film med hjälp av visuella medel.</p> <p>Mina forskningsfrågor är följande: Vilka likheter och olikheter kan jag hitta i tre skräckfilmer från olika årtionden, har skräckfilmerna ett gemensamt bildberättande, har bildberättandet i skräckfilmer förändrats genom årtiondena? Filmerna som jag har valt är <i>Psycho</i> (1960) av Alfred Hitchcock, <i>The Shining</i> (1980) av Stanley Kubrick och <i>The Others</i> (2001) av Alejandro Amenábar. Jag har valt filmerna utgående från att det slutna rummet i filmerna är en byggnad. Jag analyserar inte filmerna i sin helhet, utan avgränsar arbetet genom att välja ut två sekvenser från varje film. Den första sekvensen jag valt är presentation av det skrämmande. Den andra sekvensen som jag valt innehåller filmens klimax. I ett syfte att endast fokusera på det visuella har jag uteslutit ljudet totalt, därmed har jag analyserat dem utan att ha ljudet på. Förutom filmerna baserar jag min forskning på artiklar och böcker som behandlar visuella beståndsdelar i film. Största tyngdpunkten ligger på böckerna <i>The</i></p>	

Visual Story: Seeing the structure of Film, TV, and New Media av Bruce Block och *Picture composition for film and television* av Peter Ward.

I mina resultat kom jag fram till att det slutna rummet i mina valda filmer har ytterligare ett gemensamt drag; de är på avlägsna platser dit inte vem som helst kan ta sig. Alla filmerna behandlar också ett så kallat "inre psykologiskt monster". I *The Shining* och *The Others* hittade jag konkreta så kallade "jumpscares", och jag märkte att de var gjorda på ett liknande sätt. Jag kom också fram till att ett nyckelelement i filmerna är speglar och reflektioner, och att de har ett liknande syfte. Det var lättare för mig att dra paralleller mellan *The Shining* och *The Others* eftersom man använder sig av en steadicam i filmerna. Alla mina valda filmer är väldigt olika och unika, men jag kunde ändå hitta gemensamma drag i dem. Jag tror att det är delvis på grund av att filmerna är vad jag klassar som "analoga" eftersom de inte innehåller några specialeffekter som man nuförtiden kan se i många filmer. Det var även intressant att notera hur mycketameratekniken kan påverka bildberättandet i skräckfilmer.

Nyckelord:	Det slutna rummet, monster, kamerarörelser, steadicam, visuell estetik
Sidantal:	46
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	16.4.2018

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Mediaculture
Identification number:	
Author:	Sarah Karjalainen
Title:	Visual similarities and disparities in the closed room of horror films: A visual content analysis of horror films from different decades.
Supervisor (Arcada):	Robert Nordström
Commissioned by:	
Abstract:	
<p>The headline of my degree thesis is “Visual similarities and disparities in the closed room of horror films”. The work is a qualitative content analysis of horror films from different decades. The main focus is on the closed room in the horror films, but my research also discusses other visual aesthetics and the monster itself in the horror movies. The goal of my thesis is to investigate visual similarities and disparities in horror films’ closed room. The purpose is to gain a larger understanding of how to build and create horror in film using visual means.</p> <p>My research questions are as follows:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Which similarities and disparities can I find in three horror films from different decades? - Do the horror films have a common visual storytelling? - Has the visual storytelling in horror films changed through the decades? <p>The movies I’ve chosen are <i>Psycho</i> (1960) by Alfred Hitchcock, <i>The Shining</i> (1980) by Stanley Kubrick and <i>The Others</i> (2001) by Alejandro Amenábar. I’ve chosen the movies based on that the closed room is a building. I don’t analyse the movies as a whole, but limit the work by choosing out two sequences from each movie. The first sequence that I’ve chosen is the presentation of the terrifying. The second sequence that I’ve chosen includes the climax of the films. In a purpose of only focusing on the visuals I have left out the sound, so I have analysed the sequences without having sounds turned on. Besides the movies, I base my thesis on articles and books that handle visual elements in film. The main focus is on the books <i>The Visual Story: Seeing the structure of Film, TV, and New Media</i> by Bruce Block and <i>Picture composition for film and television</i> by Peter Ward.</p> <p>In my results I discovered that the closed room in the films I have chosen have yet another common trait; they are located in remote places that can’t be reached by just any person. Also all of the films handle a so called “inner psychological monster”. In <i>The Shining</i> and <i>The Others</i> I found concrete jump scares, and I noticed they were made in a</p>	

similar way. I also found out that a key element in the movies are mirrors and reflections, and that they serve a similar purpose.

I found it easier to make parallels between *The Shining* and *The Others* because of the use of a steadicam in both films. All of the movies I have chosen were very different and unique, but I still managed to find common traits in them. I think it's partly because the films are what I classify as analog films because they don't have any special effects that nowadays can be seen in many films. It was also interesting to notice how much the camera technique can affect the visual storytelling in horror films.

Keywords:	The closed room, monster, camera movements, steadicam, visual aesthetics
Number of pages:	46
Language:	Swedish
Date of acceptance:	16.4.2018

INNEHÅLL / CONTENTS

1	Inledning.....	8
1.1	Bakgrund	8
1.2	Syfte och mål.....	10
1.3	Metod och material	10
1.4	Avgränsning.....	11
1.5	Frågeställning	12
2	Presentation av den teoretiska ramen.....	12
2.1	Begrepp	12
2.1.1	<i>Fem bildberättarkomponenter</i>	<i>12</i>
2.1.2	<i>Genre.....</i>	<i>13</i>
2.1.3	<i>Jumpscare</i>	<i>13</i>
2.1.4	<i>Subjektiv kamera</i>	<i>13</i>
2.1.5	<i>Objektiv kamera.....</i>	<i>13</i>
2.2	Det slutna rummet	14
2.3	Rörelse	15
2.3.1	<i>Rörelse av objekt eller skådespelare</i>	<i>15</i>
2.3.2	<i>Kamerarörelse</i>	<i>16</i>
2.3.3	<i>Att styra blicken</i>	<i>17</i>
2.4	Ljus.....	17
2.4.1	<i>Toner</i>	<i>18</i>
2.5	Färg	19
2.5.1	<i>Kulör, ljusstyrka och färgmättnad</i>	<i>20</i>
2.5.2	<i>Färgperspektiv.....</i>	<i>20</i>
2.5.3	<i>Färgsymbolik</i>	<i>21</i>
2.6	Komposition.....	22
2.7	Tid.....	23
2.8	Monstret.....	24
3	Presentation av filmerna	25
3.1	Psycho	25
3.1.1	<i>Filmens handling</i>	<i>26</i>
3.1.2	<i>Sekvensen med presentation av det skrämmande</i>	<i>27</i>
3.1.3	<i>Sekvensen med filmens klimax.....</i>	<i>27</i>
3.2	The Shining	28
3.2.1	<i>Filmens handling</i>	<i>28</i>
3.2.2	<i>Sekvensen med presentation av det skrämmande</i>	<i>28</i>

3.2.3	<i>Sekvensen med filmens klimax</i>	29
3.3	The Others.....	30
3.3.1	<i>Filmens handling</i>	30
3.3.2	<i>Sekvensen med presentation av det skrämmande</i>	30
3.3.3	<i>Sekvensen med filmens klimax</i>	31
4	Analys	32
4.1	Det slutna rummet i filmerna	33
4.2	Kamerans roll i filmerna.....	34
4.3	Monstret i filmerna	40
4.4	Jumpscares i filmerna.....	42
5	Resultat och Sammanfattning	44
6	Källor	48

1 INLEDNING

I detta kapitel kommer jag att presentera min forskning och dess ämne. Jag kommer att berätta om bakgrunden till valet av mitt arbete och förklara vad syftet och målet med forskningen är.

Jag kommer att redogöra för vilken metod jag har använt mig av, vilka material jag baserar forskningen på och varför. Jag berättar också om hur jag valt att avgränsa min forskning och delar lite tankar kring min frågeställning.

1.1 Bakgrund

Av alla dagens filmgenrer är skräck den som fascinerar mig mest. Skräckgenren har sakta men säkert utvecklats sig från att ha börjat som enstaka historier och myter till en filmgenre som står ut bland de övriga genrererna. Skräckgenren är en genre som leker med gränserna. Därmed finns det troligen en oändlig undran i varför människor överhuvudtaget väljer att se på skräckfilmer. Vad är det egentligen som fascinerar i skräckgenren och vad kan man möjligen få ut av den?

Ribban är mycket hög i dagens läge för att en skräckfilm ska bli framgångsrik och omtyckt, och det är kanske just en av orsakerna till varför jag dras till skräckfilmer. Jag medger att det finns alldeles för många smaklösa och helt enkelt dåliga skräckfilmer i jämförelse med mängden bra och framgångsrika. De skräckfilmer som har potential är å andra sidan verkligen bra enligt mitt tycke. Det är svårt att inte bli imponerad av hur många ovanliga och färska idéer som växer fram i de skräckfilmer som görs idag. Finns det en unik idé och en vältänkt plan så är det inte alls omöjligt att producera en högt värderad skräckfilm.

Jag minns att jag såg Steven Spielbergs *E.T* (1982) när jag var knappt fem år gammal. För mig i den åldern var det en skräckfilm som berövade mig på nattsömn. Jag tror ändå att jag gillade filmen trots att den var lite för spännande för mig på den tiden. Jag minns ögonblicket i scenen utomhus när tennisbollen kastas tillbaka från förrådet av något okänt som vi inte i det skedet ännu vet om. Detta är en scen som gjorde mig genuint uppskrämd men som samtidigt väckte stor fascination i mig.

Jag tror att denna fascination uppstod på grund av den tillfälliga adrenalinkicken som

skräckfilmer ger mig. Alla upplever inte den på samma sätt eller överhuvudtaget alls, men personligen påverkar den mig själv positivt. Den ger lite extra spänning i livet som jag inte behöver grubbla över efter att ha tittat på en skräckfilm eftersom jag vet att det är fiktion och på så sätt inte påverkar det riktiga livet. Innan högstadieåldern hade jag dock inte mod att se på skräckfilmer, så jag vet inte riktigt hur jag slutligen kom att bli en skräckfilmsfantast. Kanske var det träning som gällde i det här precis som i allt annat.

När det blev aktuellt för mig att börja fundera på vad jag ville forska om i mitt slutarbete tänkte jag i ett ganska tidigt skede att jag absolut vill involvera min favoritgenre. Jag hade svårt att bestämma mig hur jag skulle gå tillväga för att avgränsa en så bred och intressant filmgenre och vad exakt jag ville sätta fokus på. Eftersom jag studerar foto och klipp var det självklart för mig att mitt slutarbete skulle behandla någonting som har med det visuella att göra. En idé som jag i början fick var att analysera skräckfilmer där man inte konkret kan se hotet eller skräcken i filmen. Inspiration till denna idé fick jag när jag tänkte på den framgångsrika och annorlunda skräckfilmen *The Blair Witch Project*. I sådana fall skulle jag främst ha fokuserat på de visuella beståndsdelarna i några valda filmers mest intensiva och hemska scener. Efter att ha pratat med min handledare bestämde jag mig dock efter många om och men att slopa idén eftersom den kändes en aning flummig. Jag fortsatte att bolla idéer om vad min forskning skulle handla om och tänkte då mycket på de olika så kallade subgenrerna som finns inom skräckgenren. Den som mest intresserade mig var subgenren som behandlar hemsökta hus och spöken. På en av kurserna där vi jobbade med planeringen av examensarbetet blev det stor diskussion om hur jag tänkte definiera ett spöke. Detta resulterade i att jag i ett senare skede beslöt mig för att slopa hela spökdefinitionen och begränsa mitt ämne på ett annorlunda sätt. Jag höll dock kvar mina tankar i denna subgenre.

Fuchs (2001) I en intervju med Alejandro Amenábar:

I think the difference is in how you approach the audience, and trying to connect with the audience. I think for better or worse, I'm trying to do exactly the opposite of what you see in most horror films today. Start with the special effects: in other films you might be seeing ghosts flying around. It doesn't disturb me. So I tried to work in a more realistic way and play with primary fears, and very simple elements, the things I was scared of when I was a child. I tried to adopt the role of a child when I was writing. And I tried to put the audience in that position.

1.2 Syfte och mål

Målet med mitt arbete är att forska kring visuella likheter och olikheter i skräckfilmerna *Psycho* (1960) av Alfred Hitchcock, *The Shining* (1980) av Stanley Kubrick och *The Others* (2001) av Alejandro Amenábar. Jag vill fördjupa mig i hur den visuella estetiken och speciellt kamerans roll påverkar spänningen i skräckfilmens slutna rum. Jag tror att det kommer att bli intressant att ta reda på hurdana visuella likheter och olikheter som förekommer i filmerna eftersom de alla är från olika årtionden.

Syftet bakom min undersökning är att få en större förståelse för hur man som fotograf kan skapa spänning på bästa möjliga sätt i en skräckfilm. Min forskning kommer därför att vara intressant och givande speciellt för fotografer, men också för övriga skräckfilmsintresserade som vill lära sig och kunna dra nytta av mina forskningsresultat i sina egna produktioner.

1.3 Metod och material

Jag kommer att göra en kvalitativ innehållsanalys av tre skräckfilmer från olika årtionden. Filmerna jag har valt är välkända amerikanska filmer. Jag har valt ut två sekvenser från varje film, en där vi ser det skrämmande konkret för första gången och den andra med filmens klimax. Jag kommer huvudsakligen att sätta fokus på vilken roll kameran utgör enligt dess rörelse i sekvenserna. Jag kommer också att uppmärksamma och prata om filmernas slutna rum och monster samt dela med mig av övriga tankar kring den visuella estetiken.

Jag är intresserad av att utreda visuella likheter och olikheter i dessa filmer. Förutom filmerna som material kommer jag att basera min forskning på böcker och artiklar samt sätta stort fokus på böckerna *The Visual Story: Seeing the Structure of Film, TV and New Media* av Bruce Block och *Picture composition for film and television, second edition* av Peter Ward.

Den första filmen jag valt är Alfred Hitchcocks *Psycho*. Jag har valt denna film eftersom den är en skräckfilmsklassiker från 1960-talet. Den kända duschscenen är troligen den mest omtalade scenen i filmen och har även fungerat som stor inspiration för modernare

filmer. En annan orsak till att jag har valt filmen är att den är så känd och att det därmed finns en hel del litteratur om den.

Stanley Kubricks *The Shining* är den andra filmen som jag valt att inkludera i min forskning. Precis som *Psycho* är *The Shining* en kultfilm och var ett ganska självklart val för mig när jag bestämde mig för att det slutna rummet, huset, i mina valda filmer spelar en viktig roll. Filmen är som gjord för att analyseras och tolkas och innehåller många enastående scener som är intressanta att ta sig en närmare titt på. Även angående denna film kan jag hitta många litteraturkällor och tankar från regissören själv.

Den tredje filmen som jag valt är Alejandro Amenábars *The Others*. Den fanns ganska omedelbart i mina tankar när jag funderade kring temat i mina valda filmer. Den är en rätt så känd film från år 2001. Den mycket intressanta intrigen och strukturen i filmen gjorde att den fångade mitt intresse.

1.4 Avgränsning

I min forskning kommer jag att jämföra tre skräckfilmer som alla är från olika årtionden. Det som filmerna har gemensamt är att det slutna rummet har en betydande funktion i filmerna och därmed utgör nästan en egen karaktär. Huset är skräckfilmernas slutna rum. En annan gemensam faktor i var och en film är att hotet är ett så kallat inre psykologiskt monster. Det känns rättvist att jämföra just dessa filmer med varandra eftersom jag anser att de tillhör den "analog" kategorin. Med detta menar jag att filmerna inte innehåller några konstgjorda specialeffekter som man i dagens läge kan se i många filmer.

Jag tänker inte analysera filmerna i sin helhet, utan begränsar i stället forskningen genom att välja ut två sekvenser från varje film. Den första sekvensen jag valt är presentationen av det skrämmande. Den andra sekvensen jag valt för min forskning innehåller filmens klimax. För att kunna koncentrera mig endast på det visuella ser jag på sekvenserna utan att ha på ljudet. Jag analyserar dem också huvudsakligen enligt visuella beståndsdelar med stort fokus på kamerarörelserna.

1.5 Frågeställning

Vilka likheter och olikheter kan jag hitta i tre skräckfilmer från olika årtionden?

Har skräckfilmerna ett gemensamt bildberättande?

Har bildberättandet i skräckfilmer förändrats genom årtiondena?

2 PRESENTATION AV DEN TEORETISKA RAMEN

I detta kapitel kommer jag att presentera och förklara teorin utifrån vilken jag har fördjupat mig i filmerna och deras innehåll. Min teori baserar sig främst på litteratur som behandlar visuell estetik. Jag kommer kort att presentera fem valda bildberättarkomponenter som jag tagit i beaktande i min forskning, men den största tyngdpunkten ligger på rörelse som är en av dessa fem bildberättarkomponenter. Teorin om den visuella estetiken baserar jag främst på böckerna *The Visual Story: Seeing the structure of Film, TV, and New Media* av Bruce Block och *Picture composition for film and television* av Peter Ward.

2.1 Begrepp

Till följande kommer jag kort att definiera olika begrepp som förekommer i min forskning.

2.1.1 Fem bildberättarkomponenter

De fem bildberättarkomponenter som jag tar upp i min forskning är rörelse, ljus, färg, komposition och tid. Målet är att kunna skapa en visuellt fungerande helhet med dessa bildberättarkomponenter i ett syfte om att stöda berättelsen så gott som möjligt.

2.1.2 Genre

Genre betyder kategori eller typ. En film hör till en viss genre ifall den innehåller de egenskaper som krävs för att klassas som en viss typ av film. Många filmer hör till en så kallad hybridgenre som det finns många variationer av. En hybridgenre innehåller blandade egenskaper från mer än en genre. (Buckland 2003 s. 103) Ett exempel på en hybridgenre kunde vara enligt min åsikt filmen *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*, som både är en musikal och en skräckfilm.

2.1.3 Jumpscare

Guarino (2015) skriver att en jumpscare fungerar bäst när spänningen i en scen plötsligt bryter sitt mönster på grund av ett ljud, en rörelse eller en ljusförändring som får oss att hoppa till.

2.1.4 Subjektiv kamera

Subjektiv kamera är när kameran tar en av karaktärernas plats och skildrar vad denna person ser. (www.ne.se 2018) Den subjektiva kameran är i mitten av hela händelseförloppet, vilket betyder att den ser och lyssnar på vad som sker runt omkring som om den vore en person på plats. Den subjektiva kamerans bild går även under benämningen POV (point of view). Ofta brukar man först presentera en karaktär och sedan övergå till dess subjektiva synvinkel gällande POV-bilder. (Pirilä 2005 s. 55)

2.1.5 Objektiv kamera

Lättast skulle jag själv beskriva den objektiva kameran som motsats till den subjektiva kameran. Den objektiva kameran betraktar händelser som en utomstående person och är inte på samma sätt lika närvarande som den subjektiva kameran även om den också följer med händelserna aktivt. (Pirilä 2005 s. 53)

2.2 Det slutna rummet

“I bildframställningen av människan i rummet tydliggör rummet människans öde, hennes lott i livet eller i ett visst ögonblick.” (Andersson 2009 s. 172)

Det slutna rummet kan vara en cell, en öde ö eller någon annan plats där man huvudsakligen är avskild från andra och där man inte nödvändigtvis vet om det är natt eller dag, dröm eller verklighet. Det är en traumatisk, skrämmande och skadlig upplevelse för den mänskliga själen. (Jansson 2013)

“Hur vet jag att jag inte är alldeles ensam i världen?” är en existentiell fråga som människan har gått omkring med sedan begynnelsen och som även är ett grundläggande tema i många av dagens skräckfilmer. (Jansson 2013)

Det slutna rummet fungerar lite som en grundpelare i skräckfilmens dramaturgi. Det handlar ofta om en grupp personer som befinner sig på en avlägsen plats och något oväntat händer, till exempel en storm som gör så att kommunikation med världen utanför är omöjlig. Det är vanligt att karaktärerna har hemligheter och konflikter som gör det svårt att lösa problem och hjälpa varandra när det som mest behövs. Ofta leder det till stress och eventuella känslor av klaustrofobi. Man börjar tvivla på sanningen, på vad som är verklighet och vad som är dröm. Utan referensramar till den yttre världen kan man inte längre skilja på fantasi och verklighet. (Jansson 2013)

Det engelska ordet “space” kan i detta sammanhang betyda att rummet är av orörd natur. Men rummet innehåller spår av människohand, det är utformat av människan och den ger möjligtvis en känsla av att rummet förföljer oss. Den avslöjar bland annat vår plats i det sociala livet och historien samt våra levnadsvillkor. (Andersson 2009 s. 175) I stillbild och målerikonst har rummets roll alltid haft en märkbar betydelse, och det är också här den gränsöverskridande utvecklingen skett. (Andersson 2009 s. 175) Ibland brukar man prata om filmkonsten som “drömfabriken” eftersom rummet eventuellt definierar människan och visar värdet av och förutsättningarna för förverkligandet av de drömmar människan möjligen har. Rummet talar sanning, och den vill vi inte alltid kanske se eller höra. (Andersson 2009 s. 176)

Från ett optimistiskt perspektiv är skräckfilmens slutna rum på ett sätt terapeutiskt, därför att huvudpersonen till slut tvingas möta sin innersta rädsla för att besegra den. (Jansson 2013)

Ofta tar svårigheterna inte slut bara för att man lyckats besegra ett monster. Precis som i livet kommer det alltid fler svårigheter och ny skräck. Det är något vi konstant måste kämpa mot och övervinna i livet, och i slutändan är det en kamp som vi själva måste klara av inne i våra egna slutna rum. (Jansson 2013)

2.3 Rörelse

Den första bildberättarkomponenten jag presenterar är rörelse; inte endast för att det är huvudfokus i mitt arbete, utan också för att rörelse är den bildberättarkomponent som fångar tittarens uppmärksamhet först i en bild. (Ward 2003 s. 56)

Ofta brukar man försöka anpassa kamerarörelsen till det som rör sig i bilden. Vi kan kalla det för “det rörliga” i bilden. Det är även viktigt att det finns en tanke bakom rörelsen, att den är motiverad av det rörliga i bilden och därmed kan kontrolleras med kamerarörelsens hastighet och tajming. Det är också viktigt att upprätthålla en kontrollerad komposition när det kommer till kamerarörelser. (Ward 2003 s. 203)

Till följande ska jag presentera tre typer av rörelse som förekommer i den så kallade skärmvärlden: rörelse av objekt/skådespelare, kamerarörelse och blickrörelse. (Block 2001 s. 129)

2.3.1 Rörelse av objekt eller skådespelare

Rörelse av ett objekt eller av kameran påverkar djupet i bilden. (Block 2001 s. 24) Ett objekt som rör sig i bild kan vara en skådespelare, ett djur, en publik med mera.

Objektet kan röra sig parallellt eller vertikalt på bildplanet. Bildplanet är den tvådimensionella “fönsterrutan” som bilden existerar inom. (Block 2001 s. 25)

En parallell rörelse i bildplanet kan vara en rörelse upp eller ner, åt vänster eller höger, diagonalt eller cirkulärt. Om endast ett objekt rör sig i bild skapar det något som kallas

för “flat space” (egen översättning: platt djup). Två eller flera objekt som rör på sig på bildplanet kan däremot skapa en illusion av djup. Detta kallas för “relative movement” (egen översättning: relativ rörelse). (Block 2001 s. 25)

Rörelsens kvalitet kan vara rak eller kurvad. Objektets rörelse kan förmedla känslor i bild. Man brukar förknippa raka rörelser med känslor och ord som aggression, direkt, linjär, konservativ, onaturlig och stel. En kurvad rörelse kan däremot förmedla en känsla av något som är passivt, indirekt, icke-linjärt eller flexibelt. (Block 2001 s. 130)

2.3.2 Kamerarörelse

Den andra typen av rörelse är kamerarörelser. Med kamerarörelser kan man skapa visuellt intresse och förstärka känslor såsom spänning. Kamerarörelser finns till för att ge tittaren en bättre möjlighet att följa med handlingen i bilden, ändra synvinkel, tyda en berättelse och fokusera på ett nytt huvudämne. (Ward 2003 s. 204)

Det finns tre typer av kamerarörelser som ger oss mer djup i en bild:

- In- och utåkningar med kameran (att fysiskt röra kameran närmare eller längre ifrån ett objekt) (Block 2001 s. 27)
- Att åka med kameran till vänster eller höger (på engelska “tracking”) (Block 2001 s. 27-28)
- Bomm- eller kranåkningar. Där kameran rör sig uppåt eller neråt (vertikalt). (Block 2001 s. 29)

Ovannämnda kamerarrörelser är tredimensionella rörelser.

Panorering, tiltning och zoomning är rörelser som hör till den tvådimensionella kategorin, de åstadkommer platt djup i en bild. Egna förkortningar på dessa rörelser är “pan”, “tilt” och “zoom”.

När man analyserar rörelse i film kan man också ta i beaktande rörelsens längd och motivering (Block 2001 s. 131) samt hastighet. (Block 2001 s. 138)

2.3.3 Att styra blicken

Publikens blickstyrning är den tredje typen av rörelse. Människans periferiseende gör att vi har ett väldigt brett synfält, men trots detta kan vi bara fokusera på en liten del av en bild. Det som ligger i det perifera synfältet är nämligen mer otydligt eller suddigt. Detta kan filmmakare dra nytta av när det gäller att styra publikens blickriktning. Genom att förstå vilka visuella element som attraherar en publiks uppmärksamhet kan man manipulera dess blickriktning. (Block 2001 s. 133)

Ansiktsuttryck, speciellt vad gäller ögonen, är något som publiken fäster sin blick vid. Publiken försöker ta fasta på känslor, stämningar och hitta mening med det. (Pirilä 2005 s. 127)

Ett rörligt objekt i en statisk bild lockar omedelbart tittarens blick. Med ett skickligt arrangemang av bildkompositionen kan man även styra tittarens blick till en viss del av en bild. (Pirilä 2005 s. 126)

Man kan påverka blickstyrningen med hjälp av exempelvis rörelsens riktning, längd, och hastighet. (Block 2001 s. 133) Övriga visuella beståndsdelar som drar till sig tittarens uppmärksamhet är den ljusaste delen i bilden samt varma färger framom kalla. Målet är att hjälpa tittaren att förstå innehållet eller det som är viktigt i en bild utan att missleda till saker som saknar relevans. Bildens tid är också något som är värt att tänka på. Risker för att tittaren ska tappa intresset är stor ifall man hänger kvar för länge på en bild om det inte finns en klar tanke bakom det. Alltför snabba bilder kan däremot enkelt orsaka att tittaren inte hinner registrera bilden, och därmed får bilden ingen betydelse. (Owens 2012)

2.4 Ljus

Efter rörelse är det ljudet som fångar tittarens uppmärksamhet, men eftersom jag valt att utesluta ljudet totalt i min forskning går jag inte in desto mer på det. Följande bildberättarkomponent som drar uppmärksamhet efter rörelse är ljus. Den ljusaste delen av en bild attraherar tittarens intresse.

Enligt Peter Ward är ljuset den viktigaste visuella beståndsdel och den drivande

visuella kraften i film- och TV -produktioner. (Ward 2003 s. 169)

Nästan allt det visuella i en bild skapas och påverkas av ljus. Ljuset bidrar till att bygga upp en stämning och skapa visuell kontinuitet. Som filmmakare är det nödvändigt att ha förståelse för hur vi uppfattar ljus och hur ljuset beter sig i naturen för att kunna utnyttja det när man gör olika ljussättningar. (Ward 2003 s. 168-169)

Ljuset har fyra olika karaktärsdrag:

Kvalitet - är ljuset hårt eller mjukt?

Riktning – kommer ljuset framifrån, bakifrån, från sidan, underifrån eller ovanifrån?

Källa – kommer ljuset från en tillgänglig konstgjord eller naturlig källa?

Färg – användning av olika färgfilter på ljuset (Ward 2003 s. 171)

Ljuset märks nödvändigtvis inte, men det används för att framhäva en viss atmosfär eller känsla och ska också framhäva huvudpersonen eller objektet utan att missleda tittarens uppmärksamhet till något orelevant. (Ward 2003 s. 173)

Ett hårt ljus är bra om man vill åstadkomma kontrast, form och textur. (Ward 2003 s. 176) Skuggor kan vara ett tacksamt medel att använda sig av för att skapa balans med andra visuella element. (Ward 2003 s. 181) Detta kan man möjliggöra med ett hårt ljus. När man studsar ett ljus blir ljuset mjukt. När ljuset är mjukt är det svårare att styra riktningen på vart ljuset ska falla. (Ward 2003 s. 182) Det engelska ordet “affinity” (egen översättning: likhet) är motsatsen till kontrast.

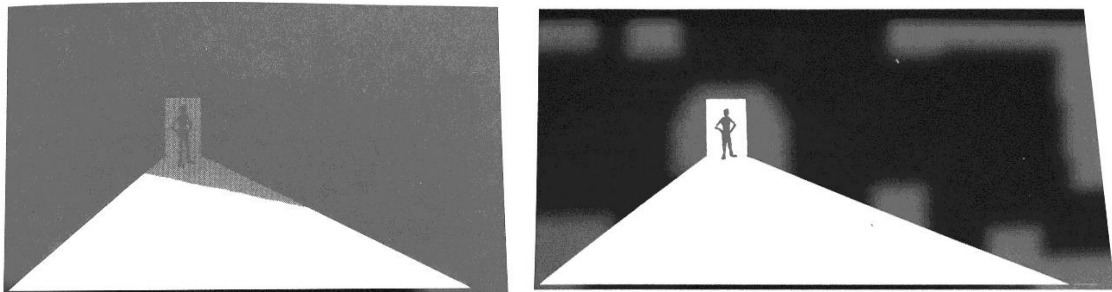
2.4.1 Toner

En annan del av ljusläran som jag också vill prata om är toner. Toner är variationer av ljusstyrkan på ett objekt i bilden. Ljusstyrkan på olika föremål eller personer har en stor inverkan på stämningen i en scen. Det är vanligt att man förknippar exempelvis mörker med drama och tragedi. Däremot är ljus oftast förknippat med lycka och komedi. (Block 2001 s. 93)

Det finns något som man kan översätta från engelskans “coincidence” och “noncoincidence” av ljusstyrkans toner. Med detta menar man förhållandet mellan

subjektet och organiseringen av tonerna i en bild. En igenkännbar ton, engelskans “coincidence”, är när ljusstyrkans toner gör så att man kan se subjektet klart och tydligt. En oigenkännbar ton, engelskans “noncoincidence”, är däremot när ljusstyrkans toner gör så att subjektet blir otydligt eller undangömt.

Skräck- och mysteriefilmer har fördel av att använda oigenkännbara toner. I dessa filmer är nyckelingrediensen nämligen tittarens bristande förmåga att se saker på grund av att man inte kan skilja på toner. Bildens huvudfokus, till exempel attackeraren, är gömt, vilket får tittaren att känna ångest. Personen eller objektet finns där, men kan inte bli sedd. (Block 2001 s. 97) (Se figur 1)



Figur 1, oigenkännbara toner och igenkännbara toner

2.5 Färg

Färger är en viktig stilisk del av hur man uttrycker sitt verk. De påverkar hur berättelsens budskap framträder och hur den blir mottagen av tittaren. Valet av färger kan bidra till intryck av exempelvis en drömlig värld eller en mardröm. Man bör tänka på om man vill åstadkomma en realistisk eller surrealistisk stämning i sin produktion. (Pirilä 2005 s. 145)

För att förstå färg bättre kan man dela in den i fem komponenter: Kulör, ljusstyrka, färgmättnad, färgperspektiv och färgsymbolik.

2.5.1 Kulör, ljusstyrka och färgmättnad

Kulör ger information om färgens position i färgpaletten. Det finns åtta olika kulörer: röd, orange, gul, grön, cyan, blå, lila och magenta.

Ljusstyrka i färg är ett resultat av tillsättning av antingen vitt eller svart till kulören. Ett exempel är att om man tillsätter vitt till kulören röd får man en rosa färg. (Block 2001 s. 106)

Färgmättnaden i en färg beskriver färgens renhet. Exempelvis färgen röd är så röd som den kan bli om dess färgmättnad är hundra procent. (Block 2001 s. 107) Man brukar prata om färger som antingen varma eller kalla. (Ward 2003 s. 192)

Varma färger är röd, orange, gul och röd-magenta. Kalla färger är blå-magenta, blå, grön, cyan och gul-grön. (Block 2001 s. 109)

2.5.2 Färgperspektiv

Det finns blandade åsikter om hur varm eller kall en specifik färg är, men oftast brukar man prata om att de varma färgerna dominerar över de kalla. Detta spelar en viktig roll gällande kompositionella beslut eftersom varma och kalla färger påverkar djupet i en bild. Ett exempel på detta är att ögat oftast ser röda färger som närmare i distansförhållanden än blåa färger. (Ward 2003 s. 192)

Om det finns en lika stor del av två olika färger i en bild är det alltid den ljusare färgen som dominerar om man tänker på vilken färg som attraherar tittaren först. (Block 2001 s. 111) Kompletterande färger som ställs bredvid varandra stärker färgmättnaden på varandra eftersom de är varandras motsatser. (Block 2001 s. 116) På så sätt kommer färgerna mer till liv.

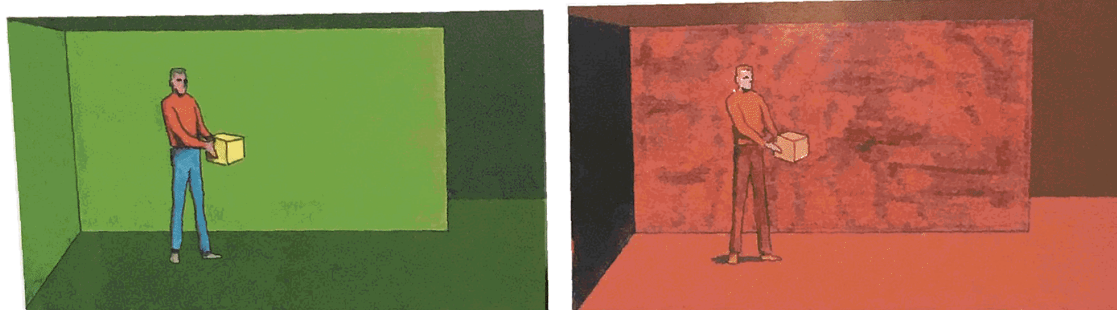
Övriga saker som påverkar en färg är exempelvis vädret och tiden på dygnet när man filmar en produktion. Ljuset på eftermiddagen lutar mer åt det blåa hållet i jämförelse med en soluppgång då ljuset är mer lila. Även ljusets karaktär gällande vädret påverkar färger. (Block 2001 s. 121)

2.5.3 Färgsymbolik

När man analyserar färger är det vanligt att man fördjupar sig i symbolism, vilka känslor och vilken information en färg förmedlar. I boken *Pojken med de stora ögonen: Stanley Kubrick och hans filmer* av Jörgen Ovesen kan man läsa om olika teorier bakom valet av färgvärlden och vad den möjligen symboliserar i *The Shining*.

Ett exempel är färgen gul som används mycket i *The Shining*. Många förknippar färgen gul med sol, värme och positivitet, men i historisk kontext har färgen en helt annan mening. Den gula färgen kan symbolisera varning, men inte på samma sätt som röd färg symboliserar akut varning, utan som en varning för något sjukt, infektioner och smitta. Gul är färgen för karantän och misstänkt kontaminerat material. Om man fördjupar sig i färgvärlden kan man konstatera att de färger som dominerar i *The Shining* är gul, blå och röd. (Ovesen 2016 s. 290)

Den blåa färgen i *The Shining* symboliserar inte stillhet, harmoni och vemod som man vanligen skulle förknippa färgen blå med. Den blåa färgen är i japansk teater en färg för skurkar, övernaturliga varelser, spöken och demoner. I Kubricks filmer betyder den blåa färgen makt, kyla och död. (Ovesen 2016 s. 290)



Figur 2, kontrast av kulör och likheter av kulör. (Block 2001 s. 108 Color Plate 8A och 8B)

Likheter av kulör betyder att alla färger är av samma kulör i en bild även om ljusstyrkan och färgmättnaden kan variera. Detta förekommer mycket i *The Shining*. (Ward 2003 s. 108)

2.6 Komposition

Komposition innebär att sammanställa alla visuella element på ett sådant sätt att man åstadkommer en tillfredsställande och fullständig bild. (Ward 2003 s. 10) Varje bild bör komponeras. Huvudpersonen eller föremålet är det viktigaste elementet i bilden, och som fotograf är man tvungen att hitta lösningar till visuella problem som uppkommer eftersom huvudfokus redan har blivit valt. För att tydliggöra detta är alltså en av fotografens viktigaste uppgifter att bestämma olika visuella tekniker på bästa möjliga sätt för att hantera ett material som redan blivit valt. I komposition ingår även valet av objektiv, höjd och vinkel. Allt detta bör man tänka på när man skapar en bild. (Ward 2003 s. 9)

Kompositionen är viktig eftersom fotografen med hjälp av den vägleder tittarens blickriktning. En bild borde kunna stå för sig själv och ge den information som den ska utan att behöva ha exempelvis en voiceover för att förklara vad bilden ska förmedla. Den slutgiltiga bilden bör ha ett relevant innehåll tillsammans med sina visuella element som finns till för att åstadkomma en klar kommunikation. Kompositionen bidrar mycket till hur bilden blir mottagen. (Ward 2003 s. 13) I skräckfilm är det vanligt att man gör kompositionella val i ett syfte att förstärka eller bygga upp skräck. Jag skulle vilja påstå att i samband med detta är uttrycket "less is more" väldigt klokt. När man inte visar allt till tittaren ger man istället spelrum för fantasin. Detta är en nyckelingrediens i skräckfilm tycker jag. Ju mindre du ser, desto mer främmande och skrämmande är det eftersom din fantasi flödar iväg.

Med skärpedjup menar man ett utvalt område som är i fokus i en bild. Den fungerar med hjälp av kamerans bländartal och avståndet från objektet eller personen framför kameran. Ett kort skärpedjup skapas med en öppen bländare på objektivet. Med ett kort skärpedjup kan man mycket lätt skilja på förgrund och bakgrund. Detta gör dock att man inte får ut mycket information av bakgrunden, vilket betyder att tittaren inte nödvändigtvis vet var någonstans en bild eller scen är belägen. Peter Ward (2003 s. 146) påstår att det är mer verklighetstroget om man i stället använder sig av ett längre skärpedjup och visar fler detaljer i bakgrunden. Jag tycker själv att skärpedjupet är till för att visa det man vill att publiken ska fokusera på i en bild.

Skärpedjupet påverkar även till viss del också koreografin och uppsättningen av skådespelare. Ett längre skärpedjup tillåter en lite enklare iscensättning ifall man inte vill variera mycket med skärpan mellan förgrund och bakgrund. (Ward 2003 s. 147)

Komposition har också med bildstorlekar att göra. Det finns följande bildstorlekar:

ELK (erikoislähikuva)

LK (lähikuva)

PLK (puolilähikuva)

PK (puolikuva)

LPK (laajapuolikuva)

KK (kokokuva)

LKK (laajakokokuva)

YK (yleiskuva)

(Ward 2003 s. 152)

2.7 Tid

Man kan dela in tid som "den faktiska tiden" och "den manipulerade tiden". "Den faktiska tiden" är det som sker i bild, till exempel en skådespelares gester, rörelser och kamerarörelser. (Pirilä 2005 s. 147) Längden på "den faktiska tiden" kan man förkorta eller förlänga genom att manipulera tiden. Därmed är det jag kallar "den manipulerade tiden" i själva verket klippningen. Genom att accelerera och förkorta längden på en bild kan man förmedla eller förstärka spänningen i en scen.

Det är skillnad på den realistiska längden, den förkortade längden och den förlängda längden. Den realistiska längden redovisar för hur länge ett händelseförlopp utspelar sig från början till slut utan att man gjort korrigeringar i klipp. (Pirilä 2005 s. 148)

Om man däremot förkortar längden i en scen betyder det att man raderar bort en del av händelseförloppet och alltså inte visar publiken hela händelser från början till slut.

Därmed förkortas scenen. (Pirilä 2005 s. 148)

Det som påverkar längden på en scen eller bild är dramaturgiska faktorer, subjektets och kamerans rörelser samt komposition. Med själva längden kan man även manipulera publikens blickstyrning. (Pirilä 2005 s. 149)

Fotografen bör filma med en tanke på hur klippet kommer att se ut. Ett tydligt bildberättande och en klar struktur är nyckelingredienserna för klippningen. En fotograf som åstadkommer många orelaterade bilder kan förorsaka klipparen problem. (Ward 2003 s. 217-218)

Ett klipp är fungerande när:

- de individuella bilderna har samma bildstorlek, vinkel och höjd samt huvudrum (i dialogscen) (Ward 2003 s. 219)
- bildernas färger är matchade och anpassade
- det finns kontinuitet i handlingen
- det finns en betydande ändring i bildstorlek eller kamerans vinkel när man klipper mellan bilder på samma person eller objekt
- det finns en betydande ändring i innehållet
- det finns kontinuitet i ljus, ljud, rekvisita och scensättning samt kontinuitet i uppträdande prestation (Ward 2003 s. 220)

Klipparen kan forma och manipulera materialet på många olika sätt, men längden på en scen beror ändå främst på handlingen i scenen. Som ovannämnt kan klipparen sakta ner eller öka takten på en bild eller scen, men inte ändra tiden på en handling om den ska synas från början till slut. (Ward 2003 s. 223)

2.8 Monstret

“Monster har det alltid funnits – eller rättare sagt: monster har människor i alla tider kunnat föreställa sig...” skriver Merete Mazarella (2012) i sin artikel *Historiens monster har många ansikten*.

Skräckfilmer innehåller ofta ett monster. Monstret har en viktig berättarteknisk och strukturerande funktion för berättelsen. Enligt Yvonne Leffler är monstret skräckberättelsens motor, det som startar händelseförloppet och som driver det framåt. Dess funktion är att fånga åskådarens intresse och spela den hotande okända rollen som ska utforskas och besegras i berättelsen. (Leffler 2007 s. 42) Monstret måste upplevas

som ett tillräckligt skrämmande och intresseväckande hot av åskådaren. Dess skrämmande och motbjudande egenskaper signaleras därför redan i presentationen av monstret och dess miljö. (Leffler 2007 s. 43)

Alla monster är inte nödvändigtvis likadana. Man kan dela in monster i tre grupper: de naturliga men för människan okända monstren, de övernaturliga monstren och de inre psykologiska monstren.

I skräckfilmer framställs monstret allt mer som en utstött främmande varelse som har blivit offer för sin egen särart i stället för att endast fungera som ett yttre hot i berättelsen. (Leffler 2007 s. 18) För att förstärka monstrets hotfulla och främmande karaktär kan man med hjälp av kameravinklar och -rörelser presentera dess interna synvinkel, i stil med subjektiv kamera. (Leffler 2007 s. 67) Den yttre visuella gestaltningen av monstret är viktig i skräckfilmen för att förmedla och förstärka dess hotfulla och främmande karaktär. (Leffler 2007 s. 18)

3 PRESENTATION AV FILMERNÄ

I detta kapitel kommer jag att presentera de tre filmerna jag valt. Jag kommer att skriva om de två olika sekvenserna som jag studerat i varje film och berätta om hur de förhåller sig till resten av filmen. Sekvenserna är valda enligt min egen åsikt om där det skrämmande presenteras konkret första gången och där filmernas klimax förekommer.

3.1 Psycho

Psycho är en amerikansk film från 1960-talet som baserar sig på Robert Blochs novell. Filmens manus är skrivet av Joseph Stefano och filmen är regisserad av Alfred Hitchcock. Huvudrollerna spelas av Anthony Perkins, Janet Leigh och Vera Miles.

3.1.1 Filmens handling

Filmen handlar om den unga kvinnan Marion som i ett plötsligt sinnestillstånd flyr från Phoenix med 40 000 dollar som hon av sin arbetsgivare fått i uppgift att sätta in på banken. Hon kör bil och på natten tar hon in på ett motell som ligger utom synhåll för största delen av befolkningen. Ägaren till motellet, Norman Bates, börjar prata med henne. Han bor med sin gamla mor i ett stort hus brevid motellet. Han älskar sin mor mest i världen trots att hon klagat på honom varje dag. Marion hör dem gråla före Norman kommer till receptionen. Marion skriver in sig med en falsk identitet och får ett rum på motellet.

Innan Marion går och lägger sig tar hon en dusch. När hon duschar rusar plötsligt Norman Bates mor in och knivhugger Marion. Sedan försvinner hon och Marion faller ihop på golvet och dör. Man kan höra Norman Bates skrik från huset brevid motellet, "Mamma! Å, Herre Gud! Mamma, blod, blod!". Norman verkar vara uppriktigt förtvivlad. Han städar upp noggrant i badrummet och gör sig av med alla bevis. Han sätter Marions lik och hennes bagage, även pengarna utan att veta om det, i hennes bil och kör ut någonstans i skogen. Han låter bilen sjunka ner i ett träsk.

Marions syster Lila, Marions älskare Sam och en detektiv som heter Arbogast som har i uppdrag att skaffa tillbaka pengarna börjar söka efter Marion. Arbogast åker till motellet och börjar ställa många frågor av Norman som blir besvärad av alla frågor. Arbogast vill träffa hans gamla mor. Norman säger att det inte är möjligt. Arbogast smyger sig till huset brevid motellet för att prata med den gamla modern. Han går uppför trappan till andra våningen, men blir plötsligt anfallen av modern. Därefter knivhuggs han och dör. Lila och Sam besöker en lokal sheriff och får veta att Normans mor varit död och begravd i tio år. De bestämmer sig för att åka till motellet för att få svar på sina frågor och reda ut vad som hänt Marion. Sam distraherar Norman samtidigt som Lila går till huset för att undersöka det. Hon hittar Normans mors lik. Samtidigt anar Norman att Lila har gått iväg för att snoka i huset, så han slår Sam med ett tungt föremål i huvudet och springer upp till huset. Lila är nära att bli knivhuggen, men Sam hinner dyka upp bakom Norman, som är klädd som sin gamla mor, och tar kniven från honom. Norman tappar sin peruk. Det kommer fram att Norman samtidigt var sig själv och sin avlidna mor, det vill säga hade två personligheter. Han blir instängd på ett mentalsjukhus.

3.1.2 Sekvensen med presentation av det skrämmande

Sekvensen börjar med att Marion kastar pappersbitar i toaletten i badrummet och spolar ner dem. Hon stänger sedan dörren, tar av sig badrocken och stiger in i duschen. När hon duschat en stund kommer plötsligt en person in och drar upp duschgardinen. Det är Normans gamla mor som står där med en kniv. Hon knivhugger Marion till döds och försvinner sedan. Marion sjunker ner i duschen och faller ihop på golvet i badrummet. Hon är död.

3.1.3 Sekvensen med filmens klimax

Sekvensen börjar med att Norman Bates slår till Sam med ett tungt föremål i huvudet och springer upp till huset för att få tag på Marions syster Lila som har gått dit för att snoka. Lila ser genom fönstret att Norman kommer springande, så hon söker snabbt fram en plats att gömma sig på. Hon skyndar sig bakom trapporna och gömmer sig. Hon får syn på trappor som går neråt och slutar vid en dörr till källaren. Hon bestämmer sig för att gå ner till källaren. I källaren hittar hon en till dörr, går genom den och får syn på den gamla modern som sitter i en stol med ryggen vänt åt hennes håll. Hon går närmare. Hon rör försiktigt vid moderns axel och denna vänder sig om. Allt som finns kvar av modern är ett skelett, hår på skallen och kläder fortfarande på sig. Lila blir rädd, skriker till och slår samtidigt med handen i en glödlampa som hänger i taket. Lampan börjar gunga, hon vänder sig om och Norman rusar in med en kniv i handen. Han bär ett galet ansiktsuttryck, är klädd i moderns kläder och har en peruk på huvudet. Sam kommer till räddning i den sekund som Norman börjar springa mot Lila. Sam tar kniven från Norman och samtidigt faller hans peruk av. Scenen slutar med en bild på moderns kranium.

3.2 The Shining

The Shining är en amerikansk film från 1980-talet som baserar sig på Stephen Kings roman. Filmens manus är skrivet av Stanley Kubrick som även är filmens regissör. I huvudrollerna ses Jack Nicholson, Shelley Duvall och Danny Lloyd.

3.2.1 Filmens handling

Filmen handlar om Jack Torrance som tillsammans med sin fru Wendy och deras lilla son Danny flyttar in i ett övergivet hotell eftersom Jack har fått ett erbjudande att sköta om hotellet under vintern. Hotellet har en kuslig historia; flera år sedan mördade den dåvarande fastighetsskötaren sin fru och sina två små flickor, och begick sedan självmord.

En kort tid efter att familjen anlant till hotellet börjar Jack förändras och bli konstig. Danny har en förmåga att se syner, vilket föräldrarna inte vet om, och han anar att någonting dåligt är på kommande. Danny ser de två mördade flickorna, både levande och mördade. Jack håller på att förlora sig själv. Det isolerade livet på hotellet har en negativ effekt på Jack och det är som om hotellet jagar honom. Han börjar se spöken, såsom den tidigare fastighetsskötaren och en före detta bartender, och därmed får han för sig att han också är tvungen att mörda sin fru och sin son. Samtidigt som det pågår en våldsam snöstorm ute försöker han mörda sin familj inne i hotellet. Jack misslyckas med mordförsöket och fryser ihjäl ute i snöstormen.

3.2.2 Sekvensen med presentation av det skrämmande

Danny får sin första vision när han står vid spegeln i badrummet och pratar med låtsaskompisen Tony. Tony berättar åt Danny att Jack har fått jobbet och att han kommer att ringa till Wendy och berätta om det inom några minuter. Wendy är i köket när telefonen ringer. Hon svarar och det är Jack som ringer. Han står i hotellaulan och berättar åt Wendy att han fått jobbet och att både Wendy och Danny kommer att älska det. Danny frågar Tony inne i badrummet varför han inte vill åka till hotellet, men Tony vägrar berätta. Danny befäller Tony att berätta. Danny spärrar upp ögonen när han får

sin första vision. Han ser hotellets aula med två hissdörrar och det börjar strömma stora mängder blod inifrån hissarna. Danny ser även ett par tvillingflickor. Danny är verkligt uppskrämd och har uppspärade ögon och mun. Han ser blodet och det kommer allt närmare, så nära att allting svartnar.

3.2.3 Sekvensen med filmens klimax

Jack har blivit galen, Wendy går omkring i hotellgångarna, Mr. Halloran blir ihjälhuggen av Jack med en yxa och Danny springer ut för att gömma sig i snöstormen. Danny gömmer sig bakom en pistmaskin när Jack plötsligt tänder utebelysningen. Jack ropar efter honom och börjar haltandes gå ut för att hitta Danny. Danny ser att Jack är på väg, så han springer bort från sitt gömställe till labyrinten som finns på gården och Jack ser det. Danny springer in i labyrinten och Jack haltar efter så fort han kan och följer Dannys fotspår i snön, men han ligger lite efter. Samtidigt springer Wendy i hotellaulan och upptäcker till sin förskräckelse Mr. Hallorans döda kropp. Hon blir rädd och börjar se sig runt åt olika håll. Hon ser plötsligt en okänd man som visar sig vara den förra hotellvaktaren. Han är alldeles blodig och skålar till en "toppen fest". Wendy springer ifrån honom.

Danny springer fortfarande i labyrinten. Wendy springer i korridoren och får plötsligt syn på en hotellgång där det hänger damm från taket och rummet är fullt med skelett som sitter i fåtöljer. Jack haltar vidare i labyrinten. Danny ser på sina fotspår och börjar gå baklänges i de gamla fotspåren. Han backar en bit och hoppar sedan till sidan och täcker alla övriga spår med snö.

Wendy springer längs en röd korridor och får syn på en annan korridor där det plötsligt börjar strömma blod i stora mängder, precis som i Dannys tidigare visioner.

Danny gömmer sig i en buske när Jack kommer haltandes förbi. Han ser att fotspåren tar slut, ser sig runt omkring och ropar efter Danny. Jack går längre in i labyrinten och Danny gör ansats och börjar springa tillbaka. Båda springer nu i labyrinten, men åt olika håll. Danny snubblar ut ur labyrinten och möts av Wendy. Inne i labyrinten blir Jack allt svagare eftersom han blöder. Till slut faller han ihop i sittande position. Wendy och Danny åker iväg från hotellet i pistmaskinen. Nästa dag har Jack frusit ihjäl i sittande position.

3.3 The Others

Den spansk-amerikanska skräckfilmen *The Others* är från år 2001 och är mitt tredje filmval. Filmen är skriven och regisserad av Alejandro Amenábar. Huvudrollerna spelas av Nicole Kidman, Alakina Mann, James Bentley och Fionnula Flanagan.

3.3.1 Filmens handling

Filmen handlar om den ensamstående mamman Grace Stewart som bor med sina två barn i en stor herrgård. Graces man var med i kriget som redan för länge sedan är över, men hon har inte hört något av honom, så hon försöker acceptera det faktum att han troligen är död.

Inne i det stora huset är det viktigt att alltid först stänga och låsa en dörr före man öppnar nästa. Huset måste hållas mörkt eftersom hennes barn Anne och Nicholas har en sjukdom som gör att de inte kan vistas i dagsljus eftersom ljuset skadar dem. En dag kommer en man som kallas för Mr. Tuttle, en kvinna som kallas för Mrs. Mills och en barnflicka som heter Lydia till deras dörr för att bli anställda som tjänstefolk.

Personerna som arbetat där tidigare försvann plötsligt utan orsak, så av denna orsak anställer Grace nykomlingarna.

Med tiden börjar Anne påstå att det spökar i huset. Grace vill inte tro på det, inte förrän hon själv börjar uppleva övernaturliga saker. Låsta dörrar står plötsligt olåsta, pianot spelar av sig själv och hon hör oförklarliga ljud. Grace är fast besluten att ta reda på vad det är frågan om.

3.3.2 Sekvensen med presentation av det skrämmande

Första gången det skrämmande presenteras i filmen är i en scen där mamman, Grace Stewart, ska gå för att se om någon är i deras hus, i deras förråd på övre våningen. Grace går fram till dörren till förrådet, öppnar den och stannar. Anne protesterar till på grund av ljuset som sprider sig och Grace stänger dörren. Hon samlar mod till sig, öppnar dörren och går bestämt in. Inne i rummet finns det massvis med saker som är täckta med vita lakan. Dagsljus skiner in från fönstret. Ute är det grått och dimmigt. Grace går försiktigt inne i rummet, stiger på något och hoppar till. Sedan fortsätter hon

att utforska rummet. Grace är rädd och tittar runt omkring sig. Hon backar in i något och blir ännu räddare. Hon drar bort lakanet från föremålet och ser att det är en staty. Hon börjar dra av lakanen från flera av föremålen. Hon drar av lakanet och ser en spegel. Genom spegeln ser hon en öppen dörr som sakta stängs av sig själv. Grace vänder sig snabbt om, springer till dörren, öppnar den och går ut ur rummet. Hon befinner sig i en mörk gång utanför rummet och försöker få syn på något. Sedan springer hon nerför trappan oroligt.

3.3.3 Sekvensen med filmens klimax

Grace rusar in i barnens rum och ser att det är tomt fastän de borde ligga där och sova. Dessutom är fönstret öppet. Samtidigt ute på gården i mörkret och den gråa dimman försöker Anne få Nicholas att komma till henne där hon står en bit bort från honom. Anne har precis upptäckt att husskötarna är spöken. Husskötarna är på väg mot deras håll. Till slut ger Nicholas med sig och springer till Anne, och tillsammans springer de mot huset. Grace kommer emot dem från huset och skriker "barn!" med ett gevär i handen. Hon ropar åt dem att springa, tar emot dem och de springer sedan in i huset. Grace riktar geväret mot de döda husskötarna som kommer gåendes mot huset. Grace skjuter med geväret mot dem, men misslyckas. En av husskötarna, Mrs. Mills, säger att det är onödigt att skjuta eftersom de dog av tuberkulos för länge sedan. Grace slänger geväret och springer till huset. Hon låser dörren och backar bort från dörren. Plötsligt dyker de upp vid dörren. Det är mörkt inne och det enda som man kan urskilja i mörkret är ljuset som kommer från den gråa dimman utanför. Barnen kramar om mamman och är rädda. Sedan springer de till övrevåningen för att gömma sig. Mrs. Mills fortsätter prata med Grace, och Grace blir skrämmd igen. Barnen på övrevåningen springer in i ett rum och gömmer sig. På nedrevåningen försöker de döda husskötarna berätta åt Grace att de alla är döda. Barnen inne i rummet har gömt sig i ett klädskap. Det är mörkt, endast en smal ljusstråle kommer in från rummet och lyser på deras ansikten. Det går en stund och plötsligt säger Anne att någon är utanför klädskapet i rummet och de hör en röst som säger "kom med oss barn, kom med oss". Barnen börjar skrika när en gammal kvinna med vita ögon öppnar garderobsdörren. Grace hör skriket, ropar efter barnen och frågar var de är. Spökerna vid dörren svarar åt Grace att inkräktarna har hittat hennes

barn och att hon är tvungen att gå till övrevåningen för att prata med dem. Grace går till övrevåningen och öppnar dörren. Det är mörkt i rummet förutom vid ett bord där det sitter några män och kvinnor samt en gammal kvinna. Hon ser Anne som är utanför klädskalet som närmar sig bordet. Nicholas ropar inifrån garderoben att inte berätta åt henne. Grace smyger sig närmare situationen. Anne intalar Nicholas att de blir lämnade ifred om hon berättar. Nicholas ropar på Grace. Vid bordet sitter den gamla kvinnan och ritat intensivt med en penna på ett papper. Den gamla kvinnan frågar av Anne som nu står bredvid henne "Vad gjorde er mor till er?". Anne viskar något till kvinnan och ser samtidigt på Grace. En man vid bordet tar ett papper från den gamla kvinnan och läser högt att det står något om en kudde på pappret. Den gamla kvinnan frågar Anne om det är på så sätt som hon dödade dem. Anne blir verkligen chockerad. Grace stelnar till med tårar i ögonen där hon följer med situationen. Anne börjar protestera. Grace sätter händerna för öronen och börjar flämtande ropa. Anne och Nicholas ropar att de inte är döda. Grace är upprörd och börjar ropa att de inte är döda, "Vi är inte döda!". Hon springer fram till bordet, lyfter det och skakar om det. Hon tar tag i alla papper och river dem. Den gamla kvinnan som är ett medium kommer tillbaka till seansen. De börjar diskutera vid bordet om att de borde lämna huset. Det kommer fram att mamman Grace dödat sina två barn och sig själv. Efter en stund har Grace själv insett att de alla är döda.

4 ANALYS

I detta kapitel kommer jag att analysera de två sekvenserna jag valt ur filmerna *Psycho* av Alfred Hitchcock, *The Shining* av Stanley Kubrick och *The Others* av Alejandro Amenábar. Jag kommer att sätta fokus på kamerans funktion och dess beteende tillsammans med filmernas slutna rum och monster.

Yvonne Leffler skriver (2007 s. 67) i boken *Skräck som fiktion och underhållning* att man med hjälp av kameravinklar och rörelser kan presentera monstrets interna synvinkel för att förstärka dess hotfulla och skrämmande karaktär. Detta är något jag har lagt i bakhuvudet när jag analyserat filmernas sekvenser. Jag vill ta reda på om det

ligger ett mönster i användningen av kamerarörelserna. Är kameran subjektiv, objektiv eller både och? Vilken information förmedlar kamerarörelserna och stöder de skrällen i sekvenserna? Den yttre visuella gestaltningen av monstret är viktig i skräckfilmen för att förmedla och förstärka monstrets hotfulla och främmande karaktär. (Leffler 2007 s. 18)

4.1 Det slutna rummet i filmerna

Första sekvensen i *Psycho* utspelar sig i ett badrum på motellet. Den andra sekvensen med filmens klimax börjar på motellet, men utspelar sig huvudsakligen inne i Norman Bates spöklänkande hus. I *Psycho* anser jag att det slutna rummet är både motellet och Normans hus eftersom båda byggnaderna är belägna på samma plats och tydligt avskilda från resten av världen. Om du tvingas ringa efter hjälp på denna avlägsna plats får du räkna med att vänta ett bra tag.

I filmen *The Shining* är hotellet enligt min åsikt det självklara slutna rummet. Redan från namnet *The Overlook Hotel* förstår man att hotellet utgör sin egen karaktär, som en slags bevakare. Ordet i sig självt betyder överblick och förmedlar att hotellet har en överblick på ett mer bildligt plan: att se längre än ögat når, att få en överblick över situationer och händelser, men också att "se över" i betydelsen att sköta och ta hand om. (Ovesen 2016 s. 290)

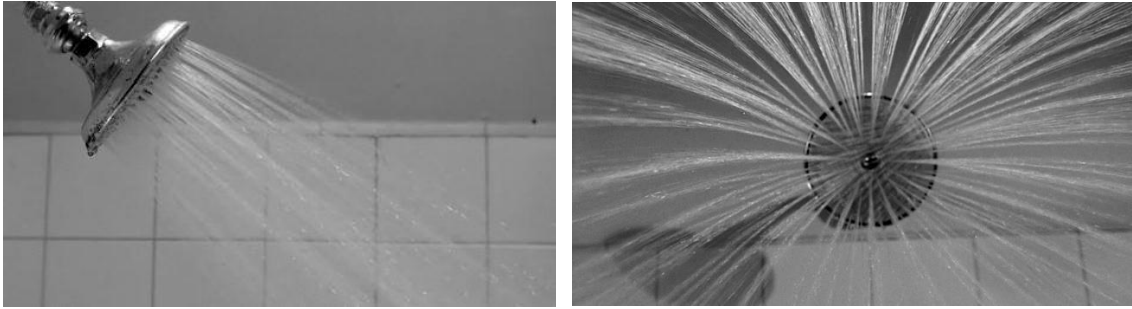
Hotellet har inte endast en överblick angående sin geografiska positionering, utan det "ser över" sina gäster och övervakar varje steg de tar, vilket vi som tittare får ta del av i form av kreativ användning av kamerateknik. I *The Shining* blir vi hotellets ögon och deltar i övervakandet. Författaren Paul Duncan förklarar i dokumentärfilmen *The Visions of Stanley Kubrick* att kameran är själva hotellet. Filmen står ut bland alla andra skräckfilmer genom att exempelvis ofta använda vidvinkelobjektiv i fullt dagsljus, vilket ger oss en mycket generös översikt över händelserna i filmen, vilket är motsatsen till det som vi ser i stereotypiska skräckfilmer som ofta bidrar till ett begränsat synfält för tittaren. (Ovesen 2016 s. 290)

Det slutna rummet i *The Others* är i princip hela världen som de vistas i. För att vara mer specifik kunde man även definiera själva huset eller området som de bor i som det slutna rummet eftersom de egentligen inte har någon annanstans att ta vägen. Det är lite som en drömvärld. Världen de lever i är grå, tråkig, dimmig och tyst. Roy Andersson skriver (2009 s. 176) i *Vår tids rädsla för allvar* att man brukar prata om filmkonsten som "drömfabriken" och att det slutna rummet har en förmåga att definiera människan samt visa dess värde av och förutsättningarna för förverkligandet av de drömmar människan eventuellt har. Även om vi inte vill se eller höra kan vi inte neka att rummet talar sanning.

Enligt Jansson (2013) är det slutna rummet huvudsakligen en plats där man är avskild från andra och där man inte nödvändigtvis kan skilja på natt och dag, dröm eller verklighet. Jag tycker själv att detta är en mycket korrekt beskrivning av det slutna rummet när det kommer till Amenabárs *The Others*.

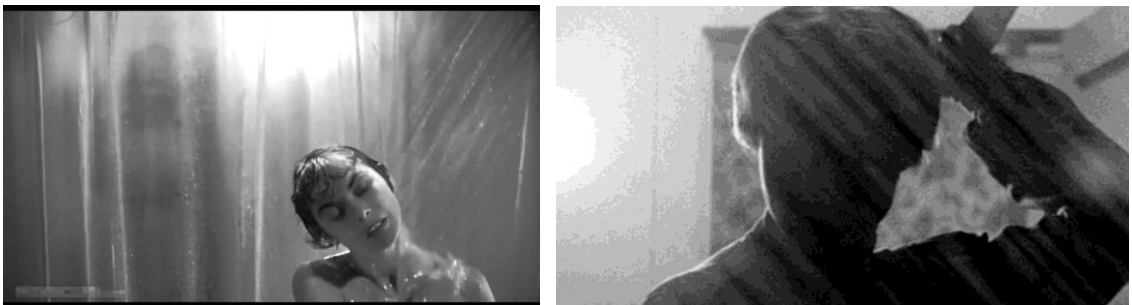
4.2 Kamerans roll i filmerna

Om man ser på den första sekvensen jag valt i *Psycho* kan man påpeka att kameran för det mesta är objektiv. Vi betraktar alltså huvudpersonen Marion från ett vad jag skulle kalla för tredje persons perspektiv; från att hon ställer sig i duschen och börjar duscha fram till att sekvensen når sitt slut och hon ligger på golvet. När jag tog mig en närmare titt på bilderna och deras vinklar märkte jag att det finns några bilder som mycket tydligt är subjektiva, det vill säga att bilderna är ur en persons synvinkel. I sekvensen får vi se flera variationer av bilder från ett och samma utrymme på Marion och vattnet som rinner från duschen. Här märkte jag redan en liten skillnad mellan bilderna på duschen, den ena är objektiv och den andra är subjektiv, vilket jag skulle tolka som Marions perspektiv.



Figur 3, objektiv kamera och subjektiv kamera. Psycho 1960.

Jag märkte ett liknande mönster i bilderna som vi ser på mördaren som knivhugger Marion. Även här får vi ett brett utbud av olika bildvinklar, varav en del är objektiva och andra subjektiva. De subjektiva bilderna är mycket tydligt från Marions perspektiv när hon blir knivhuggen. En och samma subjektiva bild nedan klipps flera gånger nära varandra med en liten skillnad i bildstorlek som ger en "jumpcuteffekt" även om bilderna inte klipps direkt efter varandra. I samband med dessa tre bilder kan vi även se att vattnet sprutar allt intensivare på kameran ju närmare mördaren vi kommer. Jag tolkar det som att Marions panik blir starkare och situationen samtidigt blir mer hopplös för henne eftersom hon blir förblindad av duschvattnet.



Figur 4, objektiv kamera och subjektiv kamera

I filmens klimax arbetar man mer med kameravinklar och klipp i stället för rörelser. I några få bilder tar även kameran en subjektiv roll och spelar Lilys ögon till exempel när hon ser Norman springa upp mot huset genom dörren eller när hon närmar sig den döda modern i källaren. Kameran är främst objektiv och utgör osynliga rörelser som följer med händelseförloppet och karaktärerna.

Det bör finnas en motivering bakom kamerarörelserna och deras hastighet. (Block 2001 s. 138) Jag tycker att ett bra exempel på detta är när Lily närmar sig modern i källaren

och vi för en kort stund ser hennes synvinkel. I den bilden gör kameran i smygande takt en dollyåkning inåt mot modern, vilket enligt min åsikt fungerar väldigt bra. Enligt Peter Ward kan man förstärka exempelvis spänningen i en bild med hjälp av kamerarörelser (Ward 2003 s. 204), ett gott exempel på detta är att samtidigt som Sam kämpar mot Norman tiltar kameran uppåt mot kniven i syfte att förstärka känslan av kämpandet i just den stunden.

Kubrick ger oss som åskådare en upplevelse av att kameran rör sig som hotellets ögon, som hotellets övervakare. (Ovesen 2016 s. 290) Det finns inte en vrå som hotellet inte ser. I *The Shining* använder man sig i huvudsak av en steadicam som gör det lättare för fotografen att röra sig och samtidigt åstadkomma smidiga rörelser med kameran.

I sekvensen där vi får se det skrämmande konkret första gången i *The Shining* är vi inte helt och hållet inne i hotellet ännu. Vi är hemma med Wendy och Danny i början av sekvensen. Danny står inne i badrummet och ser sig i spegeln samtidigt som kameran smyger sig fram till honom med en dollyåkning. Vi kan se att det är en dollyåkning eftersom djupet i bilden förändras när kameran sakta men säkert rör sig framåt (Block 2001 s. 24) Enligt Peter Ward kan man med kamerarörelser bland annat hjälpa tittaren att fokusera på ett nytt huvudämne (Ward 2003 s. 204). Jag tycker att kamerarörelsen spelar en stor roll i den här bilden och att den uppmanar tittaren att titta noggrant eftersom det snart kommer att hända något intressant.

I den här scenen får vi ett smakprov på hur Kubrick använder sig av upprepningar i filmen i syfte att betona skräcken såsom jag uppfattar det. Upprepningar är i skräckfilmer kontextbundna signaler som anteciperar något specifikt genom att upprepas i samband med en specifik företeelse eller händelse. Genom att upprepas får en och samma händelse eller olika men likartade händelser ofta speciell betydelse eftersom upprepningen aktualiserar något som tidigare hänt samtidigt som upprepningen varierar det tidigare berättandet. (Leffler 2007 s. 68) Visuella upprepningar i *The Shining* sker i Dannys visioner, och jag tror att det eventuellt är för att separera hans visioner från det verkliga livet.

I sekvensen med filmens klimax i *The Shining* kan man se att största delen av kameraarbetet baserar sig på olika variationer av dollyåkningar. Här följer vi med Jack där han aggressivt haltar i korridorerna med yxan i händerna. Det uppkommer dollyåkningar som följer med honom från sidan, dollyåkningar som åker emot honom och dollyåkningar som ser ut att leda vägen för honom. Jag anser själv att dollyåkningarna där kameran ser ut att leda honom är de mest intensiva på grund av att kameran är synkroniserad till den takt som han rör sig framåt i och det faktum att han rör sig mot oss som tittare. Spänningen i sekvensen förstärks av kamerarörelserna eftersom de bidrar till att framkalla olika känslor. (Ward 2003 s. 204) I sekvensen följer kameran, hotellets ögon, efter Danny, Jack, Mr. Halloran och Wendy. Wendy springer i blåa hotellkorridorer och får syn på oförklarliga ting. Detta görs upprepade gånger med hastiga inzoomningar och pans som är kamerarörelser som tillhör den tvådimensionella kategorin. (Ward 2003 s. 204)



Figur 5, före och efter inzoomning. The Shining 1980.

När kameran följer efter Mr. Halloran som förundrat går omkring i den dunkla belysningen i hotellkorridoren är stämningen rätt så kuslig. Jag tror att det delvis beror på ljussättningen, men också på hur kameran rör sig. Kameran smyger sig efter honom i synkroniserad takt, vilket ger mig en känsla av att det är ett skräckspel som vi ser på. Precis som i ett TV-spel känns det som att vi är Mr. Halloran som naivt går i korridoren utan att veta vad som kommer att hända. Det är något mycket gotiskt över hela den här scenen. När Jack sedan plötsligt dyker fram bakom en av stolparna bryts detta bildliga mönster och kameran växlar snabbt om till några subjektiva bilder från Jacks perspektiv när han hugger Mr. Halloran med yxan.



Figur 6, objektiv kamera och subjektiv kamera. *The Shining* 1980.

När Danny och Jack springer i labyrinten i filmens klimaxsekvens kan vi se variationer av dollyåkningar som är objektiva och subjektiva. Kameran rör sig både framför dem när de springer och bakom dem. Vi kan se från bådas perspektiv när de följer fotspåren i snön och kameran åker framåt som ett par springande ögon.

Jag tycker att sekvensen med presentationen av det skrämmande i *The Others* är väldigt genial. Kamerarörelserna bidrar otroligt mycket till spänningen i sekvensen. När Grace ska gå och se efter vad eller vem som är i förrådet på övre våningen rör sig kameran i hennes takt runt henne. Enligt mig motsvarar kamerarörelsen hennes sinnestillstånd; den är utforskande och nyfiken. Kameran tar även en subjektiv roll när den åker inåt mot dörren till förrådet och fungerar därmed som Graces ögon. Jag skulle beskriva kamerarörelsen som en mycket smidig och till Grace anpassad rörelse. Inne i rummet gör kameran efter en stund en mycket skicklig rörelse som börjar från Graces bakhuvud och sedan snurrar ett helt varv runt henne samtidigt som den åker lite närmare in mot henne till en lite närmare bild med bildstorleken LK. Samtidigt som kameran åker runt henne ser hon sig omkring mycket förvirrat åt olika håll. Kamerarörelsen förstärker hennes känsla av förvirring och bidrar därmed till spänningen i scenen. När Grace blir rädd och reagerar på något byts bilden hastigt ut till en bild som i snabb takt åker bakåt enligt Graces rörelse när hon backar in i en staty. Jag tycker att denna rörelses takt förstärker den plötsliga rädslan och skräcken som förekommer i scenen. Därmed sätts en snabbare klipptakt igång. Vi följer med Grace enligt hur hon börjar agera i rummet. Hon river av lakan från föremål efter föremål, kameran åker inåt mot föremålen som hon river lakanen av och försöker hänga med i svängarna lite som om kameran vore en tredje person som följer med händelseförloppet. I den här scenen styrs publikens blickriktning med hjälp av kamerans rörelse, längd och hastighet. (Block 2001 s. 133)

Kameran panorererar med enligt Graces rörelser när hon rycker av lakanen från de olika föremålen. När hon sedan plötsligt står framför en spegel sker en tvådimensionell kamerarörelse i form av en inzoomning (Block 2001 s. 137). Kameran zoomar långsamt in mot en dörr som stänger sig i spegeln och styr därmed publikens blickriktning mot dörren för att sedan abrupt svänga med kameran till en närbild på Grace när hon springer iväg mot dörren. Detta är en mycket spännande scen i mina ögon.

I sekvensen med filmens klimax i *The Others* är kameran på hugget. Den är mycket rörlig och följer aktivt med karaktärerna, nästan som om den vore en tredje person. Några gånger kan vi även se bilder som är filmade ur en mycket hög vinkel. Jag tolkar kamerans beteende i dessa bilder som subjektiv kamera, som om det vore huset som iakttar karaktären eller händelsen i fråga.

När Grace är ute och skjuter med geväret mot husskötarna växlar kameran till subjektivt läge ibland och fungerar som Graces synvinkel för en stund såsom jag ser det.

När barnen har gått till övrevåningen och skriker till kan vi se att Grace på nedrevåningen oroligt tittar upp mot övrevåningen. Kameran filmar Grace från en hög vinkel och åker sakta ner mot henne för att förstärka känslan av tystnad och tillståndet av att inte veta vad som händer. Kameran fungerar här som husets vakande ögon enligt min åsikt.



Figur 7, "Husets synvinkel". *The Others* 2001.

Inne i garderoben där barnen Anne och Nicolas är betar sig kameran som en närvaro eftersom den konstant är tätt in på dem, som om den vore ett tredje barn som gömmer sig där med dem. I denna scen uppkommer en jumpscare när den gamla damen plötsligt öppnar garderobsdörren. Jag kommer att presentera denna skrämseteknik lite senare.



Figur 8, Kameran som en "tredje person" inne i garderoben. *The Others* 2001.

4.3 Monstret i filmerna

Monstren i de tre filmerna jag valt delar liknande karaktärsdrag och de är även protagonister, det vill säga huvudpersoner i filmerna. Därmed anser jag att ett gemensamt tema i filmerna jag valt är dualism, vilket enligt Nationalencyklopedin (2018) betyder att en tillvaro kan styras av två komponenter eller makter, i detta fall av två olika personligheter.

“Den tredje typen av monster är inre psykologiska monster, en persons andra jag, som modern hos Norman Bates i *Psycho*.” (Leffler 2007 s. 46)

En annan gemensam faktor gällande samma ämne är att denna dualism symboliseras av speglar i filmerna. Josh Peery skriver i sin uppsats att Hitchcock använder sig av reflektioner i *Psycho* för att skapa en effekt av två “Marions”.

I *The Shining* avslöjar spegeln alltid sanningen. Spegel sägs i freudiansk litteratur avslöja våra sanna jag och visa vår själ. (Ovesen 2016 s. 279)

Därmed har jag själv fått uppfattningen att spegeln i *The Others* har en liknande funktion som spegeln i *The Shining*. Första gången vi ser det skrämmande konkret i *The*

Others är genom en spegel. Jag tror själv att spegeln därmed fungerar som en vägledare eller ett föremål som ger oss ledtrådar om sanningen.



Figur 9, spegeln i *The Shining* 1980 och i *The Others* 2001.

I den första sekvensen jag analyserat i *Psycho* kan vi se att monstret i filmen är en kvinna, men vi kan inte se vem det är. Scenen uppfattas som mycket brutal och våldsam, och det intressanta är att den är filmad så att vi aldrig egentligen ser kniven röra Marions hud. Den hastiga klipptakten och bilderna på blod ger oss illusionen att kniven verkligen går igenom huden (Racicot 2015). Den obehagliga känslan i scenen förstärks av mängden blod som rinner ut i badkaret trots att filmen inte är i färg. I skräckfilmer är det monstret som driver framåt berättelsen, och det faktum att vi inte känner till monstrets identitet i *Psycho* väcker desto större intresse hos tittaren (Leffler 2007 s. 42) Monstrets identitet avslöjas först i filmens klimax i *Psycho*.

I *The Shining* visar sig det som vi kan kalla för "hotellmonstret" tillhöra den typ av övernaturliga monster som hemsöker människor för att själva överleva och öka sin makt. För detta monster existerar ingen uppdelning gällande liv och död eller i olika tidsplan. Hotellmonstret kan uppträda i en mängd olika skepnader; som Jack Torrence, som en getingsvärm eller som ett spöke. Det uppträder även som ett inre psykologiskt monster. När det har identifierat sitt offers mentala svagheter tar den chansen och angriper offret inifrån dess eget psyke. Hotellmonstret uppträder som en befällande inre röst, en ond destruktiv sida av det egna jaget, som förvandlar offren till viljelösa marionetter i dess tjänst. (Leffler 2007 s. 80)

Jag håller med om att detta hotellmonster uppträder i olika skepnader. Man kan tydligt se det i sekvensen med presentationen av det skrämmande i *The Shining*. I sekvensen

ser Danny för första gången blodet i hotellgången och tvillingarna i en syn, och båda två är bara olika förklädnader av hotellmonstret.

Yvonne Leffler skriver (2007 s. 86) i boken *Skräck som fiktion och underhållning* att *Overlook hotel* står alltmer som en projektion av Jacks egna psyke. Liksom Jack har hotellet en traumatisk historia präglad av misslyckade projekt och våldsbrott, och liksom Jack riskerar hotellet att förgöra sig självt om det inte står under konstant övervakning.

Monstret i *The Others* är inte lika klockrent och utmålat som i de två andra filmerna jag valt. Vi informeras genom filmens lopp om att det är något övernaturligt och okänt som är monstret, det som i filmen kallas för inkräktare. I ett senare skede informeras vi om att husskötarna skulle vara det egentliga hotet. Först i slutändan av filmen, vid filmens klimax, får vi som tittare reda på att det egentliga monstret i själva verket är protagonisten Grace och att det är hon och barnen som är de egentliga inkräktarna. Jag själv tycker att ett genomgående tema i denna film är mystik eftersom intrigen är så genial att det tar oss en tid före vi kommer på vad det okända monstret är. En kombination av fasa och nyfikenhet som det okända monstret väcker hos huvudpersonen är en förutsättning för filmens mysteriestruktur. (Leffler 2007 s. 40)

4.4 Jumpscares i filmerna

I sekvensen med filmens klimax i *The Others* uppkommer en mycket tydlig jumpscare. Som jag tidigare nämnde är det när Anne och Nicholas är inne och gömmer sig i garderoben där det är tyst och spännande som det plötsligt händer. Precis som Guarino (2015) skriver är det när ett mönster bryts som en jumpscare sker. I detta fall är det kamerarörelsen i kombination med klipp som får oss att hoppa till. Med den mystiska och mörka ljussättningen och de statiska bilderna kan man känna hur tyst och spännande det är inne i garderoben med Anne och Nicholas. Detta mönster får dock en vändning i och med att Anne plötsligt börjar spärra med ögonen förskräckt, lite som en presentation av eller varning för den kommande jumpscaren. Till följande byts bilden till en väldigt snabb bild som zoomar in den gamla damen, och lika hastigt byts bilden sedan till en bild som visar det som egentligen sker, det vill säga damen öppnar garderobsdörren. Den första korta

inzoomningsbilden tolkar jag som en subjektiv bild, som Annes synvinkel. Bilden fungerar som en intensiv och skräckinjagande presentationsbild av damen som ska ge oss en känsla av att hon är farlig, inte bara med tanke på hennes hotfulla utseende. Bilden som kommer därefter är inte lika intensiv eftersom den är mer objektiv än subjektiv, det sker ingen kamerarörelse i denna bild och samtidigt är den lite vidare än föregående bild. En kombination av dessa två bilder skapar ändå effekten av en jumpscare. (Se figur 10)



Figur 10, Jumpscare i The Others 2001.

I *The Shining* när Wendy får syn på björnen och mannen (se figur 5) i korridoren kan man tolka det som en slags jumpscare. Även här inleds jumpscaren med att vi först får avläsa karaktärens ansiktsuttryck och reaktion följt av ett bildbyte till en subjektiv och snabb inzoomningsbild.

När Jack plötsligt dyker upp bakom en stolpe redo att hugga Mr. Halloran i hotellkorridoren skiftar bilderna också här mellan subjektiv och objektiv kamera. Det är tydligt för mig att även detta är ett gott exempel på en jumpscare eftersom den stillsamma stämningen plötsligt bryts när Jack dyker upp från ingenstans och allt blir kaotiskt. (Se figur 6)

5 RESULTAT OCH SAMMANFATTNING

Jag har nu gjort en kvalitativ analys av skräckfilmerna *Psycho* av Alfred Hitchcock, *The Shining* av Stanley Kubrick och *The Others* av Alejandro Amenábar. Målet bakom forskningen var att fördjupa sig i filmernas slutna rum och kamerarörelser samt utreda visuella likheter och olikheter. Syftet var att få en större förståelse för hur man skapar skräck med hjälp av visuella medel i skräckfilmer.

Det slutna rummet i filmerna har liknande drag eftersom jag valde filmerna utgående från att huset spelar en viktig roll. Mellan *The Shining* och *The Others* är det enkelt att dra paralleller eftersom båda filmerna huvudsakligen utspelar sig i stora byggnader. Båda filmerna utspelar sig också på avlägsna platser dit inte vem som helst kan ta sig. I *The Others* beror detta på att hela världen är i ett slags limbo för spöken. I *The Shining* är det hotellets lokalisering och stormen som gör det utmanande för människor att ta sig dit. I *Psycho* är det både motellet och Norman Bates hus som jag definierar som det slutna rummet. De är båda belägna på samma ställe och själva området är ett sådant som människorna endast kör förbi eller har glömt bort helt och hållet. Det som alla filmer har gemensamt är hotet, monstret. Alla tre filmer behandlar ett inre psykologiskt monster. (Leffler 2007 s. 46)

Mina forskningsfrågor lyder:

Vilka likheter och olikheter kan jag hitta i tre skräckfilmer från olika årtionden?

Har skräckfilmerna ett gemensamt bildberättande?

Har bildberättandet i skräckfilmerna förändrats genom årtiondena?

Vad gäller filmernas kamerarörelser har jag lättare för att hitta en koppling mellan *The Shining* och *The Others*. I dessa filmer använder man sig främst av en så kallad steadicam som skapar smidiga kamerarörelser om man använder den skickligt.

Enligt Kevin Tustins artikel som behandlar historien om steadicam är *The Shining* en av de första filmerna som man använt steadicam i. Det i sin tur betyder att man inte hade möjlighet att använda sig av en steadicam när *Psycho* gjordes eftersom den inte ännu

existerade. Jag tror att användningen av steadicam gjorde det lättare för mig att hitta likheter mellan *The Shining* och *The Others*, vilket bevisar attameratekniken spelar en stor roll för bildberättandet.

Stanley Kubrick i en intervju med Ciment (1982):

You can walk or run with the camera, and the Steadicam smooths out any unsteadiness. It's like a magic carpet. The fast, flowing camera movements in the maze would have been impossible to do without the Steadicam.

Den rörliga kameran bidrar mycket till att skapa och bekräfta den sinnesstämning som karaktären är i. I både *The Shining* och *The Others* skiftar kameran från att vara objektiv till subjektiv ganska aktivt. Jag skulle ändå vilja påstå att kameran i båda filmerna främst är objektiv. I båda filmerna kan man tolka några av kamerarörelserna som husets subjektiva synvinkel. Ett gott exempel på detta är när Grace i filmens klimaxscen i *The Others* plötsligt hör barnen skrika på övrevåningen när hon själv befinner sig på nedrevåningen. Hon tittar oroligt upp, och i denna bild åker kameran från en hög vinkel sakta neråt mot henne. Den långsamma kamerarörelsen betonar tystnaden i just den stunden och att Grace lyssnar efter livstecken samtidigt som man kan tänka sig att huset betraktar henne noggrant.

I den berömda duschscenen i *Psycho*, där det skrämmande presenteras för första gången, har man intensifierat skrällen med hjälp av en snabb klipphastighet. Få kamerarörelser är involverade i scenen, men en som jag la märke till är en liten kameraåkning som åker mot mördaren som vi skymtar bakom duschgardinen precis innan hen drar upp gardinen. Enligt min åsikt fungerar åkningen lite som en övergång till kaoset som plötsligt bryter ut. Alla tre filmers sekvenser med presentationen av det skrämmande har ett liknande mönster i berättelsen, det som Bruce Block kallar för "story arc", vilket betyder att sekvenserna går från ett lugnt tillstånd till ett kaotiskt. (Block 2001 s. 219) En annan gemensam faktor i filmernas sekvenser med presentation av det skrämmande är att de alla är mycket upplysta. Detta tycker jag att är en väldigt positiv och intressant sak i filmerna. Skräckfilmer brukar nämligen ofta innehålla rikligt med oigenkännbara toner och dämpad ljussättning i syfte att bokstavligen hålla tittaren i mörkret. (Block 2001 s. 97)

I *Psycho* bidrar kamerarörelserna inte mycket till att förstärka stämningen i sekvensen med filmens klimax. Precis som i den andra sekvensen jag valt, har man även här jobbat mer med olika kameravinklar och klipp. Jag tycker därmed inte att kamerans karaktär som husets bevakande ögon stämmer in på filmen såsom på de övriga filmerna.

Kamerans beteende lyckas med att förstärka känslan av spänning i sekvensen med filmen klimax i *The Shining*. Kameran följer aktivt med när alla tre, Jack, Danny och Wendy, irrar omkring på olika ställen i hotellet. Kamerarörelserna är anpassade till karaktärernas sinnestillstånd och rör sig därmed med samma hastighet som karaktärerna själv. Kameran följer med en haltande Jack både från sidan och framifrån och betraktar varje steg han tar. När Danny springer i labyrinthen springer kameran både efter och framför honom. När Wendy får syn på oförklarliga ting i korridorerna förtydligar kamerans tvådimensionella rörelse i form av en hastig inzoomning hennes synfält och förstärker därmed hennes rädsla i stunden. Kamerarörelserna presenterar karaktärernas synvinklar i olika stunder, men skapar också en känsla av att kameran är hotellets ögon och att hotellet ser och vet allt.

I *The Others* följer kamerarörelserna med personerna som om en tredje person skulle andas dem i nacken. När barnen springer till rummet på övre våningen i filmens klimax springer kameran efter dem som om den skulle jaga dem. När barnen gömmer sig tyst och stilla inne i garderoben är kameran tätt in på dem och gömmer sig med dem. Kamerarörelserna är likväl som i *The Shining* även här välanpassade till karaktärernas tempo och sinnestillstånd, vilket gör att kamerans beteende inverkar på skräcken på ett effektivt sätt.

Jag anser att *Psycho* inte har en tydlig jumpscare-scen. I de andra filmerna hittade jag dock liknande drag i bildberättartekniken i filmernas jumpscares. I *The Shining* och *The Others* är jumpscare-scenerna uppbyggda på liknande sätt. De börjar med stillsamma kamerarörelser och långsam klipptakt tills en karaktärs reaktion startar jumpscaren. Jag anser att reaktionen varnar tittaren för att någonting oväntat kommer att hända, men varningen är så pass snabb att vi som tittare inte hinner ta del av den när jumpscaren kommer, vilket gör att vi sannolikt blir skrämda och hoppar till.

En övrig intressant detalj som jag märkte i alla filmerna är användningen av speglar och vad de möjligen symboliserar. Det är tydligt för mig att spegeln och reflektionerna överhuvudtaget är viktiga element i filmerna. De är en del som hör till filmernas slutna rum. I både *The Shining* och *The Others* fungerar spegeln enligt min åsikt som ett hjälpmedel, som ett föremål som talar sanning. Den visar sanningen, så spegeln kunde fungera som en symbol för sanningen. Även i *Psycho* används spegeln aktivt, men inte lika konkret som i de andra filmerna. Josh Peery skriver i en uppsats att spegeln i *Psycho* finns till för att berätta för tittaren att Marion lider av metamorfos eller av en slags dualism, vilket betyder att hennes personlighet är oenig.

Det var intressant att fördjupa sig i dessa skräckfilmer. De är alla olika, men jag kunde ändå hitta flera gemensamma drag i dem. Som tidigare nämnts i avgränsningen kan filmerna klassas som analoga filmer med tanke på hur skräckfilmer nuförtiden görs. Jag påstår inte att alla skräckfilmer idag nödvändigtvis innehåller specialeffekter, men det finns åtminstone möjlighet till det till skillnad från tidigare. Dagens digitala möjligheter gör att det inte finns några gränser till vad man kan skapa. Tidigare var det mer begränsat och därmed svårare. Då fick man istället komma på andra lösningar. Det är intressant och fascinerande att se hur teknologins utveckling öppnar nya dörrar i skräckfilmernas bildberättande, och jag väntar med spänning på att få se hur skräckfilmerna kommer att se ut i framtiden.

6 KÄLLOR

Skriftliga Källor

Block, Bruce. 2001, *The Visual Story. Seeing the Structure of Film, TV, and New Media*, Burlington: Focal Press, 262 s.

Buckland, Warren. 2003, *teach yourself film studies*, London: Hodder Education, 205 s.

Jörgen Ovesen. 2016, *Pojken med de stora ögonen: Stanley Kubrick och hans filmer*, Stockholm: Fri Tanke Förlag 396 s.

Pirilä Kari & Kivi Erkki. 2005, *Elävä kuva – elävä ääni: Ensimmäinen osa, Otos*, Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy, 166 s.

Ward, Peter. 2003, *Picture Composition for Film and Television*, 2 uppl., Oxford: Focal press, 261 s.

Yvonne Leffler. 2007, *Skräck som fiktion och underhållning*, Lund: Studentlitteratur AB 160 s.

Filmer

Psycho. 1960, manus: Joseph Stefano, regi: Alfred Hitchcock, USA, filmens längd 109 min.

The Others. 2001, manus och regi: Alejandro Amenábar, USA, filmens längd 104 min.

The Shining. 1980, manus och regi: Stanley Kubrick, USA, filmens längd 146 min.

Examensarbeten

Korjus, Katariina. 2015, Eettinen analyysi mielenterveyden häiriöitä käsittelevistä kauhuelokuvista, Opinnäytetyö, Joensuu: Karelia-Ammattikorkeakoulu, Media-alan koulutusohjelma.

Sirviö, Tommi. 2013, Kuvaustekniikan merkitys kauhuelokuvassa, Opinnäytetyö, Joensuu: Karelia-Ammattikorkeakoulu, Viestinnän koulutusohjelma.

Von Knorring, Markus. 2012, Dröm i film: En innehållsanalys av drömsekvenser från tre olika filmer utgående från Thorsten Botz-Bornsteins drömteorier, Examensarbete, Helsingfors: Arcada, Mediekultur.

Elektroniska källor

Buder, Emily, 2016. *Meet Garrett Brown, Steadicam Inventor and One of the Most Influential Minds in Cinema History.*

Tillgänglig: <https://nofilmschool.com/2016/12/garrett-brown-steadicam-inventor-interview>

Hämtad: 2.5.2018

Ciment, Michael, 1982. *Kubrick on The Shining, An interview with Michael Ciment.*

Tillgänglig: <http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/interview.ts.html>

Hämtad: 5.3.2018

Fuchs, Cynthia, 2001, *The Others, It Works as Mathematics, Interview with Alejandro Amenabar.* Tillgänglig:

<http://www.nitrateonline.com/2001/fothers.html> Hämtad: 4.3.2018

Guarino, Ben, 2015, *The Unexpected Physiology of Jump Scares.* Tillgänglig:

<https://www.inverse.com/article/7531-the-unexpected-physiology-of-jump-scars>

Hämtad: 4.3.2018

Jansson, Mathias, 2013. *Det slutna rummet*. Tillgänglig:

<https://tidningenkulturen.se/arkiv/98-konst/konst-essaer/15154-det-slutna-rummet>

Hämtad: 5.3.2018

Mazarella, Merete, 2012. *Historiens monster har många ansikten*. Tillgänglig:

<https://www.svd.se/historiens-monster-har-manga-ansikten> Hämtad: 29.3.2018

Owens, Jim, 2012. *Guiding Your Audience Through A Scene Without Distraction*. Till-

gänglig: <http://masteringfilm.com/guiding-your-audience-through-a-scene-without-distraction/> Hämtad: 5.3.2018

Peery, Josh, *Psycho: Marion in the Mirror*. Tillgänglig:

<https://www.scribd.com/document/55203299/Psycho-Marion-in-the-Mirror>

Hämtad: 5.2.2018

Racicot, Leo, 2015. *Brattle theatre film notes: Psycho*. Tillgänglig: <http://www.brattleb->

[log.brattlefilm.org/2015/05/06/psycho-2759/](http://www.brattleb-log.brattlefilm.org/2015/05/06/psycho-2759/) Hämtad: 28.3.2018

Tustin, Kevin. *History of steadicam*. Tillgänglig: <https://tiffen.com/steadicam/history-of->

[steadicam/](https://tiffen.com/steadicam/) Hämtad: 13.3.2018

Uppslagsverk

Dualism 2018. *Nationalencyklopedin*, Tillgänglig: [https://www.ne.se/uppslagsverk/en-](https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/1%C3%A5ng/dualism)

[cyklopedi/1%C3%A5ng/dualism](https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/1%C3%A5ng/dualism) Hämtad: 6.3.2018

Scen 2018. *Nationalencyklopedin*, Tillgänglig: <https://www.ne.se/s%C3%B6k/?t=uppslagsverk&s=1%C3%A5ng&q=scen> Hämtad: 5.3.2018

Subjektiv kamera 2018. *Nationalencyklopedin*. Tillgänglig: <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/1%C3%A5ng/subjektiv-kamera> Hämtad: 6.3.2018