

Skräckfilmen Abyssus

En analys över de skrämmande elementen i kortfilmen
Abyssus

Martin Engblom

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Mediekultur
Identifikationsnummer:	
Författare:	Martin Engblom
Arbetets namn:	Skräckfilmen Abyssus: En analys över de skrämmande elementen i kortfilmen Abyssus
Handledare (Arcada):	Robert Nordström
Uppdragsgivare:	
<p>Sammandrag:</p> <p>Detta arbete är den skriftliga delen av vår skräck kortfilm Abyssus, där jag fungerade som huvudfotograf.</p> <p>Den skriftliga delen fokuserar, med hjälp av Daniel Floyds teorier om vilka element som behövs för att skrämma åskådaren, på vad som gör filmen Abyssus skrämmande. Syftet med arbetet är att försöka förstå hur dessa element gör en skräckfilm skrämmande och hur man bygger upp spänning med hjälp av dessa.</p> <p>För att få svar på mina forskningsfrågor, så använde jag mig av Daniel Floyds element och förklaringar till hur elementen fungerar och varför de fungerar. Dessa element är hjälplöshet, kuslighet, spänning, miljö, säkerhet och det okända.</p> <p>Allt behöver tas i beaktande. Från huvudkaraktärens hjälplöshet till hotet från miljön runt om oss, allting kan användas för att skrämma åskådaren.</p> <p>Att bygga fler hot mot huvudkaraktären än bara själva motståndaren i filmen är mycket viktigt. Detta väcker mera känslor av hjälplöshet i åskådaren, vilket är väldigt viktigt.</p> <p>Vi ser på skräckfilmer för att vi vill bli skrämmda, därför måste man förstå vilka element som behövs för att nå detta.</p> <p>Jag kom till den slutsatsen att en kombination av Daniel Floyds element är orsaken till att kortfilmen Abyssus är skrämmande och varför idén att bli levande begravd fungerar bra som koncept i en skräckfilm.</p>	
Nyckelord:	Skräckfilm, Abyssus, element, spänning,
Sidantal:	22
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	27.05.2020

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Media culture
Identification number:	
Author:	Martin Engblom
Title:	Horror movie Abyssus: What elements makes the short movie Abyssus scary?
Supervisor (Arcada):	Robert Nordström
Commissioned by:	
<p>Abstract:</p> <p>This written work is a combination of our short horrorfilm Abyssus, where I functioned as a cinematographer.</p> <p>The literal part of the study is to, with the help of Daniel Floyds theory of six important elements that makes a scary horror movie, find out what makes Abyssus so scary.</p> <p>To answer my research question, I used Daniel Floyds theories and explanations witch elements are needs to scare the audience. These elements are helplessness, uncanny, suspense, environment, safety and the unknown.</p> <p>The purpose of the study is to find out how these elements make horror movies scary and how you build up suspense with these.</p> <p>In a horror movie, everything needs to be considered. From the helplessness of the main character to the threat of the environment. Everything can be used to scare the viewer.</p> <p>You also have to build more threats for the main character than just the opponents in the movie. This will help the viewer to feel the same helplessness in the situation as the main character, which is important in a horror movie.</p> <p>We watch horror movies because we want to get scared. This is why it's important as a filmmaker to understand what elements are needed in a movie to achieve this goal.</p> <p>I came to the conclusion that the combination of these six elements make Abyssus a scary horror movie and that the idea of being buried alive a scary movie concept as well.</p>	
Keywords:	Horror movie, monster, elements, Abyssus, suspensive, scary
Number of pages:	22
Language:	Swedish
Date of acceptance:	27.05.2020

INNEHÅLL

.....	1
1 INLEDNING.....	5
1.1 Motiv för ämnesval	5
1.2 <i>Bakgrundsinformation</i>	6
1.3 Syfte och frågeställningar.....	7
1.4 Avgränsning	7
1.5 Strukturen.....	7
1.6 Definitioner, terminologi	8
2 Teori.....	8
2.1 Skräckfilmens historia	9
3 Metod.....	10
3.1 Hjälploshet.....	11
3.2 Spänning	12
3.3 Säkerhet	14
3.4 Miljö	15
3.5 Kusligt.....	16
3.6 Det okända	16
4 Kortfilmen abyssus.....	17
4.1 Abyssus: Synopsis	17
4.2 Abyssus: Hjälploshet.....	18
4.3 Abyssus: Spänning.....	19
4.4 Abyssus: Säkerhet	19
4.5 Abyssus: Miljö	20
4.6 Abyssus: Kusligt.....	21
4.7 Abyssus: Okända	21
5 Sammanfattning/Diskussion.....	22
6 Källor	23

1 INLEDNING

1.1 Motiv för ämnesval

Jag kombinerar detta skriftliga arbete med min examensproduktion, skräck- och kortfilmen *Abyssus*, där jag fungerade som huvudfotograf. Övriga medlemmar i vårt team var Kim Westerlund som fungerade som regissör, Emil Jokipalo som fungerade som producent och Mats Söderman som fungerade som ljudtekniker.

Skräck har alltid varit min favoritgenre inom filmvärlden eftersom man måste ständigt hitta på nya sätt att skrämma åskådarna. Detta får filmskapare att försöka göra nya och intressanta filmer för att skrämma oss. Som ett skräck-fan ställer jag höga krav på skräckfilmer. Jag vill bli skrämmd och överraskad på ett sådant sätt som jag inte upplevt tidigare. Om jag har sett en skrämmande scen eller ett monster tidigare, kommer det inte att ha samma skrämmande effekt nästa gång, eftersom jag lärt mig på vilket sätt jag blev skrämmd och är inte tvungen att visualisera monstrets utseende mera.

Berättelsen och skådespeleriet är en av de viktigaste sakerna i en film. Jag tycker man ser mera kreativa lösningar i skräckfilmer än i andra genren i filmvärlden. T.ex. filmen *Blair Witch Project* (1999), som handlar om en grupp vänner som tappar bort sig i en skog med en videokamera. *Blair Witch Project* var filmad i stilen *found footage*, som om videomaterialet var upphittat. Filmen blev en stor succé eftersom människor trodde den var äkta (Adam Garcia 2018). Många har försökt imitera samma succé som *Blair Witch Project*, men det går inte längre att nå samma effekt som den filmen hade i tiden eftersom vi nu vet att det var bara fiktion.

Åskådaren hade aldrig sett en film tidigare vars visuella stil såg ut som en hemvideo filmad av en amatör. Det gav element av realism till filmen och man trodde att det hade hänt på riktigt, att filmen var en dokumentär. *Found footage* är en subgenre av filmer som är gjorda specifikt för skräckfilmer. Det är väldigt sällan som man ser andra genrer försöka använda samma stil av berättade.

En film i samma stil är *Paranormal Activity* (2007) som blev en stor succé (Dorothy Pomerantz 2012). Filmen handlar i korthet om ett par som flyttar till en förort. De blir

störda av demoner i huset. Paret försöker fånga demonerna på bild med hjälp av övervakningskameror och dokumenterar själva processen i found footage stilen. Att en film använde övervakningskameror som ett sätt att återge händelserna var ett fungerade och intressant sätt att göra en skräckfilm. Som exempel kan man visa bilder på natten runt huset under tiden som huvudpersonerna sover. De kan sedan se övervakningsmaterialet i efterhand, vad som har hänt. Karaktärerna ser efteråt ur övervakningsmaterialet vad som hänt.

Jag vill med mitt arbete ta reda på vad som gör en skräckfilm skrämmande och vad gjorde vår kortfilm Abyssus skrämmande, för att kunna använda dessa element för att skrämna åskådaren i framtida filmproduktioner.

1.2 Bakgrundsinformation

Abyssus är en kortfilm på 10 minuter och den är min slutproduktion som jag kombinerar med denna skriftliga del av mitt examensarbete.

I korthet handlar filmen om en person som blivit begravd levande i en kista. Åskådarna vet inte hur han hamnat dit. Det enda han har med sig är en cigarettändare. När han försöker komma ut ur kistan, hör han omkring sig ljud, som han tror är en räddning, men visar sig vara hans värsta mardröm.

Jag var ansvarig för det visuella kamera-arbetet i filmen. Min strävan var att förmedla en känsla av att man är med i samma situation som huvudkaraktären, levande begravd i en kista. Man ser aldrig i filmen någon bild utanför kistan. Kameran är en åskådare i kistan tillsammans med huvudkaraktären. Allt som finns utanför kistan är mörkt eftersom huvudkaraktären inte ser så långt. Det ger känslan av att vara instängd med begränsad syn om vad som händer utanför kistan.

För att få åskådaren att känna sig att vara i samma situation som huvudkaraktären, levande begravd inne i en kista, måste bildberättandet vara så övertygande som möjligt. Det finns inga extra scener eller bilder som åskådaren ser som huvudkaraktären inte skulle se. Åskådaren vet inte var huvudpersonen är begravd eller vad som finns utanför kistan. Allt detta bygger upp stämning och rädsla i åskådaren.

1.3 Syfte och frågeställningar

Det huvudsakliga syftet med detta examensarbete är att utreda vilka element som gjorde vår kortfilm *Abyssus* skrämmande för åskådaren. Är det monstret i filmen, musiken, fobier, den visuella stilen eller det oväntade?

Skräckfilmernas huvudmålsättning är att skrämma åskådaren och jag vill lära mig så mycket som möjligt om skräckfilmer för att använda dessa element i framtida skräckfilmsproduktioner.

Detta examensarbete söker svar på frågorna:

- *Vad gör en scen skrämmande i filmen *Abyssus*?*
- *Hur bygger man upp spänning i en scen?*
- *Vilka element bidrar till att bygga upp spänningen i en scen?*

1.4 Avgränsning

Jag kommer i detta arbete till största delen att fokusera på skräckfilmer och vår kortfilm *Abyssus*. Tekniska delar, som kamera-arbetet eller ljudarbetet i en film, kommer jag inte att behandla. Inte heller själva planeringen eller produktionsprocessen av en skräckfilm.

Arbetet fokuserar på hur man skapar skräck med hjälp av olika element.

1.5 Strukturen

I det andra kapitlet beskriver jag kort, utgående från boken *The Philosophy of Horror* av *Nöel Carroll*, vad skräck är i allmänhet och hur man förklarar skräck.

Jag går även kort igenom skräckfilmens historia.

Kapitel tre handlar om min metod och hur jag utnyttjat Daniel Floyds teorier och förklaringar.

Det fjärde kapitlet handlar om kortfilmen *Abyssus* och hur vi använde dessa sex element från kapitel tre i vår film för att göra den skrämmande.

Sista kapitlet är en sammanfattning och vilka slutsatser jag kommit fram till.

1.6 Definitioner, terminologi

- protagonist*: huvudkaraktären i en film.
- red herring*: en ledtråd eller information som är vilseledande eller distraherande.
- antagonist*: en karaktär i en film som presenteras som huvudkaraktärens motståndare.
- jump scare*: ett sätt att skrämma åskådaren utan någon varning när hen minst anar det. Används väldigt ofta i skräckfilmer och skräckspel.
- klaustrofobi*: rädsla för att bli instängd.
- found footage*: en filmgenre där videomaterial presenteras som om det skulle vara upp hittat. Found footage filmer är väldigt ofta filmade utifrån en karaktärs synvinkel.
- visuella stilen*: visuell stil används för att definiera utseende på en film. Det är en kombination av flera saker; är filmen svartvit, i färg, ljussättningen, vilken kamerateknik man använder, t.ex. found footage.
- strobolampa*: en lampa som flimrar snabbt och i en viss takt. Man ser oftast dessa lampor på diskotekens dansgolv eller musikfestivaler.

2 TEORI

En skräckfilm är en film som syftar till att framkalla en fysisk reaktion, såsom ett förhöjt hjärtslag, genom användning av rädsla.

Skräckfilmer siktar på att väcka rädsla, terror och mardrömmar och försöker få tittaren i en obekväm situation.

Skräck är en känsla som kan komma från tanken på ett monster. Ett monster kan definieras som ett icke-existerande monster t.ex. demon, utomjording, vampyr, objekt

eller till och med en besatt videokassett. Något som är inte så vanligt i våra vardagliga liv. Monstret måste vara hotande eller orent och vi som åskådare lär oss reagera mot monstret via protagonisten. (Philosophy of Horror, 1990, Noël Carroll s. 24–30).

2.1 Skräckfilmens historia

Första filmen i historien som klassificerades som en skräckfilm var en på det övernaturliga baserande, tre minuter långa kortfilmen från Frankrike, *Le Manoir du Diable* (1896), filmen är mera känd från de engelska titlarna ”*The Haunted House*” och ”*The House of the Devil*”.

Mellan åren 1910–1930, gjordes många skräckfilmer med övernaturliga teman från litteraturklassiker. De första var *Frankenstein* (1910), *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1913), *The Werewolf* (1913) och *Nosferatu* (1922). Dessa har senare gjorts i flera nyinspelningar. På den tiden var man rädd för uppståndelser från de döda i gotiska romaner.

Efterhand som tekniken utvecklades och man inte gjorde stumfilmer mera, gjordes klassiker som första nyinspelningen av *Frankenstein* (1931), *Dracula* (1931), *The Mummy* (1932) och färgversion av *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1931). *Frankenstein* är kanske den mest ikoniska skräckfilmen i historien.

1940–1960 såg vi flera filmer med radioaktivt tema såsom *Godzilla* (1956) och *The Incredible Shrinking Man* (1957). Orsaken till detta var, att efter andra världskriget fanns det en allmän rädsla för att ett atomkrig skulle bryta ut.

1960–1980 såg vi filmer som handlade om exorcism. Det gjordes flera filmer där man blandade in religion med skräck. Man började se kors och präster som försökte vinna över demoner. Ett annat tema var barn och förlossning. Vi såg att barn och familj kan vara skrämmande. Familjen kan vara sårbar och tas över av övernaturliga krafter. De mest kända filmerna är *The Exorcist* (1973) och *The Omen* (1976). Även en av de mest kända skräckfilmerna *The Shining* (1980) gjordes under samma tidsepok. Många anser den vara historiens bästa skräckfilm.

Från 1980-talet framåt började vi se filmer med seriemördare och så kallade *slasher* filmer. På denna tid gjordes det hundratals filmer med temat ”en seriemördare som jagar tonåringar”. De mest kända filmerna på det temat är *The Texas Chain Saw Massacre* (1974), *Halloween* (1978), *Friday the 13th* (1980) och *A Nightmare on Elm Street* (1986). De har alla fått flera uppföljare. Trots att det gjordes flera klassiker under denna tidsperiod blev det senare tyst på skräckfilmsmarknaden eftersom det inte kom något nytt eller intressant.

På 2000-talet såg vi skräckfilmer i subgenre ”tortyrporr” med filmer som *Saw* (2004) och *Hostel* (2005).

I dagens läge ser man filmer med samhälle som tema, exempel på sådana är *Get Out* (2017) och *Purge* (2013). Andra intressanta nya ideér finns i filmen *Quiet Place* (2018) där det i största delen av filmen är total tystnad, eftersom monstren hör dig. (Lauren McGrail, 2018).

3 METOD

För att få svar på mina forskningsfrågor, så kommer jag att utnyttja Floyds teorier och förklaringar vilka sex element som gör skräckfilmer skrämmande.

I detta kapitel går jag igenom elementen enskilt och med hans förklaringar till varför de är viktiga.

I kapitel fyra beskriver jag hur, var och varför dessa element fungerar i vår film.

I kapitel fem skriver jag om hur dessa element fungerade i vår kortfilm *Abyssus* och hur elementen bidrog till att filmen blev skrämmande.

Daniel Floyd är en berättare och bloggare för Youtube-kanalen *Extra Credit*. Kanalen har korta animerade pedagogiska videor om bl.a. speldesign, världshistoria, mytologi och andra intressanta ämnen. *Extra Credit* röstades av tidningen *Time Magazine* till den bästa kanalen på Youtube år 2017.

Orsaken till att jag valde Daniel Floyds teorier i mitt arbete, är hans förmåga att framkalla enkla och bra förklaringar, samt sättet som han undersöker fakta till sina arbeten.

Han berättar om sex olika element som gör en film, ett videospel eller en berättelse skrämmande. Dessa element är hjälplöshet, kuslighet, spänning, miljö, säkerhet och det okända. Alla dessa element spelar också en stor roll i vår kortfilm *Abyssus*. Jag har fritt översatt hans teorier och förklaringar från hans Youtube kanal.

3.1 Hjälplöshet

Daniel Floyd tar upp hur man i skräckfilmer väldigt ofta pratar om vad som var skrämmande, miljön eller monstret, men väldigt sällan pratar man om protagonisten.

Protagonisten är väldigt viktig i skräckfilmer eftersom det är via hen vi upplever filmen. Om huvudkaraktären inte är rädd - varför skulle vi som åskådare vara rädda? Det som huvudkaraktären gör reflekteras till åskådaren.

Viktigaste med en protagonist i en skräckfilm är att vi som tittare identifierar oss med hen så mycket som möjligt. Desto mera vi identifierar oss, desto mera kommer vi att känna samma rädsla. Härifrån går att härleda, att den bästa protagonisten är en ”vanlig” person. Detta är orsaken till att man oftast ser en vanlig person som protagonist, eftersom hen inte har erfarenhet av att skydda sig själv mot antagonisten.

Exempelvis protagonisten Ripley från filmen *Alien* (1979). Ripley är en vanlig gruvarbetare, som inte har någon erfarenhet av självförsvar, men blir kastad in i omständigheter utanför hennes förståelse och kunskaper. Hon är en bra protagonist för en skräckfilm eftersom vi kan sätta oss in i hennes situation.

Filmen *Predator* (1987) är en på många sätt liknande film som *Alien*. Skillnaden är protagonisten Dutch (Arnold Schwarzenegger). Marinkårssoldaten som är väl tränad för strid och kan använda till och med själva miljön som vapen. Trots att båda filmerna är väldigt lika är *Alien* klassificerad som en skräckfilm och *Predator* som en actionfilm.

Skräck handlar om hjälplöshet, att man känner rädsla till och med på ett tryggt och säkert ställe. Därför måste protagonisten vara svag och hjälplös mot antagonisten. En barnvakt mot en psykopatmördare, en familj mot en hord av zombies etc.

Desto mera protagonistens krafter motsvarar antagonisten desto mera lutar genren mot action.

Bara för att man har ett monster i en film betyder det inte att det är skräck. Skräck kommer inte från existensen av ett monster utan från relationen mellan monstret och protagonisten. Om man ger kraft till protagonisten så gör man hen mera till en soldat eller polis. Sådana som vi ser som skydd mot ett hot eller skydd i våra liv.

Enligt Floyd finns det tre olika typer av protagonister i skräckfilmer.

Den första typen är en person som är svag mot hotet i början av filmen, men i slutet är starkare än hotet och vinner. Detta lämnar åskådaren med tanken att oavsett hur svåra saker än är, så kan man övervinna dem. Den negativa sidan är att känslan av rädslan försvinner också från åskådaren i slutet av filmen.

Den andra typen är en protagonist som har problem med att kämpa mot hotet och i slutet förlorar mot det. Det ger en känsla av svaghet och får åskådaren att undra om har vi kontroll över livet.

Den sista är när protagonisten själv är hotet. En person som speglar den mörkare sidan som finns i oss alla. Det kan vara en person som man socialiserar med eller till och med respekterar. Med tiden lär vi oss, att monstret är vi själva. Detta är intressant eftersom dessa människor visar oss hur lätt det är att bli ett monster, ifall det inte skulle finnas en civilisation runt om oss. Denna är också annorlunda jämfört med de två andra slagen, eftersom de två första slagen bygger på ett visuellt hot, medan däremot här förväntas vi istället tänka på vår egna hemliga, mörka sidor. (Daniel Floyd, 2012).

3.2 Spänning

Hur bygger man upp spänning i en scen?

Du ser på en skräckfilm där huvudkaraktären går in i ett övergivet hus som ser skrämmande ut. Naturligtvis väntar du, att något skrämmande kommer att hända. Varje sekund man väntar på att något skrämmande kommer att hända växer spänningen i åskådaren. Varje sekund försöker du gissa när kommer något att hända eller skrämma dig. Det betyder att man själv, som åskådare, bygger upp spänningen varje sekund vi är inne i huset, tills det blir outhärdligt. Då är det rätt tid att skrämma åskådaren. Genast man har blivit skrämmd försvinner dock all spänning och man är mindre rädd för vad som kommer att hända i fortsättningen av filmen.

Man kan tänka sig, att ifall filmen har flera skrämmande scener med mindre tid för att bygga upp spänning, kommer det inte ha någon påverkan på åskådaren. Därför måste man ta sig tid och bygga upp spänning för nästa skrämmande scen, så att man är på rätt plats psykologiskt och får all rädsla ur nästa scen.

Enligt Daniel Floyd finns det några viktiga komponenter för att bygga upp spänning i en skräckfilm.

Först måste man bygga upp förväntan på det skrämmande och hemska. Utgående från våra tidigare erfarenheter förväntar vi oss, att vissa saker kommer att hända i vårt vardagliga liv. T.ex. om något är ovanligt tyst så förväntar vi oss att något hemskt kommer att hända. Det är redan inbyggt i ens hjärna och skräckfilmer kommer använda detta för att skrämma dig. När man väljer att se på en skräckfilm vet man att den är gjord för att skrämma upp en, något hemskt kommer att hända. Därför är det viktigt att man bygger upp en värld i filmen som är obekvämt, någonting som är inte rätt.

Filmer ökar vårt obehag genom att begränsa vår uppfattning om vad som händer runt om, vilket gör att det kommer trigga vårt psyke mera när man försöker gissa vad som kommer att hända till näst.

Ett sätt är att hindra karaktären från att bilda en uppfattning om vad som händer runt om. Exempelvis scener som innehåller dimma, mörker, en lägenhet med en lång korridor med stängda dörrar.

En annan typisk scen är där personen springer iväg från någon längs en lång korridor, korridoren fortsätter långt fram till höger men det är en återvändsgränd och ingen utväg.

Det är också viktigt att man inte kan förutspå när och varifrån hotet kommer. Detta gör man med ljudeffekter som knarrande dörr-ljud, små stenar som faller, vind som blåser löv. Detta får dig att tro att det finns mera hot runt dig än vad som finns i verkligheten. Man kan också göra det visuellt med hjälp av speglar, skuggor och mannekänger. Dessa ”red herrings” kommer ge känslan av osäkerhet när det riktiga hotet kommer.

Kort sammanfattat måste man fokusera på att bygga upp spänning i de långsamma scenerna för att bli skrämmande i den rätta stunden. Om man försöker skrämna åskådaren för mycket, kommer man att missa effekten och åskådaren kommer inte vara skrämmd längre. (Daniel Floyd, 2012).

3.3 Säkerhet

Att man känner sig säker och bekväm är en av de viktigaste sakerna i livet.

Känslan av säkerhet är något som man vill ta bort från huvudkaraktären. Om det finns säkerhet eller känslan av trygghet i protagonisten, så känner sig även åskådaren säker.

Det finns platser där man känner sig mycket bekväm och säker till exempel sitt eget hem, i duschen eller i sällskap av familjen. Därför fungerar den välkända duschscenen i filmen *Psycho* så bra. Protagonisten blir attackerad medan hon är i duschen. Ingen människa förväntar sig att bli attackerad i duschen. Såklart är scenen tekniskt ett mästerverk av *Alfred Hitchcock*, men när någon blir attackerad på en plats som borde vara säker, då kommer ingen plats att kännas säker längre. Karaktären får känslan av att man kan bli attackerade var som helst och när som helst.

Familjen fungerar också som en säkerhet, man litar på sin familj och vill inte att något händer åt dem. Exempel på en sådan film är *The Shining* (1980), där mannen blir galen och försöker mörda sin egen fru. (Daniel Floyd, 2014).

3.4 Miljö

Enligt Daniel Floyd är miljön i skräckfilmer mycket viktig.

Man kan också säga att i skräckfilmer är miljön som en egen karaktär. Den definierar vilken slags rädsla vi känner, den är runt oss, hotande, och den är med oss varje minut igenom filmen.

Men vad gör en miljö skrämmande? Varför är vi rädda för ett övergivet sjukhus?

Miljön kan delas in i två kategorier, den som får oss att känna trygghet eller säkerhet och den som ger känslan av hjälplöshet.

Nästan alla skräckfilmer har en miljö som är isolerad från allt annat eftersom människan är ett socialt djur. Tillsammans kan vi göra vad som helst men ensamma känner vi oss hjälplösa. Därför ser man ofta skräckfilmer i ensliga miljöer; en enslig stuga (*The Evil Dead* 1981), en arktisk forskningsstation (*The Thing* 1982) eller ett skepp i rymden (*Alien* 1979). Om man får huvudkaraktären att känna sig ensam eller hjälplös är hen mycket lättare att skrämma.

Det finns också en annan skrämmande del förutom att bara vara isolerad från samhället och det är begränsad rörelse. Man kan inte gå ut utan man måste stanna inne för sin egen säkerhets skull. T.ex. om man befinner sig på en arktisk forskningsstation och vill bort därifrån, så kommer man troligen att frysa ihjäl före man hittar ett nytt skydd mot väder o vind. Det ger känslan av att man inte borde vara där, en människa borde inte kunna fysiskt kunna leva där utan något slags skydd från miljön, vilket är en rädsla i sig själv.

Man kan också ta bort miljön från karaktären genom att hindra synen och släcka lamporna eller blockera den enda ljuskällan. Att ta bort en vanlig vardaglig förmåga såsom synen ger känslan av hjälplöshet.

Historier i en speciell miljö kan också hjälpa till att bygga rädsla eller obehag. T.ex. ett övergivet mentalsjukhus.

Det är också mycket vanligt med filmer där miljön är själva antagonisten. Ett spökhussom kanske vill tvinga familjen att flytta eller t.o.m. döda dem, ex *Poltergeist* (1982). (Daniel Floyd, 2015).

3.5 Kusligt

Kusligt är en känsla där du vet att någonting är fel, men du kan inte riktigt sätta fingret på vad det är. Daniel Floyd berättar, att om du ser en lampa flimra i ett rum får du känslan av att någonting inte står rätt till. Men om lampan flimrar snabbt, som en strobolampa, blir du bara irriterad. Orsaken är att hjärnan vanligtvis ser en lampa fungera normalt utan flimmar största delen av tiden. Men när lampan börjar flimra så är det mycket ovanligt i det vardagliga livet. Vi börjar fundera på vad annat kan vara fel? Mera frågor som väcks. Detta är viktigt i skräckfilmer - att bygga upp rätt stämning före man försöker skrämna åskådaren. (Daniel Floyd, 2014)

3.6 Det okända

Enligt Floyd är det okända en plats där allting är lite fel, det är världen där allting är obekant och bekant samtidigt.

Vi är ofta rädda för saker vi inte känner igen eller har aldrig sett förut. Men vi kan också vara rädda för eller bli förvirrade av saker som är bekanta för oss. Människor brukar vara nervösa eller känna sig obekväma omkring annorlunda människor, fastän man vet att de är ofarliga. Exempelvis amputerade människor eller en hemlös person som kommer och pratar med dig utan rädsla. Det är svårt att erkänna, men många av oss har dessa känslor och de är det okända. Orsaken till detta är, att vi förväntar oss ett visst beteende (att kunna gå) eller ett visst utseende av en människa. När dessa förväntningar inte uppfylls är det underligt för oss och visar hur svaga vi är.

Andra kulturer eller religioner hör också till det okända. Det är en av anledningarna till att många anser att japanska skräckfilmer är bättre än amerikanska. Trots att Hollywood försöker kopiera japanska skräckfilmer, så misslyckas de ofta och resultatet blir inte lika bra som det japanska originalet. Orsaken till detta är, att eftersom kulturen i filmen är annorlunda från det man är van vid, hör det till det okända. Man kan bara förstå det som

man är van att se och göra i sin vardagliga värld. Mitt i allt försvinner det som är normalt och acceptabelt och man måste acceptera den nya världen man är inne i. Som människor kommer vi aldrig att vara bekväma med att göra detta. (Daniel Floyd, 2012)

The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown. (Lovecraft, H.P. Supernatural Horror in Literature 1927 s. 1)

4 KORTFILMEN ABYSSUS

I detta kapitel beskriver jag hur Daniel Floyds element fungerade i vår kortfilm Abyssus. Han berättar om sex viktiga element som gör en scen/film skrämmande. Jag kommer att gå in i alla dessa sex element för att förklarar varför de fungerade så bra i vår film, samt hur dessa teorier gör Abyssus skrämmande.

4.1 Abyssus: Synopsis

Kistan bärs tills de stannar och den läggs ner på marken. Kistlocket fästs och låses fast. Kistan halas ned i en grop och jord slängs på kistans lock. När det tredje lasset jord landar på kistans lock öppnar Cai omtöcknad sina ögon och ser sig omkring. Då han inser vad som sker försöker han väcka grävarens uppmärksamhet genom att ropa och slå på kistans lock, men han blir ignorerad.

Sakta men säkert försvinner det ljus som sipprat in genom lockets springor och mörkret tar över i kistan. Cai gräver i mörkret fram en cigarettändare från sin ficka och tändar en låga. Han ser sig omkring och prövar om kistan är robust eller inte. Efter att ha insett att kistan inte kommer att bukta under fysisk påfrestning börjar Cais desperation och ilska bubbla. Han hittar dock snart en svaghet i kistan vid ett av lockets gångjärn. Cai når knappt till gångjärnet, men lyckas peta på det med sina fingrar.

Han gräver bort träflisa efter träflisa men inte utan att få en sticka i sitt finger. Frustrerat fortsätter han gräva men det slutar plötsligt med ett hjärtskärande skrik då en nagel böjs bakåt och blir hängande från några skinnslamsor. Cai stirrar misstroende på sitt finger och den hängande nageln innan han skriker desperat ut i intet.

Cai ligger stilla på kistans botten och stirrar i taket. Han leker med sin cigarrettändare genom att repeterat tända och släcka den.

Cai rycks ur sin uppgivenhet av ett mystiskt ljud. Han tänder sin tändare och ser sig omkring, men lägger sig snart ner igen, i tron att han hallucinerat. Då upprepas ljudet och Cai rycker till och lyssnar. Ljudet fortsätter och Cai börjar föra oväsen för att väcka ljudkällans uppmärksamhet. Han börjar tveka när han inser att ljudet inte kommer uppifrån, utan nerifrån. Cai lyssnar intensivt då ljudet närmar sig. Han börjar urskilja torterade skrik och viskningar som kommer i vågor under ljudet av jord som rör sig omkring.

Plötsligt upphör ljudet rakt under Cais kista. Cai för tändaren närmare botten av kistan och tittar genom en springa. Genom springan stirrar ett öga tillbaka mot Cai. Han drar sig undan och kistan fylls av en kakofoni av skrik och viskningar. Kakofonin lugnar ner sig och Cai närmar sig botten igen. Han ser fingrar som kommer genom springan och bryter bottnen. Bottnen far sönder och figuren kommer in i kistan och äter Cai levande.

4.2 Abyssus: Hjämlöshet

I filmen Abyssus är det till 100% fråga om hjälplöshet. Protagonisten Cai vaknar upp inlåst i en kista medan jord kastas på locket, utan någon väg ut. Vad kan få karaktären och åskådaren att få känslan av hjälplöshet mera än det? Det väcker också frågan i tittaren vad man själv skulle göra i samma situation? Hur slipper man ut ur kistan?

Enligt Daniel Floyd måste åskådaren identifiera sig med protagonisten i filmen. Om protagonisten känner sig hjälplös i situationen så känner sig även åskådaren det. Protagonisten i vår film hör också till en av Daniel Floyds tre olika typer av protagonister. En person som har problem att kämpa mot hotet och i slutet förlorar mot hotet. Det ger oss som åskådare känslan av svaghet - att vi inte har kontroll över vad som kommer att hända (Daniel Floyd, 2012).

I filmen Abyssus har protagonisten ingen kontroll över något, han blev tvingad in i en situation som ingen vill vara i. Det finns ingen chans för honom att slippa ut ur kistan.

Han kan inte kontakta en annan person eftersom man inte hör honom under marken och ingen vet att han är där. Det enda han har med sig är en cigarrettändare.

Han kan inte heller vänta i oändlighet att någon kommer och rädda honom eftersom han har en begränsad mängd syre i kistan.

Som åskådare vill du att någonting bra kommer att hända åt protagonisten, något hopp måste det finnas. Men hans situation blir sämre hela tiden vartefter tiden går.

4.3 Abyssus: Spänning

Under 80% av Abyssus bygger vi upp spänningen i filmen. Vi har endast några skrämmande/äckliga scener i kortfilmen Abyssus.

- Öppningsscenen i filmen, när protagonisten Cai blir begravd levande utan att han kan göra något åt saken.
- Scenen när Cais fingernagel skadas och han måste riva bort den.
- Scenerna i slutet, när han börjar höra röster runt om kistan, och till slut blir uppäten av ett monster.

Daniel Floyd säger: varje sekund åskådaren väntar att något skrämmande ska hända växer spänningen. Som åskådare försöker man gissa när det kommer att hända. Det betyder att man själv bygger upp spänningen varje sekund filmen pågår. Som filmmakare försöker man bygga upp mera spänning och väcka fler frågor i åskådaren genom att helt enkelt inte göra något. (Daniel Floyd, 2012)

Det finns inte så mycket som man kan göra i en liten kista där man just och just kan röra på sig. Under tiden ökar spänningen och åskådaren får olika idéer om vad som kommer att hända till näst, hur kommer han att ta sig ur kistan?

4.4 Abyssus: Säkerhet

Säkerhet går hand i hand med känslan av hjälplöshet.

Huvudkaraktären Cai vaknar i en situation som han aldrig befunnit sig i tidigare. Han vet inte vad som kommer att hända åt honom. Som Floyd säger: Känslan av säkerhet är något man vill ta bort från huvudkaraktären. (Daniel Floyd, 2012)

Att sätta huvudkaraktären i en värld där ingenting är säkert och allting är emot honom fungerar som ett bra koncept i en skräckfilm. Utan säkerhet börjar man panikera och tänka ologiskt. Man ser hur protagonisten försöker söndra kistan för att slippa ut, utan att tänka på konsekvenserna av att all jord kommer falla på honom. Protagonisten försöker också desperat få bort en spik från en plankan med resultatet att hans nagel lossnar från fingret. Åskådaren känner hans desperation när han på olika sätt försöker ta sig ut ur kistan, utan resultat.

4.5 Abyssus: Miljö

Miljön i skräckfilmer är mycket viktig.

Karaktären befinner sig inne i en kista under marken omringad av jord. Vi vet inte vad som finns utanför kistan, är det frihet eller död? Kommer kistan att falla ihop om den går sönder och begrava honom i jord utan syre? Vad skulle man själv göra i situationen? Själva miljön är största hotet mot huvudkaraktären i filmen - inte monstret.

Miljön i Abyssus fungerar perfekt enligt Floyds teori om miljö. Att vara inlåst i en kista under jorden väcker alla element han pratar om. Att vara ensam borta från all civilisation får människan att känna sig hjälplös.

Det finns också känslan av klaustrofobi, att vara instängd i en liten kista utan att kunna röra sig och enda ljuskällan som finns är en cigarettändare.

Miljön är ett av de viktigaste elementen i vår film. När man tänker på en kista tänker man ofta också på döden.

4.6 Abyssus: Kusligt

Känslan av kuslighet eller känslan av att någonting inte är rätt finns speciellt i två scener.

I öppningsbilden i filmen, när protagonisten ligger medvetslös i en låda med blod på ansiktet och man börjar höra en spade som gräver och det kastas jord på kistan. Man vet som åskådare att någonting inte är rätt och man märker det genast genom ljudet av jord som kastas på locket av kistan. Även huvudkaraktärens reaktion när han vaknar och märker att han är inlåst ger bilden av att allt inte är som det ska.

Andra scenen är i slutet när han börjar höra ljud utanför kistan. Man tror det är någon som har hittat graven eller människor som bara går invid platsen han är begravd. Men när scenen fortsätter blir ljudet klarare för åskådaren och det vi hör är skrämmande skrik från andra människor som blir torterade runt om honom. Vi ser på karaktärens ansikte att något inte är rätt och han försöker komma på en förklaring till vad som händer. För att få scenen mera skrämmande börjar han höra att något gräver sig mot honom, men ljudet kommer underifrån. Hur kan något gräva sig fram underifrån?

4.7 Abyssus: Okända

Enligt Daniel Floyd är det okända en plats där allting är lite fel, världen där allting är obekant och bekant. Vi är ofta rädda för saker vi inte känner igen eller har aldrig sett förut. (Daniel Floyd, 2012).

Kortfilmen Abyssus börjar med det okända, huvudkaraktären Cai vaknar i en okänd situation, begravd i en kista. Men situationen är också bekant för man vet hur farlig situationen är som man befinner sig i.

Cai måste acceptera situationen han befinner sig i och vänta tills han dör av syrebrist. Detta är ett viktigt element som är med i hela filmen. Som åskådare väntar man på att detta kommer att hända. Man ställer sig frågan, men förväntningen i åskådaren är att någonting bra kommer att hända före syret tar slut.

Daniel Floyd: Mitt i allt försvinner det som är normalt och acceptabelt och man måste acceptera den nya världen man är inne i. (Daniel Floyd, 2012)

5 SAMMANFATTNING/DISKUSSION

Målet med arbetet var att lära mig vad som gör Abyssus skrämmande och svara på mina forskningsfrågor: Vad gör en scen skrämmande i filmen Abyssus? Hur bygger man upp en spänning i en scen? Vilka element bidrar till att bygga upp spänningen i en scen?

Abyssus har ett skrämmande filmkoncept eftersom alla skrämmande element jobbar tillsammans. Vi hade ett bra samarbete i vårt filmteam och fick alla element att jobba för oss från den allra första bilden, vad åskådaren ser och hör. Trots att vissa element känns självklara, måste man ändå lyckas med skapandet i filmen. Filmteamet måste lyckas med att få elementen att fungera bra tillsammans trots att filmens koncept - att bli levande begravd - är en universal skräckvision. Alla vet att det är en skrämmande situation som ingen vill vara i.

- Hjälplosheten kommer från situationen protagonisten befinner sig i, inlåst i en kista under jorden.
- Spänningen kommer från frågeställningen hur ska han ta sig ut därifrån, kommer han att överleva?
- Säkerheten togs bort genast när han vaknade och han märkte att han håller på att bli begravd levande i en försluten kista.
- Miljön är skrämmande eftersom en kista påminner om döden och ingen vill vakna i en kista levande med inget hopp om en väg ut, trots vad du gör.
- Känslan av kusligt, att någonting inte är rätt kommer redan i öppningsbilden när Cai ligger i kistan medvetslös.

Dessa element behövs för att göra en film skrämmande och konceptet av att någon blir levande begravd fungerar bra som en skräckfilm.

Floyd berättar väldigt bra vad som behövs för att få en skrämmande film att fungera. Det är många saker som behövs och de behöver även fungera tillsammans för att nå ett skrämmande resultat.

Allting behöver tas i beaktande, från huvudkaraktären till miljön runt om oss, allting kan användas för att skrämman åskådaren. Genom Daniel Floyds teorier om vad som gör en film skrämmande har jag fått bättre förståelse för varför man har vissa element i skräckfilmer och hur de fungerar. Fast någonting används ofta i skräckfilmer, till och med så ofta att man kan kalla det kliché, så finns det oftast en orsak och en tanke som leder till en bättre helhet.

Jag kommer att vara mera medveten om de element som behövs för att skrämman åskådaren och jag kommer själv att leta fram dem i skräckfilmer som jag kommer att se i framtiden. Det är också sällan man reflekterar bakåt på en gammal filmproduktion. Jag hoppas även att jag i mina framtida filmproduktioner kommer att kunna ta i beaktande alla dessa element för att skrämman ihjäl åskådaren.

6 KÄLLOR

Carroll, Noël, *The Philosophy of Horror*, Routledge, Chapman and Hall, Inc, 1990.

Tillgänglig: https://www.academia.edu/29929075/CARROL_N._-_Philosophy_Of_Horror

Hämtad: 21.04.2020

Lovecraft, H.P, *Supernatural Horror in Literature*, 1927. Tillgänglig:

<http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx>

Hämtad: 21.04.2020

Places of Horror - The Secrets of Scary Settings - Extra Credits, [Youtube 2012].

Tillgänglig: <https://www.youtube.com/watch?v=weTznlEkzfk&t=311s>

Hämtad: 21.04.2020

Floyd, Daniel, *How Horror Games Create Tension Cycles*, [Youtube 2014].cc

<https://www.youtube.com/watch?v=OyiAR2BXtKU>

Hämtad: 21.04.2020

Floyd, Daniel, Horror That Lingers - How the Uncanny Instills Fear - Extra Credits, [Youtube 2014]. Tillgänglig <https://www.youtube.com/watch?v=vSKfTBjSBg0>
Hämtad: 21.04.2020

Floyd, Daniel, Horror Protagonists - How Ordinary Characters Make Scariest Games - Extra Credits, [Youtube 2012]. Tillgänglig:
<https://www.youtube.com/watch?v=lawxkSB13J8>
Hämtad: 21.04.2020

Floyd, Daniel, Symbolism 101 - How Horror Games Instill Fear - Extra Credits, [Youtube 2012]. Tillgänglig: <https://youtu.be/DmV7iugxqEw?t=240>
Hämtad 21.04.2020

Floyd, Daniel, Horror That Lingers - How the Uncanny Instills Fear - Extra Credits, [Youtube 2014]. Tillgänglig: <https://youtu.be/vSKfTBjSBg0?t=149>
Hämtad: 21.04.2020

Floyd, Daniel, Shiver with Anticipation - How Horror Games Create Tension Cycles Extra Credits [Youtube 2014]. Tillgänglig:
<https://www.youtube.com/watch?v=OyiAR2BXtKU>
Hämtad 21.04.2020

Pomerantz, Dorothy, The Triumph Of 'Paranormal Activity' 2012. Tillgänglig:
<https://www.forbes.com/sites/dorothypomerantz/2012/10/18/the-triumph-of-paranormal-activity/#22f749a47b68>
Hämtad 30.04.2020

Garcia, Adam, Why Was The Original Blair Witch Project So Successful?, 2018.
Tillgänglig: <https://www.southtownproductions.com/post/why-was-the-original-blair-witch-project-so-successful>
Hämtad 30.04.2020

McGrail, Lauren, A History of Horror in Cinema, 2018. Tillgänglig:

<https://www.lightsfilmschool.com/blog/history-horror-movies-genre-agf>

Hämtad 30.04.2020